

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Livret de règles



Ne pas tenir compte
des exemples en vert
lors de la première
lecture.

Présentation du matériel

54 cartes réparties en : 45 cartes numérotées de 1 à 15 **(A)** (3 de chaque), 9 cartes spéciales **(B)**. 15 jetons de mise **(C)**. 5 jetons diable « Jackpot » **(D)**.



But du jeu

Parier sur le nombre exact de plis que l'on va faire. Si le contrat est rempli, on gagne des points, sinon on en perd. Le

gagnant est celui qui a le plus de points après que chacun ait distribué 1 fois.

Mise en place

Adapter le nombre de cartes au nombre de joueurs :

Si vous êtes 3 on joue avec le jeu complet (54 cartes).

Si vous êtes **4 joueurs** : on joue avec 52 cartes, il faut enlever 2 cartes n° 1.

Si vous êtes **5 joueurs** : on joue avec 50 cartes, enlevez les 3 cartes n° 1 ainsi qu'une n° 2.

4 JOUEURS



5 JOUEURS



Une fois le jeu adapté au nombre de joueurs, mélangez le jeu (idem entre les tours) puis distribuez toutes les cartes de manière équitable.

Déroulement de la partie

Chacun regarde son jeu, et doit estimer en secret le nombre de plis qu'il va faire.

Celui qui a distribué dit «faites vos jeux» : chacun met sa main à plat au centre de la table, et glisse dessous le ou les jetons correspondant à l'estimation (ex. 7 = jeton 6 + jeton 1).



Elouan estime pouvoir faire 7 plis.

Après avoir compté jusqu'à 3, chacun lève sa main afin de dévoiler aux autres joueurs son pari. Chacun laissera tout au long de la partie le ou les jetons devant lui bien visibles de tous.

Le joueur placé à gauche de celui qui a distribué commence. On tourne dans

le sens des aiguilles d'une montre. La carte la plus forte gagne le pli.

En cas d'égalité, c'est le dernier qui a joué la carte la plus forte qui remporte le tour.

Le joueur ayant gagné le pli commence le tour suivant.



Elouan pose un 10, *Amélie* pose un 14, *Titouan* pose aussi un 14, *Anaëlle* pose un 6.

Titouan gagne le pli car il a posé un 14, comme *Amélie*, mais *Titouan* l'a joué en dernier.

Cartes spéciales



Le diable : Sa valeur est de 16 ou 0, c'est le joueur qui la possède qui choisit. En posant la carte le joueur annonce soit 16 soit 0.

Amélie pose un 13, **Anaëlle** pose un 15, **Titouan** joue la

carte diable en disant «seize».

Titouan gagne le pli (s'il avait dit «zéro», c'est **Anaëlle** qui aurait gagné).

... avec un diable & un caméléon* (voir Caméléon) :

Elouan pose un diable en lui donnant la valeur de 16, **Arthur** pose un caméléon et dit «je caméléone **Elouan**», **Thomas** pose un 6.

Arthur caméléone le diable d'**Elouan** et peut donc réattribuer la valeur du diable : 16 ou 0.

Il décide de prendre la valeur 0. **Elouan** se

voit attribuer la valeur de 0 puisqu'il est caméléonné. **Thomas**, avec 6, gagne le pli.



«0»



«0»



«6»



Le caméléon : Lorsque l'on pose un caméléon, on dit «je caméléone... suivi du nom du joueur choisi». La valeur du caméléon devient alors celle de la carte du joueur choisi. Ce dernier se voit attribuer la valeur 0. **Attention** il peut s'agir d'un joueur qui a déjà joué comme d'un joueur qui n'a pas encore joué... S'il s'agit d'un joueur qui n'a pas encore joué, ce dernier sera bien obligé d'en

tenir compte. Il peut soit subir le caméléon, soit poser un autre caméléon, ce qui sort du tour le joueur qui vient de le caméléoner. Le joueur sorti ne peut plus participer au tour.



«0»



«13»



«14»

Frédo joue la carte 14, *Max* joue un 13, *Robin* pose un caméléon et dit : «je caméléonne *Frédo*».

Robin prend le 14, *Frédo* le 0 puisqu'il est caméléonné. *Robin* gagne le pli.

... avec le caméléon posé à quelqu'un qui n'a pas encore joué :

Frédo joue la carte 14, *Max* pose un Caméléon et dit : «je caméléonne *Robin*», mais *Robin* n'a pas encore joué (c'est même à lui de jouer), *Robin* pose une carte 6.

Max qui a caméléonné *Robin*, se voit attribuer un 6 et *Robin* un 0 en qualité de caméléonné. C'est *Frédo* qui gagne le pli.



«14»



«6»



«0»

... avec un caméléon qui caméléonne un caméléon déjà joué :

Louis pose la carte 14, *Anaëlle* caméléonne *Louis*, *Jules* caméléonne *Anaëlle*



«0»



«14»



«0»

«14»

On commence toujours le raisonnement par celui qui a débuté le tour, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre :

Anaëlle prend la valeur 14, donc **Louis** 0, puis **Jules** prend à son tour la valeur 14 et **Anaëlle** 0. **Jules** gagne le tour.



Le magicien : Le joueur qui pose un magicien ne peut pas gagner le pli. Par contre, il influence le jeu en ajoutant ou en enlevant 5 points à la carte de l'adversaire qu'il aura choisi... Il doit l'annoncer en posant le magicien sur la table de jeu...

Attention il peut s'agir d'un joueur qui a déjà joué, comme d'un joueur qui n'a pas encore joué. **Le joueur qui a posé un magicien se voit attribuer la valeur 0.**

Les plis ?
Afin que chacun voit où chacun en est, on range les plis gagnés en quinconce.



Décompte des points

- Si vous réalisez votre mise, pas plus, pas moins : multipliez la mise par elle-même. Si vous avez misé 0, vous gagnez +10 points.

Vous avez parié 3 plis, vous les faites :

Vous gagnez $3 \times 3 = 9$ points.

- Si vous ne réalisez pas votre mise : vous perdez le montant de votre mise. Si vous avez misé 0, vous perdez le montant fixe de 10 points.

Vous avez misé 4 plis,

vous n'en faites que 2 :

Vous perdez les 4 points.

« Jackpot » :

Lorsque au cours du jeu, il ne reste que **5 cartes** en main, on peut confirmer que l'on va bien réaliser son contrat en le disant et en posant un jeton «Jackpot» à côté de son jeton de mise.



Cela permet de doubler ses points gagnants...ou ses points perdants !

Vous avez misé 4 plis, vous en faites 6 :
Vous perdez aussi les 4 points du contrat
mais multiplés par 2.

$4 \times 2 =$ moins 8 points.

Fin de partie

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie. La partie est terminée dès que chaque joueur a **distribué 1 fois les cartes**.

Merci,

- à Nanou pour les illustrations des cartes, j'adore...
- à Bénédicte pour son aide logistique, j'aime...
- à Patrick et mes enfants qui ont testé tous mes prototypes, du bonheur...
- à vous tous qui en jouant faites vivre ce jeu...

L.Segard



Un jeu de Laurent Segard
Illustrations Nanou & P.Boucher



«Jouez à **El Diablo**, et amusez vous passionnément, comme aimait le faire son créateur .»

www.paille-editions.com