

# Dice Devils

Version 1.0

Pour 3 à 6 joueurs

A partir de 8 ans

Partie de 30 à 45 minutes

## INTRODUCTION

Qui l'eut cru ? L'enfer commence à geler ! Les démons s'agitent. Ils veulent tous récupérer des vêtements et accessoires pour pouvoir rester au chaud. Comme d'habitude avec les démons, ces effets chauds seront joués au dés !

Dans ce jeu, chaque joueur est un démon. Rien que de l'ordinaire... Au début de chaque tour, quelques effets chauds seront révélés que les démons vont se disputer. Chaque démon lance ses dés en secret avant de choisir un objet qu'il convoite. Si plusieurs démons veulent le même objet, il y aura un « Combat de dés ». Le démon qui remporte le combat recevra l'objet convoité et pourra également échanger son grade dans l'ordre des démons avec l'un des perdants du combat. Pourquoi cela ? Chaque grade dispose d'une capacité spéciale différente. Plus le grade est élevé, plus la capacité est puissante !

Le démon qui aura su récupérer les plus d'objets sera déclaré vainqueur.

## MATÉRIEL

- 6 gobelets (1 grand, 4 moyens et 1 petit)
- 6 cartes démon avec leur support
- 6 marqueur de saisie
- 13 dés (3 gros dés jaunes, 8 dés moyens noirs et 2 petits dés gris)
- 56 objets chauds (de valeur 1, 2 ou 3) :
  - 6 lits, 6 radiateurs, 6 cache-oreilles, 6 écharpes, 6 tasses de thé, 6 Bouilloires, 6 bonnets de nuit
  - 4 poivrons, 4 bains chauds
  - 3 fer à repasser, 3 grills

## MISE EN PLACE

1. Il y a en tout 6 grade dans l'ordre des démons : Oberteufel – démon en chef, Spielteufel – démon du jeu, Fehlerteufel – démon de l'erreur, Putzteufel – démon de la propreté, Springteufel – démon sauteur, Satansbraten – Satan grilleur. Il y a, pour chaque grade de démon, un support, un marqueur de saisie, un gobelet et des dés.
2. Selon le nombre de joueurs, tous les démons n'entrent pas en jeu :
  - Pour une partie à 3 joueurs : Oberteufel, Putzteufel, Satansbraten
  - Pour une partie à 4 joueurs : Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Satansbraten
  - Pour une partie à 5 joueurs : Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Putzteufel, Satansbraten
  - Pour une partie à 6 joueurs : tous les démonsTous les démons qui ne sont pas utilisés sont remis dans la boîte.
3. Désignation des grades :  
Les marqueurs de saisie sont posés face cachée au centre de la table. Chaque joueur en choisit un.
4. Chaque joueur prend le démon correspondant au marqueur qu'il a choisit. Ainsi qu'un gobelet et de 2 à 3 dés :
  - l'Oberteufel prend le grand gobelet et les 3 dés jaunes
  - le Satansbraten prend le petit gobelet et les 2 dés gris. Attention, l'enfer est difficile pour lui, ses dés n'indiquent que des valeurs allant de 1 à 4 !
  - les autres démons prennent un gobelet moyen et 2 dés noirs.
5. Les 56 objets chauds sont posés et mélangés face cachée au centre de la table.

## TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours. Chaque tour est divisé en 4 phases puis un nouveau tour commence.

- A. Phase de révélation des objets**
- B. Phase de lancers de dés**
- C. Phase de placement des marqueurs de saisie**
- D. Phase de Combat de dés et de distribution des objets**
- E. Nouveau tour**

## DÉTAIL DES PHASES

### A. Phase de révélation des objets

Au début de chaque tour, l'Oberteufel ordonne au Satansbraten de révéler des objets chauds. En fonction de nombre de joueurs, il prélève un certain nombre d'objets au centre de la table et les place face visible :

- Pour une partie à 3 joueurs : il choisit 2 objets
- Pour une partie à 4 joueurs : il choisit 3 objets
- Pour une partie à 5 joueurs : il choisit 3 objets
- Pour une partie à 6 joueurs : il choisit 4 objets

Il y a donc toujours moins d'objets à acquérir qu'il n'y a de démons !

### B. Phase de lancers de dés

Les démons lancent leur dés en même temps à l'aide de leur gobelet. Il en regarde secrètement le résultat et conservent leurs dés sous leur gobelet.

### C. Phase de placement des marqueurs de saisie

En commençant par l'Oberteufel et ensuite dans l'ordre des grades, chaque démon pose son marqueur de saisie à côté d'un des objets présents face visible au centre de la table.

### D. Phase de Combat de dés et de distribution des objets

Si un démon est seul à convoiter un objet, il prend immédiatement cet objet et le pose devant lui face cachée.

Si plusieurs démons convoitent le même objet, il y a un combat de dés !

1. Tous les démons en combat révèlent leurs dés
2. Le vainqueur du combat est celui dont la somme de 2 de ses dés est la plus grande.
3. Si plusieurs démons ont le même total, ces démons relancent leurs dés. La somme la plus grande l'emporte.
4. Le vainqueur du combat prend alors l'objet et le pose devant lui.
5. Si le vainqueur du combat le souhaite, il peut échanger son grade avec l'un des perdants du combat. En ce cas, les 2 joueurs échangent leur démon, mais également leur gobelet, leurs dés et leur marqueur. Les capacités spéciales ne s'appliquent alors qu'au tour suivant.
6. Si un combat a lieu impliquant l'Oberteufel, ce combat est toujours résolu en premier.

### E. Nouveau tour

Après la distribution des objets, un nouveau tour commence. Si des objets n'ont pas été convoités, ils sont conservés pour le tour suivant.

## CAPACITE DES DEMONS

Chaque démon a une capacité spéciale :

- L'Oberteufel additionne ses deux dés de plus haute valeur.
- Le Satansbraten additionne le dé de plus faible valeur de l'Oberteufel à ses deux dés.
- S'il est impliqué dans un combat, après avoir vu le résultat de ses adversaires, le Spielteufel peut les obliger à relancer leurs dés un fois. Ils relancent alors tous leurs dés. En ce cas, l'Oberteufel relance ses 3 dés.
- Le Springteufel remporte toutes les égalités.
- En cas de victoire lors d'un combat, le Fehlerteufel peut voler un objet de valeur 1 à l'un des perdants. S'il n'en a pas, il ne peut pas bénéficier de sa capacité.
- En cas de victoire lors d'un combat, le Putzteufel peut échanger un objet avec l'un des perdants quel qu'en soit la valeur. S'il n'en a pas, il ne peut pas bénéficier de sa capacité.

**Attention** : si l'Oberteufel est seul à convoiter un objet, il doit tout de même révéler ses dés pour permettre au Satansbraten d'utiliser sa capacité.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un démon a collecté au moins 10 objets. Le tour se termine normalement puis on procède au décompte final.

## DECOMPTE FINAL

Chaque joueur retourne tous les objets pour faire le décompte des points qu'il a amassés au cours de la partie. A cela, chaque joueur ajoute 3 points pour chaque ensemble de 3 objets identiques. Le joueur avec le nombre de points le plus important remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui aura le grade le plus élevé est déclaré vainqueur.

**Attention** : Le Springteufel remporte toutes les égalités, même pour le décompte final !

## VARIANTE POUR PLUS DE COMBATS

Pour pimenter la partie et augmenter le nombre de combats, on diminue le nombre d'objets disponibles :

- Pour une partie à 4 joueurs : il choisit 2 objets
- Pour une partie à 6 joueurs : il choisit 3 objets

## VARIANTE AVEC UNE SELECTION DE DES DEMONS DIFFERENTE

Selon le nombre de joueurs, la présence des démons a été choisie pour équilibrer les forces de leur capacité. Vous pouvez cependant décider d'appliquer une autre répartition. Cependant, si le Satanbraten est en jeu, l'Oberteufel doit l'être également. A l'inverse, si l'Obersteufel est en jeu, le Satansbraten ne doit pas être en jeu obligatoirement.

## Mention légale

Le jeu dans sa version originale sont la propriété des sociétés d'édition de jeux White Castle et KOSMOS et, établies en Allemagne et de son auteur Reinhard Mensen. La présente règle de jeu est une traduction non-officielle mise à disposition gratuitement pour un usage exclusivement privé. Le téléchargement de cette traduction vous attribue un droit d'utilisation et non pas un droit d'exploitation. Tout téléchargement ou impression à des fins autres que privées (incluant, entre autres, la vente de cette règle, sa livraison conjointe ou non en relation avec l'achat du jeu original, la distribution au cours de manifestations publiques) est interdit.