

# Mode Championnat

Pour le tournoi, avancez l'indicateur de score de 1 point à chacune de vos victoires. Le premier joueur qui gagne 5 parties est désigné : Champion !

# Mode Défi

Pour pimenter le jeu, chaque joueur choisit 2 Diabes – un dans la première rangée et un dans la seconde. A vous de trouver les 2 Diabes Rouges Mystères de votre adversaire.

Le plus simple : commencez par découvrir les similitudes entre les 2 Diabes, puis continuez en devinant leurs différences.

Vous allez devoir formuler les questions ainsi : "les deux joueurs" ou encore : "l'un des deux joueurs". Par exemple, vous pouvez demander, "Les deux joueurs ont-ils les yeux noirs ?" ou, "L'un des deux Diabes a-t-il les cheveux blonds ?". Attention cependant quand vous éliminez des personnages !

**Par exemple :** Si vous demandez : "L'un des deux joueurs est-il gardien de but ?" et que la réponse de votre adversaire est "oui", vous ne pouvez fermer aucune fenêtre. En effet, même si l'un des 2 Diabes est gardien de but, il se peut que l'autre ne le soit pas ! Pour gagner en mode Défi, vous devez deviner les 2 Diabes Rouges Mystères lors de votre tour.



Réalisation : DICO.BE • [www.dicogames.be](http://www.dicogames.be)

Idée et conception : Didier Colart et Pascal Decubber

Infographie : Vincent Jeukens

Illustrations (boîte et fiche) : Pascal Decubber alias Pad'R  
Photos (fiche) : Photonews

Merci à : Benjamin G et Guillaume G de l'URBSFA, Erik R de 1895, Eric VDL, Gaëtan dB, Christophe C, Ralph VKV, Marika - Kathy - Sabrina - Sarah - Xavier - Romain - Giovanni - Jean-Benoît de Dico.be et tous les supporters des Diabes Rouges !

©Hasbro 2013. All rights reserved. Winning Moves is a registered trademark of Winning Moves International Ltd. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Garder l'adresse pour référence. Fabriqué, importé et distribué par : **Winning Moves France**, 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.



# Est-ce ?

## DIABLES ROUGES



AVANT DE COMMENCER À JOUER

AGE 8+  
JOUEURS 2

Face avant

Indicateur de personnage

Face arrière

Le support de gauche a une fixation qui dépasse

Le support de droite a une encoche dans laquelle la fixation s'emboîte



Indicateur de score




## Contenu


2 plateaux de jeu • 2 fiches de Diabes Rouges (caricatures et photos) • 4 supports (2 pour chacun des plateaux de jeu) • 4 indicateurs de personnages • 2 indicateurs de scores.

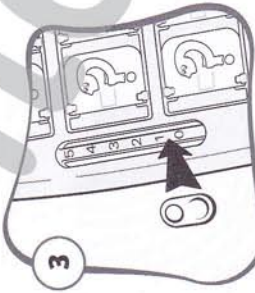
**LA PRÉSENCE D'UN ADULTE EST CONSEILLÉE POUR L'ASSEMBLAGE DU JEU.**

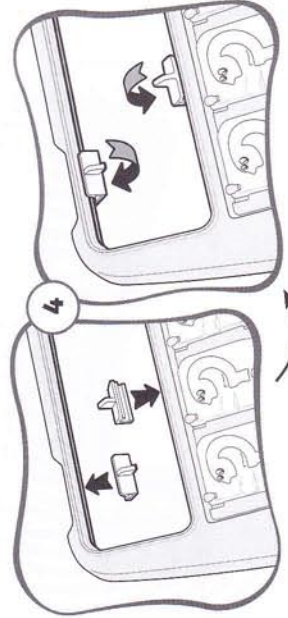
Détachez délicatement les pièces du jeu du cadre en plastique. Si nécessaire, utilisez une lime à ongles ou du papier de verre très fin pour retirer les légères aspérités plastiques. Une fois toutes les pièces du jeu détachées, retirez les fiches de personnages du carton et jetez les déchets.

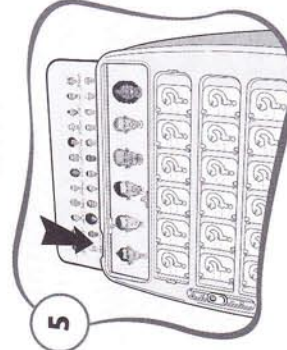
# Assemblage

- 

1 Prenez les plateaux de jeu face arrière visible. Poussez la partie qui dépasse vers le centre jusqu'à ce qu'elle se casse. Voir Figure 1. Répétez cette action à chaque angle sur les 2 plateaux.
- 

2 **Continuez avec les plateaux de jeu face arrière visible.** Pour les supports de droite et de gauche, orientez les attaches de façon à les faire entrer dans les encoches prévues à cet effet sur les plateaux (2A), ensuite clipsez-les sur les plateaux (2B).
- 

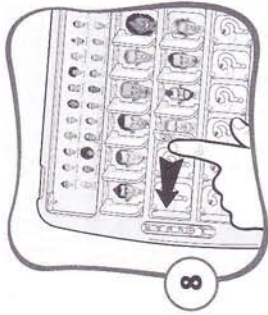
3 Retournez maintenant les plateaux de façon à ce que la face avant soit visible, et clipser l'indicateur de score comme indiqué.
- 

4 Emboîtez les indicateurs de personnages en haut et en bas de la large fenêtre sur les rainures. Chaque plateau de jeu doit comporter 2 indicateurs de personnages.
- 

5 Déterminez ensemble avec quelle fiche de Diabes vous allez jouer et faites-la glisser sous les fenêtres. Vous devez bien évidemment jouer avec les mêmes Diabes.



- 6 Vous pouvez jouer en face à face en clipsant les 2 plateaux ensemble en position chevalet comme sur l'image ; ou jouer chacun avec votre plateau en prenant soin de ne pas le montrer à votre adversaire.



- 7 Choisissez un Diabte Mystère sur l'une des 2 rangées et positionnez l'indicateur sur ce personnage. L'autre indicateur doit se trouver sur le point blanc.

- 8 Ouvrez toutes les fenêtres sur votre plateau pour voir les Diabtes.

## But du jeu

Découvrir le Diabte Rouge Mystère avant son adversaire !

## Le jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie. Les joueurs posent chacun leur tour des questions dont les réponses ne peuvent être que OUI ou NON. Selon la réponse obtenue, vous fermerez la (les) fenêtre(s) des personnages dont vous êtes sûr qu'ils ne sont PAS les Diabtes Rouges Mystères de votre adversaire.



**Par exemple :** Vous demandez : "Ton Diabte Rouge est-il bien rasé ?".

Si votre adversaire répond : "Non", vous pouvez alors fermer toutes les fenêtres des Diabtes qui sont bien rasés. Vous venez d'éliminer certains Diabtes, vous rapprochant ainsi de la solution pour trouver le Diabte Rouge Mystère.

C'est à votre adversaire de poser des questions dont les réponses seront oui ou non.

## Le gagnant

Une fois que vous pensez savoir qui est le Diabte Rouge Mystère, vous devez attendre votre tour et donner votre réponse au lieu de poser une question. Si vous avez trouvé le bon Diabte, vous remportez la partie. Si ce n'est pas le cas, l'autre joueur gagne !

