

LE DIABLE SAUTEUR

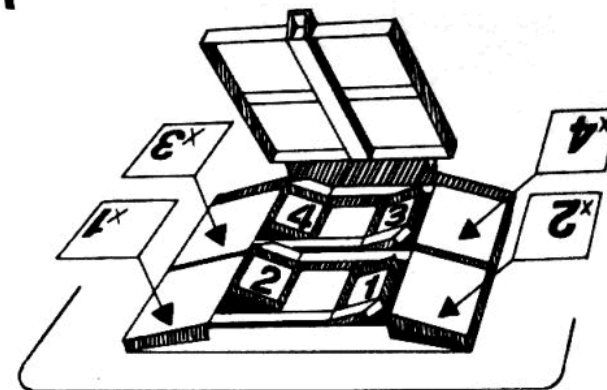
PREPARATION DU JEU

1. Coller les quatre étiquettes auto-collantes sur les quatre touches, en prenant soin de faire correspondre le chiffre de l'étiquette avec celui figurant sur chaque levier (ouvrir pour cela le couvercle des trappes). Voir dessin.
2. Préparer les figurines du diable et des trois personnages, en les fixant sur leurs supports.

PRINCIPE DES JEUX

Ils se jouent à deux joueurs et le principe de jeu est le même pour les deux règles A et B. Un des joueurs appelé « Diable » (règle A) ou « Cacheur » (règle B) ouvre le couvercle des trappes pour cacher les quatre dés sur les emplacements numérotés (sans être vu de l'autre joueur) et referme le couvercle.

L'autre joueur appelé « Poursuivi » (règle A) ou « Tireur » (règle B) fera sauter les dés en appuyant successivement sur les touches numérotées. Ce numéro servira à déterminer le nombre de points.



REGLE A - LA POURSUITE PAR LE DIABLE

Le Diable cache les dés pendant toute une manche, le Poursuivi les fait sauter.

Le but. — Le Poursuivi doit amener le plus possible de ses personnages sur la ligne d'arrivée.

Le Diable va essayer d'en capturer le plus possible, en les rattrapant ou en les dépassant.

Départ. — Le Diable est placé sur le point rouge, les personnages sur les autres points, bleu, orange, vert, ils suivent tous le sens de la flèche.

Partie. — Le Diable a caché les dés, le Poursuivi en fait sauter un :

- a) S'il tire un chiffre, il marque le nombre de points du dé multiplié par le chiffre de la touche.
Exemple : par la touche 2 sort un 4 ; $2 \times 4 = 8$ points.
- b) S'il tire un diable, celui-ci avance du nombre de cases égal à trois fois le chiffre de la touche qui l'a fait sortir.

Après chaque coup de dé, si un diable est sorti, le Diable recache les dés ; si un chiffre est sorti, le Poursuivi peut :

- soit demander au Diable de recacher les quatre dés ;
- soit tirer un des autres dés restants, dans ce cas :
 - s'il tire un chiffre il avance comme noté en a),
 - s'il tire un diable voir b) et ainsi de suite.

A noter toutefois qu'un Poursuivi ne peut tirer au maximum que trois chiffres, car sur un des quatre dés ne figurent que des diables, il serait sûr de faire avancer le diable en tentant une quatrième fois sa chance. Une manche est finie quand le Poursuivi a placé à l'arrivée ses trois personnages ou au moins ceux qui ont réussi à échapper au Diable, s'il y en a...

En fin de manche le Poursuivi décompte ses points comme suit :

- 10 points pour trois personnages arrivés
- 5 points pour deux personnages arrivés
- 2 points pour un personnage arrivé
- 0 si le Diable les a tous rattrapés et capturés

REGLE B - LA COURSE A DEUX

Pour cette règle, toujours deux joueurs, avec chacun un seul personnage. Chaque joueur va alternativement cacher les dés (Cacheur), et l'autre les faire sauter (Tireur).

Le but. — Etre le premier à avoir amené son joueur sur la case de départ.

Départ. — Un joueur place son personnage sur la case rouge.

L'autre le place sur la case orange.

Partie. — On désigne au sort le premier à jouer.

Le premier cache les dés (Cacheur).

Le deuxième tire un dé (Tireur) :

- si c'est un diable, il n'avance pas son personnage, et chacun change de rôle ;
- si c'est un chiffre il peut avancer son personnage du nombre de points obtenus (voir règle A a).

A ce moment le Tireur peut :

- soit s'arrêter après avoir avancé son personnage et devenir le Cacheur ;
- soit décider de tirer un autre dé. Dans ce cas, il n'avancera pas son personnage avant de savoir s'il a tiré un autre chiffre :
 - si c'est le cas il avancera du nombre total des deux coups de dés a),
 - si c'est un diable, il perd les points du premier coup de dé, n'avance pas, et devient le Cacheur.

Une troisième et dernière fois le Tireur peut tirer un dé, le déroulement sera le même :

- c'est un chiffre, il avance du total des trois coups a),
- c'est un diable, il perd tout, n'avance pas et devient le Cacheur.