

The Best of Niek Neuwahl :

Auf Teufel komm raus!

Le Diable par la queue

Le jeu de placement diabolique pour les grands et les petits diables.

Un jeu familial tactique pour 2 à 4 joueurs à partir des 8 ans.

L'enfer est en ébullition, car le prince des diables a eu une idée diabolique : pour déterminer son successeur, il appelle ses diables subalternes à concourir pour former la plus longue queue de diable. Il est tout à fait clair que les participants sont dévorés d'ambition. Mais la question cruciale est : lequel des candidats arrivera le mieux à tord sa queue dans l'enfer ? Cela demande une patience d'ange et une habilité diabolique pour ne pas s'embrouiller avec les autres queues de diable. Car celui qui montrera à la fin les plus longues queues de diable gagnera et deviendra peut être le prochain prince des diables. Niek Neuwahl et ASS vous invitent à essayer ce jeu de placement d'enfer avec tactique et adresse.

Nombre de joueurs

2 À 4 joueurs à partir des 8 ans

Contenu

56 cartes triangulaires

1 plateau de jeu

la règle

But du jeu

Chaque joueur essaye de placer habilement les cartes d'enfer sur le plateau de jeu pour que les corps des diables soient toujours reliés à une fin de queue. Celui qui parvient à faire de plus longues queues que ses adversaires gagne la partie.

Description du matériel

Plateau de jeu

Le plateau de jeu, qui représente l'enfer, est subdivisé en six secteurs avec au total 54 cases numérotées. Les cases sont numérotés par ordre croissant de chaque coté du plateau de 1 à 27. Les corps de diable et les fins de queue au bord de plateau de jeu sont marqués avec les lettres de A à T.

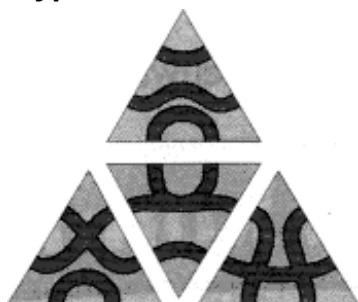
Cartes

On peut relier les corps de diable aux aux fins de queue en déposant intelligemment les 56 cartes de telle sorte que les queues deviennent aussi longues que possible... Il y a sept sortes différentes de cartes : trois présentant une symétrie centrale et quatre sans symétrie centrale.

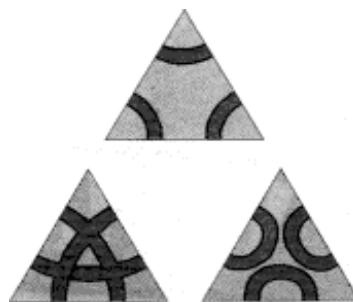
Préparation

1. Avant la première partie, il faut détacher soigneusement toutes les cartes du carton.
2. Les cartes sont mélangés et disposées face cachée autour du plateau de jeu.
3. On fixe alors à qui appartiennent les corps de diables :
 - pour 2 joueurs : un joueur reçoit les corps de diable A à I, l'autre les corps de diable K à T.
 - pour 3 joueurs : A à F, G à M, N à T.
 - pour 4 joueurs : on joue en 2 équipes ; la distribution est comme pour 2 joueurs.
4. Le plus jeune joueur commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les sept types de cartes



Les quatre types de cartes
sans symétrie centrale



Les trois types de cartes
avec symétrie centrale

Déroulement de la partie

Les règles du jeu sont décrites pour deux personnes. A la fin de la règle se trouvent les variantes pour trois et quatre personnes.

Il s'agit de relier le mieux possible les corps de diable aux queues, en déposant habilement les cartes, de telle sorte que les queues ainsi réalisées soient plus longues que celles des concurrents. Car plus les queues sont longues, plus elles rapportent de points. Et celui qui a à la fin le plus de points, est le gagnant !

Premier tour

Le premier joueur lit le nombre imprimé sur une case qu'il choisit librement (sauf exception voir plus bas) et le dit à haute voix.

Il retourne ensuite une carte au hasard, et la pose sur la case nommée. Il peut bien sûr choisir dans quel orientation il pose sa carte.

Il s'agissait là du premier tour. Dorénavant, les règles de pose suivantes valent pour tous les joueurs :

Tours suivants

Celui dont c'est le tour met toujours deux cartes.

Le joueur retourne d'abord une première carte qu'il doit placer sur la seconde case portant le même numéro que le joueur précédent.

Exemple : si le joueur précédent a mis sa dernière carte en 14, le prochain doit mettre sa première carte sur l'autre case 14.

Il peut ensuite poser sa deuxième carte sur une case de son choix et encore libre (sauf exception, voir plus bas). Il doit d'abord montrer la case choisie et dire son nombre, avant de retourner et déposer la carte.

Exception

La case qu'un joueur choisit, ne peut pas être directement raccordée aux corps des diables de ses adversaires.

En plaçant les cartes, il est naturellement conseillé d'œuvrer à allonger la queue de son propre diable - mais il est aussi très intéressant d'essayer d'empêcher les adversaires de réaliser de longues queues de diable, en veillant par exemple à de mauvaises liaisons ou à des liaisons extrêmement courtes.

Fin de la partie

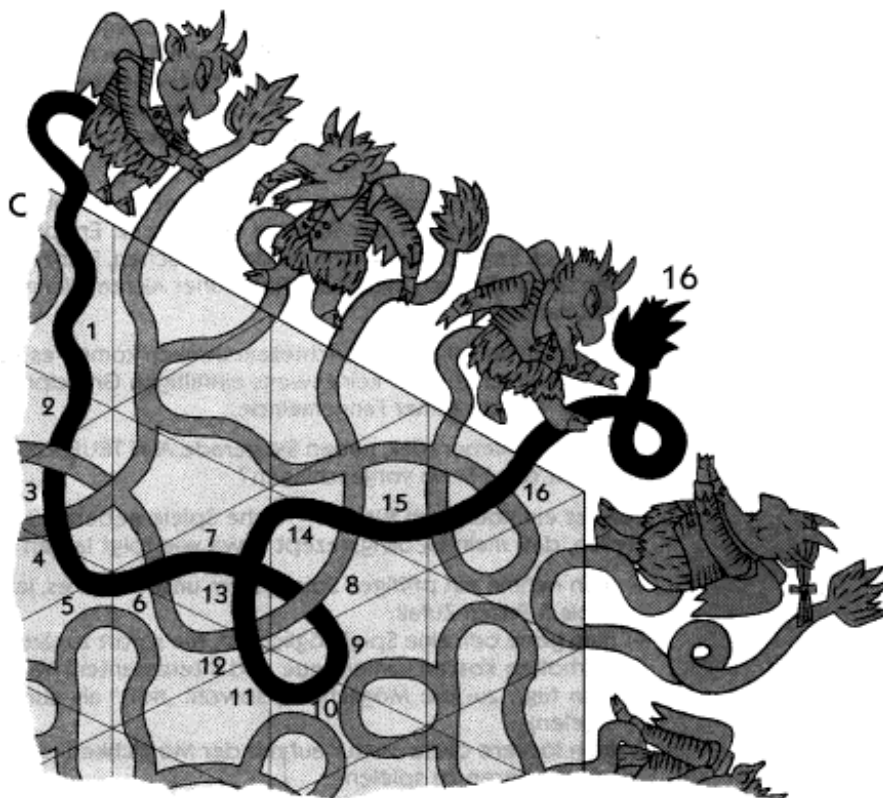
Aussitôt que toutes les cases sont occupées par des cartes (deux cartes restent inutilisées), on compte les points.

On évalue d'abord la queue du diable A, puis on continue jusqu'au diable T. Les points respectifs sont attribués au joueur correspondant.

La manière de compter est comme suit : on commence par le corps. On suit la queue jusqu'à sa fin. Chaque carte traversée rapporte un point. Si la même carte est traversée plusieurs fois à cause des circonvolutions de la queue, elle est comptée à chaque fois pour un point (voir l'exemple).

Aucun point n'est compté pour les liaisons entre deux corps ou deux bouts de queues.

Chaque joueur ajoute ses points. Le joueur avec le total le plus élevé gagne.



Exemple d'un décompte : le joueur du diable C gagne 16 points.

Règle spéciale pour trois joueurs

Les nombres des cases sont sans importance. En revanche les six secteurs de 9 cases jouent un rôle important.

Le déroulement de jeu est modifié comme suit :

Chaque joueur ne peut placer à son tour qu'une seule carte. Le joueur dont c'est le tour désigne une case, retourne une carte et la pose sur cette case. Le joueur suivant doit maintenant jouer sur un autre secteur.

Si un joueur ne peut plus poser sa carte dans un autre secteur, parce que toutes les cases sont déjà occupées et/ou que la règle d'exception s'applique, peut exceptionnellement jouer dans le même secteur. Si ce n'est pas possible d'y jouer à cause de la règle d'exception, le joueur doit passer.

Toutes les autres règles restent inchangées.

Règle spéciale pour quatre joueurs

Les joueurs assis en face l'un de l'autre forment respectivement deux équipes. Chaque équipe essaye de marquer le plus de points possible. On joue ici aussi dans le sens des aiguilles d'une montre, c'est à dire en alternant chaque équipe.

Le reste des règles pour deux personnes est inchangé.