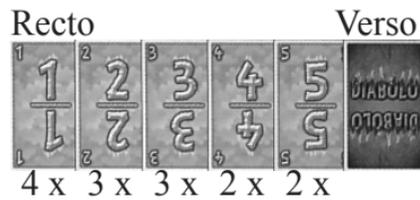
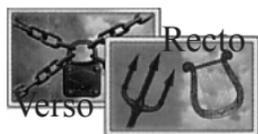


## Matériel :

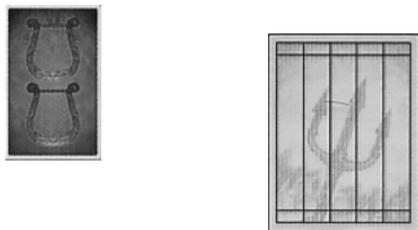
- 70 Cartes Chiffre réparties comme suit et déclinées en 5 couleurs :



- 5 Cartes Enfer/Paradis de 5 couleurs



- 5 Cartes Double :



- 1 Bloc de feuilles de score



## Préparation :

- Munissez-vous d'un stylo et d'un feuille du bloc de feuilles de score.
- Disposez les cartes Enfer/Paradis les unes sous les autres, côté recto, au centre de la table.
- Prenez chacun une carte double que vous poserez devant vous.
- Désignez un donneur qui distribuera 6 cartes Chiffre à chaque joueur après les avoir mélangées et posera les cartes restant face cachée au milieu de la table pour constituer la pioche.

## Déroulement :

Le joueur à la gauche du donneur commence.

A son tour un joueur doit obligatoirement accomplir les deux actions suivantes :

- **Piocher** une carte Chiffre qu'il ajoute à sa main
- Puis, **Poser** une carte Chiffre de sa main à gauche ou à droite d'une carte Enfer/Paradis en se conformant aux règles de poses décrites ci-après. Il passe ensuite la main au joueur à sa gauche.

*Exemple :* Michael est le premier joueur du pre-

*mier tour. Il pioche une carte qu'il ajoute à sa main et pose ensuite sa carte verte «5» à gauche de la carte «Paradis+Enfer» de couleur verte. Le joueur à sa gauche piochera alors à son tour et jouera une carte de sa main.*

*Cas particulier :* si un joueur ne peut pas poser de carte, il doit se défausser d'une carte après avoir montré sa main aux autres joueurs.

## Règles de pose :

- Les cartes Chiffre doivent être posées **face visible** de part et d'autre des cartes Enfer/Paradis **de même couleur**.
- Dès que, pour une ligne, les deux camps totalisent (à eux deux) **5 cartes Chiffre**, on retourne la carte Enfer/Paradis correspondant. **On ne peut plus poser de carte sur cette ligne**.
- Il ne peut y avoir, pour une même ligne, **plus de 3 cartes Chiffre du même côté** de la carte Enfer/Paradis. S'il y a déjà trois cartes d'un côté, reste à jouer de l'autre jusqu'à ce que la ligne compte 5 cartes Chiffre.

## Fin de la manche :

La manche prend fin dès que 2 cartes (3 si vous jouez à 5) Enfer/Paradis ont été retournées. Il est temps de passer au décompte.

## Décompte :

Les cartes jouées à droite des cartes Enfer/Paradis rapportent des points d'ange. Celles jouées à gauche, des points de démon.

Il faut maintenant déterminer, pour chaque ligne, les unes après les autres et indépendamment les unes des autres, quel camp a gagné en comparant la somme des points d'ange à celle des points de démon. Référez vous ensuite aux trois cas suivants pour le calcul des scores de la manche.

### 1° cas : il y a plus de points d'ange

La couleur de cette ligne permet de gagner des points. Si un joueur décide de jouer une carte double, il doit l'annoncer à haute voix.

Les joueurs comparent la somme des valeurs des cartes Chiffre de cette couleur qu'ils ont en main. Celui qui a la plus forte somme gagne un nombre

de points égal à celle-ci qui sera immédiatement noté sur la feuille de score. Les autres joueurs ne gagnent aucun point.

Si ce joueur a joué sa carte double, il double ses points. Toutes les cartes double utilisées sont mises de côté et ne pourront être réutilisées que lors de la prochaine manche.

*Exemple : A gauche de la carte «Paradis+Enfer» de couleur violette, il y a un «5» et un «1», à droite, il y a un «4», un «2» et un «1». Il y a donc 6 points de démon contre 7 points d'ange. Pour cette manche, la couleur violette rapporte donc des points. Deux joueurs décident d'utiliser leur carte double, Joe et Michael.*

*Michael a un «5» violet en main, Joe un «4» et un «2». Joe a plus de points (4+2=6), il va donc pouvoir utiliser sa carte double. Il gagne donc 12 (6x2) points. Michael ne gagne rien et perd sa carte double qui est mise de côté jusqu'à la fin de la manche.*

### 2° cas : il y a plus de points de démon

Cette couleur va faire perdre des points.

Tous les joueurs révèlent les cartes de cette couleur qu'ils ont en main et le joueur qui a la plus forte somme perd un nombre de points égal à cette somme. On note cela sur la feuille de score. Les autres joueurs ont de la chance, ils ne perdent aucun point.

*Exemple : A gauche de la carte «Paradis+Enfer» de couleur verte, il y a un «2» et un «5». A droite, il y a un «1» et deux «2». Il y a donc 7 points de démon contre 5 points d'ange. Pour cette manche, la couleur verte fait perdre des points. Michael a encore un «3» et un «1» vert en main, Joe n'a aucune carte verte en main. Michael perd donc 4 points que l'on note sur la feuille de score.*

### 3° cas : il y a autant de points d'ange que de points de démon

Dans ce cas, il n'y a aucun point à gagner ou à perdre avec cette couleur.

*Exemple : A gauche de la carte «Paradis+Enfer» de couleur rouge, il y a un «3», à droite, il y a un «2» et un «1». Comme il y a 3 points de chaque*

*côté, la couleur rouge n'est pas décomptée.*

Si plusieurs joueurs ont la plus grosse somme d'une couleur en main (quel que soit le cas), ils gagnent ou perdent tous les points correspondants.

## Manches suivantes et fin de partie :

La manche suivante commence après le décompte. La fonction de donneur passe au joueur à gauche du donneur précédent.

Après avoir joué un nombre de manches égal au nombre de joueurs, le jeu est terminé. Le joueur qui a gagné le plus de points remporte la partie.

Rédigé et Mis en page par  
Nicolas Gengembre  
d'après la traduction de  
Loïc Boisnier  
des règles de Diabolo de  
Michael Schacht.