

INFERNO

Venice Connection

Les joueurs sont des diables qui font leurs emplettes sur la terre. Ils cherchent naturellement à acquérir les pires âmes qui ont existé dans l'histoire de l'humanité. Et le choix est vaste, de Néron à Jack l'éventreur, en passant par Dracula, Lucrece Borgia et l'impératrice chinoise TZ'U...

C'est pourtant un choix très subjectif que fera chaque diable... et la brochette d'âmes qu'il mettra dans son grand sac forme une combinaison que le grand Lucifer comparera, dès son retour, à la moisson des autres.

Qui donc aura ramené le meilleur assortiment de dictateurs et de personnalités exceptionnellement cruelles ?

MATERIEL : 1 carnet de listes (avec 18 noms); 2 séries de 18 cartes d'âmes maudites (chacune des personnalités est donc reprise 2 fois), 8 cartes spéciales : 4 cartes SCAMBIO OBBLIGATO (échange obligatoire), 2 cartes BUONA AZIONE (bonne action), 2 cartes GRANDE SCAMBIO (grand échange).
Sablier de 2 minutes et règle

PREPARATION

- Chaque joueur reçoit une liste vierge où les 18 âmes disponibles sont notées en ordre alphabétique. Chacun attribue secrètement à ces 18 âmes une valeur différente et comprise en 1 et 18. Chacune des valeurs ne peut être attribuée qu'une seule fois. Les valeurs les plus hautes sont 18, 16, 15, 14.... les plus basses 1, 2, 3...

Remarquez qu'une des cartes (CATTIVO...) - et donc une des lignes - ne porte pas de nom précis... mais la mention UNE AME DAMNEE DE VOTRE CHOIX. !

Chaque joueur obtient ainsi une combinaison de valeurs qui est vraisemblablement différente de celles de ses adversaires. Il est, par exemple, possible qu'un joueur ait attribué une valeur 18 à Néron et 13 à Attila alors qu'un autre ait attribué 2 à Néron et 18 à Attila.

- Ne montrez en aucun cas votre liste remplie aux autres joueurs. Tenez-la en main ou posez-la face cachée sur la table.
- Mélangez les 36 cartes et distribuez-les entre les joueurs. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, n'utilisez qu'une des deux séries de 18 cartes; si vous jouez à 4 ou 6 joueurs, utilisez les 2 séries. Si vous jouez à 5, ne distribuez pas la 36ème carte et écartez-la du jeu. **Chaque joueur étale ses cartes devant lui, faces visibles.**
- Cartes spéciales : Mélangez-les et distribuez-les, faces cachées, aux joueurs. Si vous jouez à 2, 3 ou 4, chacun en reçoit deux; si vous jouez à 5 ou 6, chacun en reçoit une. Ces cartes sont tenues en main par chaque joueur jusqu'au moment où elles seront jouées.
- Quand chaque joueur a pu examiner les cartes qui sont posées devant lui, sur la table, le jeu commence et le sablier est retourné une première fois (ce sablier sera retourné 3 fois durant la partie).

DEROULEMENT

Il n'y a pas d'ordre pour jouer. Chacun se lance dans tous les échanges et marchandages qu'il désire. Avec autant de joueurs qu'il le veut et autant de fois qu'il le veut...

Quand le jeu sera fini, chacun aura cherché à obtenir les âmes qui valent le plus sur sa liste personnelle. Il additionnera la valeur des âmes qu'il possédera et ce total sera comparé aux scores des autres joueurs.

Les échanges sont du genre :

- *Qu'est-ce que tu désires recevoir contre ton Dracula ?*
- *Néron*
- *Ce que tu me proposes n'est pas suffisant !*
- *Ok ! o k ! Néron + Gengis Khan !*
- *Accepté !*

Les valeurs attribuées aux âmes étant secrètes, il est bien sûr possible qu'un échange soit intéressant pour deux joueurs. Mais BON ne veut pas dire COMBIEN. *Par exemple, Thomas possède TORQUEMADA (valeur 3 sur sa liste) et désire ATTILA (valeur 17 sur sa liste). Tandis que Cécile possède ATTILA (valeur 5 sur sa liste) et désire TORQUEMADA (15 sur sa liste). Thomas et Cécile procède à l'échange. Tous les deux gagnent... mais de manière inégale : Thomas gagne 14 points tandis que Cécile en gagne 10.*

TOUTE SECONDE CARTE D'UNE MÊME ÂME, EN POSSESSION D'UN MÊME JOUEUR, NE VAUT QUE 5 POINTS.

Dans le cas de 4, 5 ou 6 joueurs, on emploie 36 cartes et les âmes sont donc présentes deux fois. Si, en fin de jeu, un joueur détient deux mêmes âmes, les valeurs sont déterminées comme suit : la première reçoit la valeur indiquée par ce joueur sur sa liste; la seconde reçoit 5 points, sans considération de la première valeur.

CARTES SPECIALES

Ces cartes sont tenues en main par les joueurs (2 dans le cas de 2 à 4 joueurs - 1 dans le cas de 5 à 6 joueurs). Elles peuvent être jouées n'importe quand et interrompent le jeu. Elles sont ensuite écartées et ne peuvent plus servir.

SCAMBIO OBBLIGATO (échange obligatoire)

En jouant cette carte, vous obligez un adversaire désigné à vous échanger une carte de votre choix contre une autre qu'il choisit parmi les vôtres. On procédera à un tel échange, notamment quand un échange avait été précédemment refusé. Attention : les cartes qui font l'objet d'un échange SCAMBIO OBBLIGATO sont acquises définitivement par chacun de ces joueurs : pour le signifier, chacun d'eux retourne la carte acquise et la pose donc, face cachée, devant lui. De telles cartes ne peuvent plus être échangées en cours de jeu.

GRANDE SCAMBIO (grand échange)

Celui qui joue une telle carte, arrête le jeu et chacun passe à son voisin immédiat une carte de son choix. Le joueur provoquant le grand échange décide si c'est vers la droite ou vers la gauche.

BUONA AZIONE (bonne action)

Eh oui ! Même chez les pires personnalités de notre histoire, certains se repentent en dernière minute... et finissent par poser un geste de bonté ! Ceci n'arrange bien sûr pas les diables. Celui qui joue une telle carte, déclare que telle âme dans le jeu est hors course et vaut zéro point. Les cartes correspondantes sont écartées du jeu. Cependant une âme qui a déjà fait l'objet d'un échange obligatoire (SCAMBIO OBBLIGATO) ne peut être visée.

SABLIER

- Le sablier sera retourné trois fois durant le jeu. Le jeu sera terminé quand le troisième écoulement de sable sera complet.
- Le sablier est retourné une première fois quand le jeu commence.
- Il sera encore retourné deux fois... mais ce sont les joueurs qui décideront quand, en respectant les consignes suivantes :
 - Un sablier ne peut être retourné que quand son sable s'est complètement écoulé.
 - Cette règle étant respectée, chaque joueur peut le retourner quand il juge que le moment est opportun.
 - Le sablier peut naturellement rester au repos si personne ne le retourne.
- Quand un joueur le retourne pour le troisième fois, il annonce clairement : **DEUX DERNIERES MINUTES !** Cela veut dire que le jeu s'arrête quand le sable s'est complètement écoulé.

FIN DE JEU

Quand la partie s'arrête avec le dernier grain de sable du troisième écoulement, chacun révèle sa liste secrète et fait le compte des âmes qu'il possède en fin de jeu. Celui qui totalise le plus de points est nommé MEILLEUR DIABLE *du jour* et gagne la partie

Un jeu sélectionné par

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alseberg 76 1060 BRUXELLES
tél 00/32.2.537.83.92 fax 02/537.51.75