

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LE DIABLE PAR LA QUEUE.

A partir de 6 ans.  
2 à 6 joueurs.

Cette boîte contient un disque-toupie qui pivote sur son axe, une queue de diable et un jeu de cinquante-six cartes.

Le but du jeu consiste à former la plus grande chaîne possible en assemblant les cartes côte à côte. L'assemblage de deux cartes est valable quand il fait apparaître un animal (fig. A).

Dans l'exemple A, la chaîne composée de 6 cartes compte quatre animaux reconstitués: l'hippopotame, le phoque, le canard et le chat.

## Préparation :

Placez sur la table mais à l'écart du centre les 56 cartes, face cachée, en trois piles de valeur sensiblement égale pour former trois talons.

Disposez le disque-toupie et la queue du diable au milieu de la table.

Désignez le premier joueur par tirage au sort.

## Mécanisme général :

Le disque-toupie, qui fait fonction de dé permet aux joueurs d'acquérir des cartes.

Les joueurs placent les cartes ainsi acquises devant eux, face visible, en essayant de les assembler au mieux afin de créer une longue chaîne.

## Marche du jeu :

Chaque joueur procède de la façon suivante :

1. Prend le disque-toupie, pose sa main dessus, les doigts très écartés. Seuls les dernières phalanges doivent toucher le disque-toupie (fig. B). Il donne un rapide mouvement de rotation au disque-toupie de gauche à droite (fig. C).

2. Tandis que le disque-toupie tourne rapidement, il prend la queue du diable et la pique sur le disque-toupie pour l'immobiliser (fig. D).

3. La queue du diable piquée sur le disque-toupie indique la section à prendre en considération :

● *section verte* : vous gagnez une carte. Prenez la première carte de l'un des trois talons. Posez cette carte face visible devant vous.

● *section bleue* : même chose que précédemment, mais vous gagnez deux cartes au lieu d'une.

● *section rose* : vous ne gagnez rien. Votre coup est nul.

● *section "diable" (jaune)* : vous avez le choix entre deux possibilités, soit de prendre trois cartes au talon, soit de "voler" une carte de votre choix à l'adversaire de votre choix.

## Constitution de la chaîne :

Peu à peu, les cartes gagnées vont s'accumuler.

N'attendez pas trop pour les assembler en chaîne, même si au début vous n'obtenez que plusieurs petites chaînes.

Par la suite, vous pourrez grouper les petites chaînes entre elles.

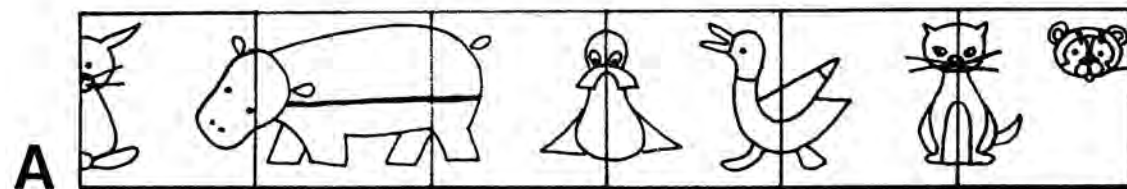
Et si vous avez la chance d'arrêter le disque-toupie sur la section "diable", vous pourrez toujours "voler" à l'adversaire la carte qui vous fait défaut.

Mais si un adversaire sort la section "diable", il peut aussi vous voler une carte, même s'il n'en a pas besoin, avec le seul but de casser votre longue chaîne en son milieu !

## Le vainqueur :

La partie prend fin une fois la dernière carte prise (la 56<sup>e</sup>). Le vainqueur est le joueur qui compte le plus d'animaux reconstitués dans une chaîne. Remarquez qu'il faut trois cartes pour reconstituer le tigre et l'hippopotame.

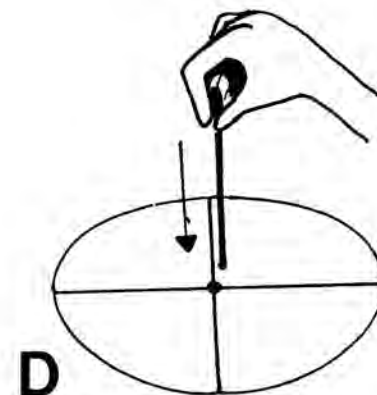
**Remarque :** Pour les plus grands, le coup n'est valable que si l'on pique la queue dans le carré inscrit dans chaque section.



B



C



D