

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



Teufel, Teufel - Diable, diable

Un jeu de Andreas Steiner et Hartmut Witt pour 2 à 6 joueurs âgés de 10 ans et plus

Publié par Fun Connection / Salagames en 1992

Traduction par François Haffner d'après la traduction anglaise de Frank Branham

Contenu

- 1 grand plateau de jeu
- 6 traîneaux en bois
- 36 chevilles avec des lettres
- 4 grands chevilles rouges représentant les diables
- 42 cartes avec des personnes, des diables et des tours
- 1 règle

But du jeu

Le but du jeu est de rassembler les lettres A à F de votre couleur pour quitter les enfers. Le dernier joueur qui reste aux enfers y est coincé là pour l'éternité, et perd par conséquent la partie (note du traducteur : le plus dur reste à venir).

Préparation

Avant la première partie, séparez les cartes, et posez les lettres autocollantes sur les petites chevilles en bois. Ne mettez pas d'autocollant sur les grandes chevilles rouges.

Posez le plateau au centre de la table, battez les cartes, et posez-en une face cachée sur chacune des cases du plateau. Les six cases identifiées par des liserés ou la tête de diable restent libres de cartes.

Placez les 4 chevilles rouges de diable sur le diable au centre du plateau.

Chaque joueur choisit un traîneau. Le joueur le plus âgé met son traîneau vide sur un n'importe quelle case du plateau (sauf le diable central). Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place alors son traîneau, en s'assurant qu'il y a au toujours au moins 3 cases libres entre deux traîneaux quelconques. Le joueur le plus âgé commence alors le premier tour. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Principe

À chaque tour, un joueur déplace son traîneau au-dessus des cartes en essayant de rassembler ses 6 lettres. La possession d'une cheville de diable donne de meilleures possibilités de mouvement.

Cependant, il ne faut pas perdre de vue les dangers d'une telle possession du diable. Si n'importe qui rencontre un deuxième diable, les deux diables s'envolent loin, en emportant deux lettres avec eux.

Si vous parvenez à réunir vos 6 lettres, et que vous n'avez aucune cheville de diable, vous pouvez quitter les enfers.

Mouvement normal

Les traîneaux se déplacent seulement horizontalement et verticalement, jamais diagonalement. Sur chaque nouvelle case où vous vous déplacez, le type de carte indiquera si vous pouvez vous déplacer à nouveau ou si vous devez vous arrêter.

Cartes face cachée

Normalement, en arrivant sur une carte face cachée, votre tour s'arrête et vous retournez la carte face visible. Si la carte est de votre propre couleur, votre tour est fini mais vous mettez la lettre correspondante dans votre traîneau.

Si la carte retournée indique une lettre qui est déjà dans votre chariot, indépendamment de sa couleur, vous pouvez vous déplacer à nouveau. Ainsi un joueur qui transporte la lettre D peut se déplacer librement au-dessus de toutes les cartes avec la lettre D.

Cases vides

Les cases qui n'ont aucune carte, ne représentent pas un obstacle et on peut les traverser librement, à l'exception de la tête de diable centrale.

Cartes face visible

Elles fonctionnent exactement comme les cartes face cachée, sauf que vous n'avez pas besoin de les retourner puisqu'elles sont déjà visibles !

Si vous vous déplacez sur une lettre de votre couleur que vous n'avez pas encore, vous vous arrêtez et vous prenez la cheville correspondante. Si vous avez déjà la lettre, indépendamment de sa couleur, vous vous déplacez à nouveau. Sinon, votre tour est terminé.

Cartes de diable (4 cartes)

Si vous découvrez un diable, ou si vous vous déplacez sur une carte visible de diable, vous devez prendre une cheville de diable et la mettre au centre de votre traîneau. Si les 4 chevilles de diable sont déjà pris, alors vous en prenez un à un autre joueur de votre choix.

Félicitations, vous êtes maintenant possédé !

Si vous recevez ultérieurement un deuxième diable, alors les deux diables s'envolent au loin, chacun emportant une lettre. Vous remettez votre cheville de diable sur la tête de diable au centre du plateau, et enlevez deux chevilles de lettre de votre traîneau. Si vous avez moins de 2 chevilles, vous enlevez ce que vous pouvez !

Cartes de tour (2 cartes)

La découverte d'une tour ou l'arrivée sur une tour vous permet de réaliser les deux choses suivantes :

1. Vous pouvez jeter un coup d'œil sur n'importe quelle carte cachée de votre choix sur le plateau. Ne le montrez pas aux autres joueurs puis reposez là toujours face cachée.
2. Vous pouvez vous débarrasser de votre cheville de diable et la remettre sur la tête de diable au centre du plateau.

La tête de diable

C'est la case centrale du plateau, où tous les diables traînent. Normalement, un joueur ne peut pas traverser cette case. Cependant, si tous les diables sont partis posséder des joueurs, vous pouvez traverser librement cette case.

Cases occupées par un autre traîneau

Normalement, vous ne pouvez pas aller sur une case déjà occupée par un autre traîneau. La seule exception est si vous faites un **mouvement diabolique** (voir plus bas). Dans tous les cas, une case ne peut jamais recevoir plus de deux traîneaux.

Si vous êtes possédé par un diable, vous pouvez aller sur une case occupée par un autre joueur. Vous devez alors lui donner votre cheville de diable. Si c'est son deuxième diable, alors les deux diables s'envolent et retournent vers la tête de diable, et le joueur doit choisir deux de ses chevilles de lettres qu'il enlève de son traîneau.

Ne pas se déplacer

Au lieu de vous déplacer, vous pouvez choisir d'échanger les positions de deux cartes de votre choix sur le plateau. Cependant, vous ne pouvez changer la position que des cartes de votre propre couleur ainsi que des cartes cachées. Vous ne pouvez pas regarder les cartes cachées que vous déplacez. Vous ne pouvez pas non plus déplacer des cartes sur lesquelles se trouvent des traîneaux.

Mouvement diabolique

Tant que vous possédez une cheville de diable – donc que vous êtes possédé par un diable- vos possibilités de mouvement sont accrues :

1. **Mélanger 2 à 4 cartes**
Au lieu de déplacer votre traîneau, vous pouvez prendre sur le plateau de 2 à 4 cartes de n'importe quel type. Vous tournez toutes ces cartes face cachée et vous les brouillez, puis vous les reposez sans regarder leur face sur n'importe quelle case libre du plateau, sauf bien entendu la tête de diable centrale – vous pouvez même poser des cartes sur les cases avec des liserés. Si un joueur prend des cartes visibles de sa propre couleur, c'est alors un autre joueur qui devra battre les cartes à sa place puis il les redonnera au joueur initial qui les placera sur le plateau.

2. Survoler les cartes cachées

Posséder une cheville de diable vous autorise à vous déplacer librement et sans vous arrêter au-dessus des cartes cachées, sans avoir à les retourner face visible. Vous devez toutefois vous arrêter sur les cartes visibles qui contiennent une lettre que vous ne possédez pas.

3. Cases avec traîneau

Vous pouvez passer au-dessus de traîneaux adverses ou vous arrêter dessus. Vous ne pouvez cependant pas entrer sur une case qui contient déjà deux traîneaux. Vous POUVEZ traverser une case avec une carte retournée dont vous ne possédez pas la lettre, si un autre joueur est déjà sur cette case.

Diable, diable

Lorsque vous recevez un deuxième diable, ça vous refroidit ! Vous perdez votre cheville de diable qui retourne à la tête de diable, et vous devez choisir deux de vos lettres qui partent en même temps.

Exorcisme

Vous ne pouvez quitter le jeu qu'à la double condition d'avoir vos 6 lettres et de ne pas avoir une cheville de diable. Vous pouvez vous débarrasser de votre diable des deux manières suivantes :

1. **Aller sur une tour.** Vous pouvez alors remettre votre diable sur la tête de diable.
2. **Le passer à un autre joueur.** Si vous finissez votre tour sur un autre joueur, vous pouvez lui donner votre diable. Si c'est son 2^{ème} diable, il perdra deux lettres et les deux diables rentreront à leur maison, à la tête de diable.

Attention !

Si un joueur se tient sur une carte de diable, vous ne pouvez pas vous déplacer sur sa case pour lui donner un deuxième diable. Au lieu de cela, vous obtiendriez VOTRE deuxième diable, et en subiriez les conséquences.

En outre, vous ne pouvez pas non plus donner un diable à un joueur qui se trouve sur une tour.

Traîneau chargé !

Dès que vous recevrez votre 6^{ème} lettre et que vous êtes débarrassé de votre diable, vous quittez le plateau de jeu.

Mais vous continuez à jouer. Chaque fois que votre tour viendra, vous retournerez deux nouvelles cartes face visible. Quand toutes les cartes seront visibles, la partie sera terminée.

Fin de la partie

La partie est terminée dans deux cas :

1. Il n'y a plus qu'un joueur sur le plateau. Ce joueur perd, et reste coincé pour l'éternité dans les enfers.
2. Si toutes les cartes sont visibles, alors le jour du jugement arrive et tous les joueurs encore dans les enfers y restent pour l'éternité.