

Dicke Dämonen

Contenu

50 créatures (10 fantômes blancs, 10 démons de feu rouges, 10 démons de l'eau bleus, 10 démons de la terre verts) ainsi que 4 lignes de puissance (des cordelettes qui doivent être attachées en boucle avant la première partie)

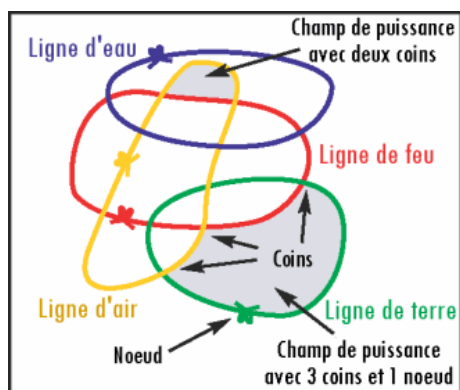
Préparation

Les démons et les fantômes sont mélangés dans le sac. Le joueur le plus âgé place les lignes de puissance de sorte que chaque ligne de puissance en recouvre au moins deux autres.

Tous les secteurs inclus par des lignes de puissance sont **des champs de puissance**.

Il y a également un champ de puissance extérieur, qui encercle toutes les lignes de puissance. Les coins d'un champ se produisent à chaque endroit où deux lignes de puissance se croisent.

Exemple : sur la figure, le champ de puissance extérieur a 5 coins et 1 noeud. Le champ de puissance formé uniquement par les lignes rouge et jaune a 2 coins.



Début du jeu

Chaque joueur tire du sac **quatre créatures** au hasard et les cache dans son poing - il peut les regarder à tout moment. Le joueur à gauche du joueur le plus âgé commence. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Au début, les couleurs ne sont pas assignées aux joueurs. Pendant la partie, chaque joueur choisit une couleur dont il pense qu'elle dominera le monde. Celui qui prédit le mieux gagne la partie.

Tour de jeu

D'abord un joueur **doit placer une créature**, fantôme ou démon, qu'il possède dans son poing. Puis, il **peut** prédire une couleur et finalement il tire une nouvelle créature du sac.

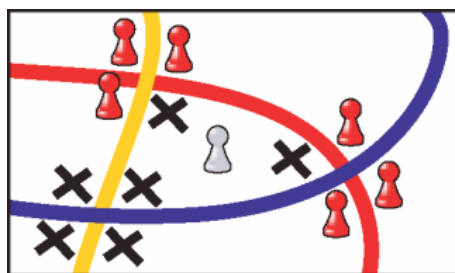
1 : placer une créature

S'il joue un fantôme (blanc), le joueur le place dans **au centre** d'un champ de puissance de son choix à l'exclusion du champ de puissance extérieur (qui n'a pas de centre).

On peut jouer un fantôme dans un champ où des démons sont déjà présents - mais dès qu'un fantôme apparaît dans un champ de puissance, ce champ est gelé : plus aucune créature, fantôme ou démon, ne peut y être placé !

S'il joue un démon, le joueur le place dans un coin **inoccupé** d'un domaine de puissance où ne se trouve pas de fantôme. **Une des deux lignes** de puissance du coin **doit être de la couleur** du démon !

Exemple : ici, les pions rouges indiquent les coins où il est possible de placer un démon du feu. On ne peut pas en placer (X noir) dans le coin où se croisent la ligne d'air et d'eau ni dans le champ de puissance contenant le fantôme.



2 : prédisez éventuellement une couleur

Après avoir placé une créature, un joueur **peut** placer devant lui une des créatures restant dans son poing, se réservant de fait les gains de cette couleur.

S'il décide de prédire une couleur, le joueur doit remettre dans le sac toutes les créatures restant dans son poing. Chaque joueur ne peut prendre cette décision qu'une fois dans la partie et chaque joueur doit choisir une couleur différente.

3 : tirez une créature au hasard

Après avoir placé une créature, et optionnellement prédit une couleur, le joueur tire au hasard une créature dans le sac s'il en reste. Même si le sac est vide, le jeu continue.

Dès qu'un joueur a prédit une couleur, il n'a plus qu'une créature en main et son tour se limite à poser cette créature et à en tirer une nouvelle.

Fin du jeu

Le jeu finit **immédiatement** dès qu'un joueur ne peut pas poser de créature, parce que son poing est vide ou qu'il n'y a plus aucun endroit disponible pour les créatures qu'il a en poing.

Quelle couleur gagne ?

Examinez chaque champ de puissance pour déterminer si une couleur de démon (rouge, vert, jaune ou bleu) y détient la majorité. Si c'est le cas, cette couleur de démon obtient autant de points de victoire qu'il y a de coins et de noeuds en périphérie de ce champ.

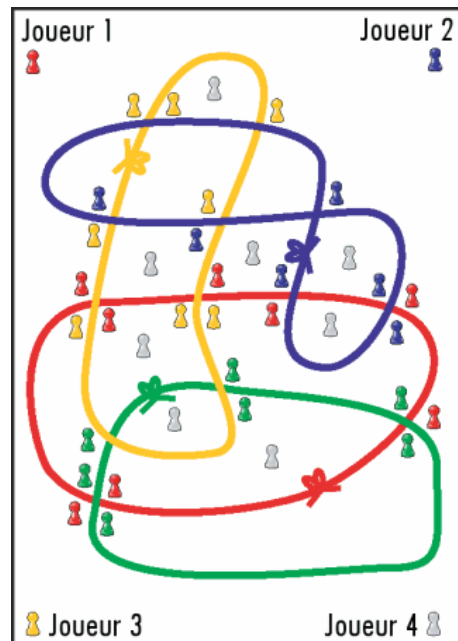
Si aucune majorité ne se dégage, aucune couleur de démon ne marque de point.

La couleur blanche obtient toujours autant de points de victoire qu'il y a de fantômes posés sur le jeu.

La couleur ayant obtenu le plus de points gagne la partie. Il est possible que plusieurs couleurs gagnent simultanément.

Et quel joueur gagne ?

Le joueur qui a prédit la couleur gagnante, ou l'une des couleurs gagnantes, gagne la partie. Si personne n'a prédit la couleur gagnante, tous les joueurs perdent.



Exemple de score

Exemple : les joueurs ont prédit Rouge, Bleu, Jaune et Blanc :

Rouge ne domine que le champ extérieur, soit **8 points**.

Jaune domine un champ ayant 2 coins et un champ ayant 4 coins + 1 noeud, soit **7 points**.

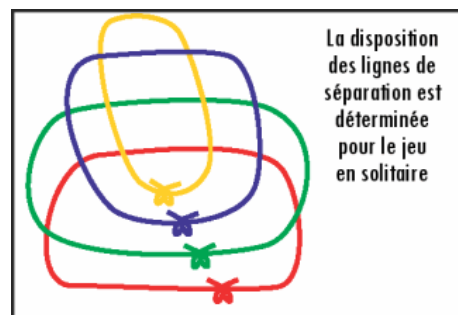
Vert a un champ avec 3 coins, un avec 2 coins + 1 noeud et un avec 5 coins, soit au total **11 points**.

Bleu a un champ avec 2 coins + 1 noeud, un avec 4 coins et un avec 3 coins + 1 noeud, soit **11 points**.

8 fantômes ont été placés, donc **Blanc** marque **8 points**. Vert et bleu gagnent et donc le joueur 2.

Jeu en solitaire

Dans le jeu solitaire, le joueur qui prédit une couleur rejette toutes les créatures restantes et en tire une seule comme d'habitude.



Il peut aussi prédire jusqu'à trois couleurs pour chacune d'elles il doit immédiatement annoncer quelle position elle occupera à la fin de la partie.

Si toutes ses couleurs finissent en tête et qu'il a prévu correctement l'ordre d'arrivée, il gagne trois fois le nombre de points de sa meilleure couleur, plus deux fois ceux de sa seconde couleur plus les points de sa troisième couleur. Dans tous autres cas il perd.

Exemple : le joueur a prédit Rouge en 2^{ème} position et Vert en 1^{ère} position. Si Vert marque 9 points suivi de Rouge avec 8 points, et que toutes les autres couleurs ont 8 points ou moins, le joueur gagne et gagne 43 points (3x9 + 2x8). Autrement, si par exemple Jaune obtient 11 points, le joueur perd.

Dicke Dämonen

Un jeu de
Heinrich Glumpler

Un concours pour 1 à 4 magiciens de 10 ans et plus - durée magique environ 20 minutes

Le monde - lignes et champs de puissance

Aux yeux d'un magicien, le monde se compose de lignes de puissance et de champs de puissance se croisant. Il y a une ligne de feu, une ligne d'eau, une ligne de terre et une ligne d'air. Ces lignes créent des champs de puissance et partout où deux lignes se croisent, les coins du monde sont créés.

Fantômes et démons

Les magiciens essayent de dominer le monde en appelant des fantômes et des démons.

Fantômes - les créatures blanches - ils sont placés dans les centres des champs mais n'apparaissent jamais dans le champ extérieur qui entoure toutes les lignes de puissance existantes - puisque personne ne sait où est le centre du champ extérieur.

Toutes les fois qu'un fantôme apparaît dans un domaine la terreur gèle tout - ce qui veut dire en clair que plus personne ne peut arriver dans ce champ, fantôme ou démon.

Démons - les créatures colorées - ils sont placés dans les coins d'un champ, à raison d'un seul démon par coin. Un démon ne peut apparaître dans un coin que si une des deux lignes de ce coin montre la couleur du démon. De plus, aucun démon ne peut être placé dans un champ contenant un fantôme.

Placement

Au début, chaque magicien tire quatre créatures au hasard du sac et les cache dans son poing. A son tour, un magicien doit jouer un des créatures de son poing. À la fin de son tour, il tire une nouvelle créature du sac, si le sac n'est pas encore vide. Puis le prochain magicien, en tournant vers la gauche, prend son tour.

Les couleurs dominent le monde

Le monde se remplit de fantômes et de démons jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place pour une de ces créatures. A ce moment le destin du monde est décidé et il devient clair quelle couleur domine le monde - soit la couleur blanche soit une des couleurs de démon gagne. Pour ce qui concerne les démons ceci dépend des majorités obtenues par les démons dans les champs - si une couleur de démon détient la majorité dans un champ, elle gagne autant de points de victoire qu'il y a de coins et de noeuds dans le champ. Les fantômes blancs gagnent toujours autant de points de victoire qu'il y a de fantômes placés sur le jeu. N'importe quelle couleur qui gagne la plupart des points de victoire, domine le monde.

Le magicien qui domine le monde

Mais quel magicien règne alors sur le monde ? Chaque fois qu'un magicien a placé une créature, il peut, une fois dans la partie, prédire quelle couleur dominera le monde. Pour cela, il choisit un des créatures qui lui restent en main et la place devant lui prédisant de ce fait la couleur qui, à son avis, va gagner. Puis il remet toutes ses autres créatures dans le sac et en tire une seule comme habituellement. Aucun magicien ne peut prédire une couleur déjà prédite par un autre magicien. Celui qui prévoit la couleur gagne le monde... ou au moins ce petit jeu.

DICKE DÄMONEN!-Art.-Nr. 4000

Auteur et illustrateur : Heinrich Glumpler
Traduction : François Haffner
© 2004 édition Erbkönig - Glumpler & Truant
Frauenlobstrasse 95, 55118 Mainz
Erbkönig ©, TM & © 2004 Glumpler & Truant
Infos et jeu en ligne : www.edition-erlkoenig.de

