



DIAVOLO

Un jeu diabolique

Règle du jeu

But du jeu

Vous incarnez des petits diabolins attablés au bar du Jugement Dernier, en enfer. Il fait chaud (forcément). Vous décidez de jouer au dé celui qui paiera la tournée de Diavolo, la boisson des p'tits rougeauds !

Résumé du jeu

À chaque tour, les dés sont lancés. Le dé Ordre donne une consigne. Les joueurs doivent alors se saisir le plus rapidement possible d'un diabolin de la couleur indiquée par le dé Ordre.

Les joueurs se saisissant de la mauvaise couleur et les joueurs en retard perdent 1 gemme. Le dernier joueur à posséder des gemmes est déclaré vainqueur.

Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, lisez les modifications à la fin des règles du jeu.

Mise en place

Les dix diabolins sont posés aléatoirement au centre de la table. Chaque joueur prend 5 gemmes rouges et les place devant lui. Le joueur le plus jeune est désigné « premier joueur ». Il prend les 10 dés et le premier tour de jeu commence.



Déroulement de la partie

Le joueur lance simultanément les 9 dés de couleur plus le dé Ordre. Tous les joueurs regardent alors la configuration obtenue et doivent se saisir d'un diabolin dont la couleur est indiquée par la consigne du dé Ordre :



Plus grande somme :

les joueurs doivent s'emparer d'un diabolin dont la couleur correspond au groupe de dés totalisant la plus grande somme.



Plus petite somme :

les joueurs doivent s'emparer d'un diabolin dont la couleur correspond au groupe de dés totalisant la plus petite somme.





Plus grand écart :

les joueurs doivent s'emparer d'un diablotin dont la couleur correspond au groupe de dés présentant le plus grand écart entre le dé de plus petite valeur et le dé de plus forte valeur.



Plus grand nombre d'impair :

les joueurs doivent s'emparer d'un diablotin dont la couleur correspond au groupe de dés présentant le plus de faces impaires (1, 3 ou 5).



Plus haute valeur :

les joueurs doivent s'emparer d'un diablotin dont la couleur correspond au groupe de dés qui contient le dé de plus haute valeur.



Plus proche du dé Ordre :

les joueurs doivent s'emparer d'un diablotin dont la couleur correspond au dé le plus proche du dé Ordre.

En cas d'égalité
pour chacune des six
conditions du dé Ordre, les joueurs
doivent s'emparer du diablotin gris.

Attention : les joueurs ne doivent
prendre qu'un seul cylindre. Une fois
qu'ils ont pris un cylindre, ils ne peuvent
pas le remplacer par un autre ni le relâcher.

Exemple de partie

Les dés noirs indiquent 2, 3 et 6.
Les dés rouges indiquent 3, 5 et 5.
Les dés blancs indiquent 1, 5 et 6.



Si la consigne est « plus grande
somme » alors il faut saisir un diablotin
rouge (la somme des dés rouges est 13, celle des
blancs est 12 et celle des noirs est 11).



Si la consigne est « plus petite somme » alors il faut
saisir un diablotin noir (la somme des dés rouges est 13, celle des
blancs est 12 et celle des noirs est 11).



Si la consigne est « plus grand écart » alors il faut saisir
un diablotin blanc (l'écart entre les dés rouges est 2, celui des
blancs est 5 et celui des noirs est 4).



Si la consigne est « plus grand nombre
d'impairs » alors il faut saisir un diablotin rouge
(3 dés rouges impairs, 2 dés blancs
impairs et 1 dé noir impair).



Si la consigne est « plus haute valeur » alors il faut saisir un diabolotin gris (égalité entre noir et blanc avec un dé de valeur 6).



Si la consigne est « plus proche du dé Ordre » alors il faut saisir un diabolotin rouge (le dé le plus proche du dé Ordre est rouge).

Comptage des points

Si un joueur s'est emparé d'un diabolotin de mauvaise couleur) il perd une gemme (elle est remplacée dans la boîte). Si un joueur n'a pas pris de diabolotin, il perd une gemme. Si un joueur s'est emparé du diabolotin gris et qu'il y avait effectivement une égalité, il gagne une gemme (mais il ne peut pas avoir plus de 5 gemmes).



Tours suivants

Un nouveau tour commence alors. Le joueur situé à la gauche du premier joueur lance maintenant les dés, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus de gemme, il est éliminé de la partie. À partir d'un certain nombre d'éliminations, on retire des diabolotins :

- À 3 joueurs on ne joue qu'avec 2 diabolotins de chaque couleur; plus le diabolotin gris.
- À 2 joueurs, on ne joue qu'avec 1 diabolotin de chaque couleur, dont le gris.

Le dernier joueur qui conserve au moins une gemme est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs perdent leur dernière gemme en même temps, il n'y a pas de vainqueur (chaque diabolotin doit payer lui-même son verre de Diavolo).

Parties à 2 et 3 joueurs... Et autres variantes



• À 2 joueurs, on ne joue qu'avec 1 diabolotin de chaque couleur, dont le gris.



• À 3 joueurs on ne joue qu'avec 2 diabolotins de chaque couleur, plus le diabolotin gris. Dès qu'un joueur est éliminé, on retire un diabolotin noir, un blanc et un rouge.

• Pour les plus jeunes, on ne joue qu'avec 2 dés de chaque couleur au lieu de 3. Pour mieux apprendre les ordres, les joueurs peuvent lancer le dé Ordre avant les autres dés pendant les premiers tours.

Un jeu de
Gilles Lehmann et Corentin Lebrat.



Matériel

- 9 dés en 3 couleurs (3 noirs, 3 blancs, 3 rouges) ;
 - 1 dé Ordre de couleur grise ;
- 10 diabolotins en 4 couleurs (3 noirs, 3 blancs, 3 rouges, 1 gris) ;
- 30 gemmes de score rouges ;
 - 1 règle du jeu.

