



GÜNTER GORNETT **MAXIME MORIN**

Un jeu de cartes diabolique pour 2 à 6 joueurs, à partir de 14 ans.

TABLE DES MATIÈRES:

- MATÉRIEL
- **APERÇU ET ÉLÉMENTS**
- **CLASSIQUE (3 À 4 JOUEURS)**
- **VARIANTES :**
- **PAR ÉQUIPES (1 À 6 JOUEURS)**
- **LA DEUXIÈME BOUTEILLE (5 À 6 JOUEURS)**
- **L'ŒIL DU DÉMON (2 JOUEURS)**

Auteur : Günter Cornett
Illustrateur : Maxime MORIN
Directeur Artistique : Maxime ERCEAU
Directeur Editorial : Arnaud CHARPENTIER
Traducteur : Valentin LE LAY
Relecture : Thomas

MATÉRIEL :

1 Carte Enfer : elle contient le prix de départ de la bouteille (19).

6 Cartes Équipe : l'un des côtés est neutre, et l'autre a la couleur d'une équipe.



Recto



Verso (version 2 bouteilles)



Côté neutre



Côté couleur des équipes

2 Bouteilles (« en verre trempé dans les flammes de l'enfer »)

2 Livrets de règles




- 54 cartes (18 par couleur, jaune, rouge et bleu). Elles contiennent des nombres (pour le classement) et des points de mérite (points de victoire).
- Le set de base contient 36 cartes, avec tous les nombres de 1 à 37 (sauf le 19). Une partie de deux, trois ou quatre joueurs n'est jouée qu'avec le set de base.
- Le set additionnel contient 18 cartes. Il contient les nombres pairs entre 1 et 37, en y ajoutant 0,5 (2,5, puis 4,5, puis 6,5, etc...).
- Ces cartes sont ajoutées au set de base lors d'une partie de 5 ou 6 joueurs. Ainsi, il est possible de jouer de 5 à 6 joueurs avec la même valeur de cartes.
- Les couleurs et les points de mérite d'une carte paire sont exactement les mêmes que celles des cartes paires ayant le nombre augmenté de +0,5.



Exemple de carte Recto



Verso des cartes

- Il vous faut également du papier et un crayon pour écrire le score. La variante « La deuxième bouteille » nécessite la seconde bouteille incluse dans la boîte.



“

*« Elle est faite de verre, mais pas de n'importe quel verre : du verre trempé dans les flammes de l'enfer. Elle est la demeure d'un diable, et l'ombre que nous voyons bouger est la sienne, ou du moins c'est ce que j'imagine. Quiconque acquiert cette bouteille aura le diable à ses ordres. Tout ce qu'il désire - amour, gloire, argent, maisons... - deviendra sien au moindre mot...
Il n'y a qu'une seule chose dont le diable n'est pas capable : il ne peut prolonger la vie. Mais, je me dois de vous le dire, cette bouteille n'est pas sans inconvénient : celui qui meurt avant de la vendre brûlera en enfer pour l'éternité...
Elle ne peut être vendue, sauf à perte. Si vous la vendez au même prix que vous l'avez achetée, elle reviendra à vous tel un pigeon voyageur... Et souvenez-vous que vous ne pouvez la vendre qu'en monnaie sonnante et trébuchante... »*

(extrait de « Le Diable dans la bouteille » de Robert Louis Stevenson) ”

APERÇU

Comme dans de nombreux jeux de plis, le but de « Le Diable dans la bouteille » est d'acquérir le plus de points. Cependant, le jeu fonctionne de manière à ce que ce ne soit pas toujours la carte avec la plus grande valeur qui remporte le pli.

Le joueur qui a la carte avec la valeur la plus élevée, mais qui reste en dessous du prix de la bouteille reçoit le pli ainsi que la bouteille. La valeur de la bouteille descend pour devenir celle de la carte gagnante. Le propriétaire de la bouteille change, jusqu'à ce que sa valeur ne puisse plus diminuer.

Le joueur qui possède la bouteille à la fin de la partie reçoit des points négatifs au lieu de points positifs.



GLASSIQUE (3-4 JOUEURS)

Le jeu peut être joué en mode classique, ou par équipe.
Le mode classique de 3 à 4 joueurs contient les règles de base qui s'appliquent aussi pour les variantes.

Nombre de joueurs	Nombre de cartes	Équipes (2 joueurs) et joueurs solo (0)	Nombre de bouteilles	Le coéquipier est toujours le joueur assis le plus loin	
3	36	H-H	1	Pas de mode par équipe avec trois joueurs	
4	36	H-H-H	1	Le donneur et la personne en face de lui jouent en solo et les deux autres, en équipe.	
		2-H	1		
5	54	H-H-H	2	Le donneur a une carte en moins. Il ne délausse aucune carte dans le pli du démon. Il joue en solo même dans le mode par équipe.	
		2-2-1	1		
6	54	H-H-H-H	2	Seul cas dans lequel le donneur joue en équipe.	
		2-2-2	1		Le donneur et son coéquipier jouent en solo.
		2-2-H	1		
2	36	H	1	L'œil du démon. Une variante à deux joueurs avec quelques cartes face cachées et 4 cartes par pli.	

= Classique = (3 à 4 joueurs)



MISE EN PLACE

Placez la carte Enfer face visible sur le plateau, et placez la bouteille dessus.

Chaque joueur obtient une carte Équipe et la place avec le côté neutre face visible.

Les 36 cartes sont distribuées aux joueurs de manière égale.

Astuce : Pour une meilleure vue d'ensemble, nous conseillons aux joueurs de classer leurs cartes en fonction du nombre plutôt que de la couleur (cependant, les joueurs attentifs peuvent s'en servir pour deviner la position d'une carte).

DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur commence par défausser une carte. Ces cartes seront placées en dessous de la carte Enfer, et deviennent « le pli du démon ». Personne ne peut regarder le contenu de ce pli.

Chaque joueur sélectionne ensuite 2 cartes de sa main et en échange une avec son voisin de gauche et une avec son voisin de droite.



LE JEU DE PLI

Le jeu se joue dans le sens horaire. Le joueur à gauche du donneur commence en premier et joue une carte. Peu importe la couleur jouée, les autres joueurs doivent suivre. Si un joueur ne peut pas suivre, il peut jouer n'importe quelle carte.

Si toutes les cartes jouées ont une valeur plus élevée que celle de la bouteille, le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée remporte le pli, peu importe s'il a suivi ou non la couleur.

LE DIABLE DANS LA BOUTEILLE

La bouteille peut toujours être revendue, tant que le prix est plus petit que le dernier prix d'achat.

Si quelqu'un joue une carte dont le nombre est inférieur à la valeur en cours de la bouteille, celle-ci est automatiquement transférée à son nouveau propriétaire une fois le pli terminé. Si un seul joueur joue une carte avec une valeur inférieure à celle de la bouteille, ce joueur gagne le pli ainsi que la bouteille. Si plusieurs joueurs ont joué une carte avec une valeur inférieure à celle de la bouteille, le joueur qui a joué la carte avec la valeur la plus élevée parmi celles-ci remporte la bouteille ainsi que le pli.

La carte qui a permis au joueur de remporter la bouteille et le pli est alors placée face visible sous la bouteille. Cette carte représente la nouvelle valeur de la bouteille. La carte qui représentait la valeur précédente de la bouteille est ajoutée à la pile de plis de l'ancien propriétaire de la bouteille. (Il est possible qu'il s'agisse du même joueur.)

Au début de la partie, personne n'est propriétaire de la bouteille, et son prix est de 19.



EXEMPLE

La valeur de la bouteille est de 19.

Les cartes jouées sont de la valeur suivante :

Adam : 24, Betty : 15, Christian : 17, Doris : 32.

Adam et Doris ont ainsi des valeurs plus élevées que 19, alors que Betty et Christian ont joué des valeurs inférieures à 19, alors que le pli se joue donc entre Betty et Christian. Christian remporte le pli mais aussi la bouteille, puisque son 17 est plus proche de 19 que le 15 de Betty.

Le nouveau prix de la bouteille est désormais de 17. La carte 17 est placée en-dessous de la bouteille. Le prochain pli est toujours commencé par le joueur qui a pris le dernier pli (dans cet exemple, il s'agit de Christian).



Le 17 gagne le pli, il est glissé sous la bouteille pour le pli suivant.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur reçoit la valeur en points de mérite des cartes de ses plis.

Exception : le joueur qui possède la bouteille reçoit le total de points de mérite du pli du démon en points négatifs, au lieu de recevoir les points positifs de ses plis. Une fois le nombre de parties décidées atteint (par exemple, une fois que chaque joueur a été donneur 2 fois), la victoire est accordée au joueur avec le plus haut total de points.



GONSELS DE DÉBUT DE PARTIE

En général, passer les cartes avec les valeurs les moins élevées à ses voisins est souvent une bonne idée. Des informations essentielles sont aussi passées lors de l'échange des cartes. Par exemple, si un joueur donne le 2 à son voisin, et qu'il reçoit le 1 du même joueur, la partie est perdue si ce voisin arrive à avoir la bouteille avec son 2 sans qu'il ne puisse jouer son 1 dans le même pli.

Il est également conseillé d'essayer de faire en sorte de se débarrasser de cartes d'une couleur, afin d'avoir plus d'options de jeu. Si, par exemple, un joueur passe fréquemment des cartes jaunes, cela doit prêter attention aux autres joueurs. Dans tous les cas, les joueurs devraient noter quelles cartes ont été passées et jouées, et pour/de quel joueur.

GONSELS POUR LA PHASE DE PLUS

Il vaut mieux jouer rapidement les cartes ayant des valeurs légèrement en-dessous du prix de départ de la bouteille, afin de récupérer des cartes de grande valeur. Si le prix de la bouteille plonge trop vite, il ne sera plus possible de faire cela.

Afin de ne pas recevoir et garder la bouteille à la fin de la partie, il vaut mieux essayer de jouer les cartes à faible valeur le plus favorablement possible. Cela peut être réalisé si, dans le même pli, des cartes de valeur plus importantes mais en dessous du prix de la bouteille ont déjà été jouées.

Il peut être tentant de mettre beaucoup de points dans un pli qui a l'air « normal », mais cela peut aussi représenter un risque. Par exemple, si un joueur prend le 31 avec le 37, le prochain joueur pourrait le prendre en jouant une carte très faible (avec la bouteille).

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



PAR ÉQUIPES (4 - 6 JOUEURS)

Dans une partie par équipes, des équipes de 2 joueurs et jusqu'à 2 joueurs solo jouent les uns contre les autres.

MISE EN PLACE

4 JOUEURS : N'utilisez que les 36 cartes du set de base.

5 À 6 JOUEURS : Utilisez la totalité des 54 cartes.

5 JOUEURS : Le donneur a une carte de moins. Il ne défausse donc pas de carte dans le pli du démon.

Les coéquipiers sont les 2 joueurs dont la position de départ est la plus éloignée l'un de l'autre. S'il y a des joueurs solo, le donneur est toujours un joueur solo. Même si le nombre de joueurs est pair, son « coéquipier » est également un joueur solo.

Les deux coéquipiers de chaque équipe choisissent des cartes Équipe de la même couleur et les placent avec le côté coloré face visible.

Les joueurs solo la placent avec le côté neutre face visible.

SCORE

Les joueurs de chaque équipe additionnent leurs points, qui sont alors remportés par chacun d'eux.

Les joueurs solo remportent le double de leurs points.

Bien évidemment, si l'un des membres d'une équipe se retrouve avec la bouteille en fin de partie, les deux joueurs de l'équipe perdent.

Ils gagnent tous les deux les points négatifs du pli du démon au lieu de points positifs. Si un joueur solo termine la partie avec la bouteille, il gagne le double de points négatifs.



L'ŒIL DU DÉMON (2 JOUEURS)

1. Donnez face cachée 2 mains différentes à chaque joueur :

- Première main : 6 cartes
- Deuxième main : 12 cartes

2. Chaque joueur choisit dans sa 2ème main de retirer :

- 2 cartes qu'il place dans le pli du démon
- 1 carte qu'il place dans la 1ère main de son adversaire
- 1 carte qu'il place dans la 2ème main de son adversaire

3. Ils révèlent ensuite les 7 cartes de leur 1ère main, face visible en arc de cercle, formant ainsi l'œil du démon. (voir ci-contre)

4. Chaque pli est composé de 4 cartes, 2 par joueur. Ils jouent chacun leur tour jusqu'à ce que le pli atteigne 4 cartes. Ils sont libres de choisir depuis quelle main ils jouent leurs cartes.

5. La nécessité de suivre ou non une couleur dépend de la main avec laquelle le joueur choisit de jouer. Par exemple :

Le joueur B a des cartes bleues dans sa 1ère main, mais pas dans sa 2ème. Le joueur A joue bleu, et le joueur B doit suivre (si possible).

Le joueur B peut décider de jouer soit une carte bleue de sa 1ère main, soit une carte de son choix de sa 2ème main.



LA DEUXIÈME BOUTEILLE (5 - 6 JOUEURS)

MISE EN PLACE

Cette variante nécessite la deuxième bouteille incluse dans la boîte ainsi que le verso de la carte enfer. Utilisez la totalité des 54 cartes. Dans une partie à 5 joueurs, le donneur a une carte de moins. Par conséquent, il ne défausse aucune carte dans le pli du démon. Les deux bouteilles commencent chacune avec une carte Enfer ayant le prix de 19.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur à prendre un pli en jouant une carte en dessous de 19 prend la bouteille de son choix. Ensuite, la bouteille récupérée sera toujours celle ayant la valeur la plus élevée (même si la carte qui remporte le pli est plus basse que celle de l'autre bouteille).

SCORE

À la fin de chaque manche, chaque bouteille rapporte à son propriétaire le nombre de points négatifs du pli du démon (et ils perdent tous les points de leur plis). Si chaque bouteille est en possession de deux joueurs différents, alors chacun d'eux gagne des points négatifs. Un joueur qui possède les deux bouteilles gagne 2 fois le nombre de points négatifs (et perd tous les points de ses propres plis).

THANKS FOR PLAYTESTING
Alexander B.
Bettina M.
Daniel J.
Felix H.
Jenny W.
Jochen K.
Jonas M.
Karsten L.
Margret D.
Marek P.
Regina P.
Ronald B.
Stefan N.
Vincenty G.



Édité par Matagot Edition
161 rue Fernand Audéger
33000 BORDEAUX
(FRANCE)
www.matagot.com



Bambus Spielverlag
Günter Cornett
Kopfniedle 43
D-12053 Berlin
(GERMANY)



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

