

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



Flaschenteufel

Le diable dans la bouteille

Un jeu de Günter Cornett

Illustrations :

version 1995 : Günter Cornett

version 2003 : Carsten Fuhrmann

Durée : 30-45 minutes

pour 3-4 joueurs âgés de 10 ans et plus (règles spéciales pour deux en fin de livret)

Traduction par François Haffner d'après la version 1995 en tenant compte des révisions de 2003.

Note du traducteur : Il existe deux éditions du jeu. La première, présentée sous forme d'un jeu de cartes sous pochette cristal est illustrée par Günter Cornett. Le seconde, datée de 2003 est illustrée par Carsten Fuhrmann avec des dessins et textes rappelant la nouvelle. Il n'y a pas de différence de règle entre les deux versions.

Ce jeu fait partie de la collection « Littérature en jeu » de Bambus Spieleverlag. Vous ne retrouverez malheureusement pas dans la règle ci-dessous le décor littéraire souhaité par l'auteur et éditeur. Le jeu est basé sur la nouvelle « Le diable dans la bouteille » (1893) de Robert Louis Stevenson et les règles allemandes et anglaises sont entrecoupées d'extraits du livre. Ne disposant pas de version française de cette nouvelle, j'ai préféré ne traduire que les règles sans les extraits de l'œuvre de Stevenson. J'ai toutefois trouvé dommage de priver les joueurs francophones du plaisir de pratiquer cet étonnant jeu de carte. Je ne pourrais que leur conseiller de se procurer la nouvelle pour rentrer complètement dans l'atmosphère du jeu.

Bibliographie : *Le Diable dans la bouteille*. Paris: Gallimard, 1978 (Folio junior). 2-07-033067-2
Livre en ligne (texte anglais) : <http://gaslight.mtroyal.ca/bottlimp.htm>

Contenu

- **36 cartes en** trois couleurs (12 bleues, 12 rouges, et 12 jaunes) :
Chaque carte porte une **valeur de pli** qui permet de remporter les levées et une **valeur de gain** qui détermine combien la carte rapporte au joueur qui la gagne.
La valeur de pli des cartes va de 1 à 19 et de 20 à 37. Elle est marquée aux 4 coins (dans un cercle blanc pour la version 1995, en chiffres colorés pour la version 2003). Dans la suite des règles, on parlera de « valeur ».
La valeur de gain est inscrite sur une bouteille verte dans la version 1995, tandis qu'elle apparaît sous forme de points en haut et au milieu de chaque carte pour la version 2003. Ce gain est compris entre 1 et 6. Dans la version 1995, les cartes 1, 2 et 3 n'ont pas de valeur de gain. Dans la suite des règles, on parlera de « gain ».
- 1 carte de prix initial de la bouteille (la carte 19)
- tables de distribution de carte (4 dans la version 1995, 3 dans celle de 2003)
- **1 bouteille** (à construire dans la version 1995, en bois dans la version 2003)
- **1 livret avec l'histoire du Diable dans la bouteille en anglais et allemand.**

Déroulement du jeu

Comme dans beaucoup d'autres jeux de carte de plis, l'idée de *Flaschenteufel* est de gagner le plus de points. Le diable dans la bouteille vient troubler le jeu, car ce n'est pas nécessairement la carte de plus forte valeur qui emporte le pli.

Le joueur qui joue la plus forte des cartes inférieures au prix de la bouteille gagne le pli et reçoit aussi la bouteille. Le nouveau prix de la bouteille est désormais égal à la valeur de la carte qui a remporté le pli.

Le propriétaire de la bouteille change ainsi plusieurs fois jusqu'à ce que son prix ne baisse plus. Celui qui est en possession de la bouteille à la fin de la partie marque des points négatifs.

Préparation

- La carte de prix initial (19) est placée au centre de la table.
- La bouteille est placée sur la carte de valeur initiale de sorte que le prix (19) reste visible de tous.
- Chaque joueur prend une table de distribution des cartes (quand elle est disponible).
- Les 36 cartes de couleur sont battues et distribuées entre les joueurs.
- Il est recommandé de trier ses cartes par valeur plutôt que par couleur.

Début de la manche

Chaque joueur commence par défausser une de ses cartes face cachée. Les cartes défaussées sont placées sous la carte de prix initial sous la bouteille. Personne n'a le droit de les regarder avant la fin de la manche.

Chaque joueur échange maintenant une carte avec son voisin de gauche et une autre avec son voisin de droite. Pour cela, chaque joueur place sur la table une carte cachée à sa gauche et une autre à sa droite. Puis il prend en main les deux cartes offertes par ses deux voisins.

Pli

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à la gauche du donneur attaque le pli en jouant une carte. La carte jouée détermine la couleur demandée (jaune, rouge ou bleue). Les joueurs doivent jouer une carte de cette couleur s'ils en possèdent.

Si un joueur ne peut pas fournir de la couleur demandée, il peut jouer n'importe quelle carte.

Si toutes les cartes jouées sont plus fortes que le prix de la bouteille, le joueur qui a joué la carte de plus forte valeur, **indépendamment du fait qu'il ait suivi la couleur demandée**, gagne le pli.

La bouteille

La bouteille peut toujours être revendue aussi longtemps qu'un joueur en offre un prix inférieur au dernier prix d'achat.

Si quelqu'un joue une carte dont la valeur est inférieure au prix courant de la bouteille, alors la bouteille est automatiquement transférée à son nouveau propriétaire à la fin du pli.

Quand un seul joueur a joué une carte plus basse que le prix de la bouteille, ce joueur gagne la bouteille et le pli.

Si plusieurs joueurs ont joué des cartes dont les valeurs sont inférieures au prix de la bouteille, c'est le joueur qui a joué la plus forte de ces cartes qui reçoit la bouteille et le pli.

La carte qui vient de gagner la bouteille et le pli est placée face visible devant le joueur, recouverte par la bouteille. Elle indique le nouveau prix de la bouteille. La carte qui était auparavant sous la bouteille est ajoutée aux gains du joueur qui possédait la bouteille jusqu'ici (le nouveau propriétaire peut être le même que le propriétaire précédent.)

Au début de la partie, personne ne possède la bouteille et son prix est fixé à 19.

Exemple

Le prix de la bouteille est 19.

Les cartes suivantes sont jouées :

Albert : 24
Brigitte : 15
Clotilde : 17
Didier : 32.

Albert et Didier ont joué des valeurs plus élevées que 19 tandis que Brigitte et Clotilde ont joué en dessous de 19.

Entre Brigitte et Clotilde, c'est Clotilde qui gagne le pli et la bouteille car, si 17 et 15 sont bien inférieurs à 19, 17 est plus fort que 15.
 Le nouveau prix de la bouteille est maintenant 17. La carte 17 est placée sous la bouteille.
 Le prochain pli est toujours attaqué par le joueur qui a pris le dernier pli, dans notre cas Clotilde.

Fin de la manche

Quand toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur reçoit le total des gains des cartes qu'il a ramassées dans tous ses plis.

Exception : le joueur qui possède la bouteille en fin de partie, **au lieu de marquer les points positifs**, marque en points négatifs les valeurs de gain des cartes de la bouteille, c'est à dire celles qui avaient été défaussées au début de la manche.

Fin de la partie

Après un nombre prédéterminé de manches ou lorsqu'un joueur atteint un score déterminé, le joueur qui a le plus de points est désigné vainqueur.

Stratégie

Défausse initiale et écarts : En général c'est une bonne idée de passer ses plus basses cartes à ses voisins. Des informations essentielle sur le jeu sont transmises avec chaque carte échangée. Par exemple, si on donne à son voisin le Deux et qu'on reçoit de lui le Un, la manche sera perdue si le voisin réussit à prendre possession de la bouteille avec son Deux avant qu'on ait réussi à poser son Un.

Il est également intéressant de se débarrasser d'une couleur parce qu'alors on a plus de possibilités de jeu. Par conséquent on devrait tenir compte du fait que les voisins passent plus fréquemment des cartes jaunes, moins fortes.

De toute façon il peut être utile de bien noter quelles cartes ont été passées ou reçues et à qui ou de qui.

Jeu de la carte : Il est intéressant de jouer rapidement les cartes dont les valeurs sont à peine inférieures au prix initial, afin de gagner des cartes au gain élevé. Si le prix de la bouteille descend immédiatement, il n'est plus possible de le faire.

Pour ne pas recevoir et garder la bouteille à la fin de la manche, il faut jouer les cartes de plus petite valeur aussi judicieusement que possible. On peut s'en débarrasser aisément dans un pli où ont déjà été jouées des cartes sous le prix de la bouteille mais d'un rang plus élevé.

Il est attirant, mais également risqué, de mettre beaucoup de points dans un pli (apparemment) "normal". Par exemple si on prend les 31 avec le 37, le joueur suivant peut tout à fait gagner le pli en jouant une carte basse (ainsi que la bouteille).

Il est de toute façon très important de noter quelles cartes ont été déjà jouées.

37	36	35	34	33	32	31	30	29	
	20	21	22	23	24	25	26	27	28
		19	18	17	16	15	14	13	12
									11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Lopaka et la Maison lumineuse

2 variantes pour deux joueurs

Dans Lopaka, vous jouez avec un troisième joueur fictif, un peu comme le mort au bridge (dans le récit, Lopaka est le meilleur ami de Keawe). La variante de la Maison lumineuse est plus tactique. Chacun joue avec deux jeux, l'un caché, l'autre visible.

Lopaka

Préparation

On distribue 11 cartes à chaque joueurs, y compris Lopaka. Les 3 dernières cartes constituent l'écart. Les deux joueurs échangent une carte. Lopaka n'échange aucune carte. Enfin, les cartes de Lopaka sont placées faces visibles et triées par valeur.

Jeu de la carte

Le joueur à gauche du donneur attaque la première levée. Quand c'est au tour de Lopaka de jouer il agit selon les règles suivantes, en tenant compte des cartes déjà jouées dans le tour.

- S'il ne peut pas prendre le pli, il joue la plus basse de ses cartes (qui ne prend pas le pli, donc).
- S'il peut prendre le pli, il joue la plus forte de ses cartes qui peuvent prendre le pli.

S'il gagne le pli, il attaque le pli suivant en jouant sa plus forte carte.

Note : la décision de Lopaka ne tient compte que de ce qui est visible, et en aucun cas de ce qui est déjà passé. Il ne regarde que sa propre main et les cartes jouées à ce tour.

Bien entendu, Lopaka est tenu de suivre la couleur demandée et peut se retrouver obligé de prendre la bouteille.

Exemple

La valeur de la bouteille est 19. Adam joue le 24 et Betty le 20.

Lopaka possède encore les cartes 12, 17, 18, 32 et 36. Il ne peut pas jouer le 12, le 18 ou le 36 car il doit jouer la couleur demandée par la carte 24, c'est à dire le bleu. Il peut gagner aussi bien avec le 18 que le 32 et doit donc jouer le 32, c'est à dire la plus forte des cartes gagnantes.

Le reste des règles est inchangé.

La Maison lumineuse

Préparation

Chaque joueur reçoit face cachée deux mains de 9 cartes. Chaque joueur prend le premier paquet de 9 cartes, défausse l'une des cartes pour l'écart du diable puis passe une carte à son adversaire. Après quoi le premier paquet est reposé face cachée, y compris la carte reçue et on relève le deuxième paquet avec lequel on procède de même : écart d'une carte, puis échange.

Enfin, les joueurs observent leurs deux paquets sans les mélanger et choisissent celui avec lequel il joueront face cachée et celui qu'il étaleront faces visibles en face d'eux sur la table.

Jeu de la carte

A chaque tour, on joue 4 cartes de la façon suivante :

- Le joueur **1** joue une carte de sa main **visible**,
- le joueur **2** joue une carte de sa main **visible**
- le joueur **1** joue une carte de sa main **cachée**
- le joueur **2** joue une carte de sa main **cachée**

Après un pli, le gagnant du pli devient joueur 1 pour le pli suivant.

Le reste des règles est inchangé.