

Règle du jeu *DIABOLIQUE*

Joueurs : de 2 à 4 joueurs. De 5 à 99 ans.

But de jeu : Etre le premier à finir de construire son château.

Préparation du jeu : Mélanger les cartes et les poser face cachées au centre de la table.

Déroulement de la partie : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs doivent piocher au moins 1 fois ; puis ils peuvent continuer de piocher autant de fois qu'ils veulent ou de passer la main...

Lors d'une pioche, il y a 4 possibilités :

- **Le joueur pioche une carte « château »** : Si le joueur ne construit pas encore de château, il la pose devant lui et devra reconstituer le château de cette couleur. (*sauf si un autre joueur construit déjà un château de cette couleur*). Lors des prochains tours, toutes les cartes château de cette couleur, lui permettront de construire son château. (*il y a 6 cartes par château*). Si le joueur tire des cartes « château » d'autres couleurs, il les pose sur sa droite face visible. Après avoir pioché une carte « château », le joueur peut *continuer à piocher* s'il le souhaite.

- **Le joueur pioche une carte « fée »** : il pose sa carte fée sur la droite et continue à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « diamant »** : il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

Les cartes « diamant » permettent au joueur **d'acheter** une carte « château » pour compléter son propre château. (*3 cartes diamant en échange d'1 carte château*).

Attention :

➤ si le joueur veut acheter une carte château à son adversaire, il ne pioche pas de carte lors de ce tour.

➤ un adversaire ne peut pas refuser de vendre une carte château.

- **si le joueur pioche une carte sorcière** : pas de chance ! Le joueur remet à côté de la pioche : sa carte sorcière + 3 cartes en sa possession (cartes « château » d'autres couleurs, cartes « diamants » ou à défaut, des cartes de son propre château (*s'il n'a pas d'autre choix*)). Puis il passe la main. (*s'il lui reste moins de 3 cartes, il donne toutes celles qu'il lui reste.*)

➤ s'il possède une carte « fée », le joueur peut l'utiliser pour « contrer » la sorcière. Il pose alors, à côté de la pioche : la carte fée + la carte sorcière et passe la main.

Pioche : lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes posées, les mélange et les retourne pour faire une nouvelle pioche.

Qui gagne ? : Le gagnant est le premier à constituer les 6 parties de son château.