

Mémo Règles

Pour ne rien oublier sans avoir à relire les règles ou à les feuilleter, ce mémo en une page va vous simplifier la vie, particulièrement lors des premières parties.

Pour les joueurs

Couleur : Trait de caractère dominant (p. 9)

Cœur Trèfle Carreau Pique

Intuitif Intellectuel Curieux Volontaire

L'Atout (p. 9, 26) : Il permet au joueur de dévoiler la prochaine carte de sa pioche. Il devra cependant rebattre les cartes de sa pioche

La figure (p. 22) : indique sa manière d'agir

Valet Dame Roi

Directe Subtile Tactique

Le déroulé du tour de jeu (p.22)

Le Diable décrit une situation initiale grâce au script.

A chaque carte piochée, un joueur ajoute un élément à l'histoire selon la valeur de la carte. Faible : un détail. Elevée : un élément important

Objectif : s'approcher le plus possible de 21 sans le dépasser pour gagner le tour de jeu. Le joueur avec le score le plus élevé remporte le tour de jeu.

Ordre de prise de parole (p. 21) :

1^{er} Couleur adaptée à la situation

2^{eme} Atout adapté à la situation

3^{eme} Ni Couleur, ni atout adapté

Echouer en réussissant : ne pas respecter la manière d'agir annoncée interdit de rejouer la même figure le tour suivant (p. 25)

Les combinaisons de cartes (p. 29)

- Le Black Jack Naturel (10 et As) : réussite parfaite
- Le Black Jack (un total de 21) : Très bonne réussite

- **La suite** (3 cartes minimum qui se suivent) : permet d'ajouter un élément à l'histoire

- **La suite et le Black Jack** (6-7-8) : permet d'ajouter un flashback

Etat de l'avatar (p. 26-30) : à chaque tour de jeu perdu, un joueur défaisse autant de cartes de sa pioche qu'indiqué par la valeur de la figure jouée par le Diable

Il est possible de reconstituer sa pioche par des soins ou du repos, ce qui est une action comme toutes les autres.

Utiliser les jokers

- Utiliser un joker permet (p. 27) :
 - soit annuler une pioche de carte et en refaire une
 - soit reconstituer sa pioche avec un maximum de 5 cartes
 - soit sauver la vie de son Avatar

Actions collaboratives (p. 28)

Main commune a tous les joueurs

- **Une paire à 3 joueurs** : remettre en jeu un joker défaussé
- **Une paire à 2 ou un brelan à 3 joueurs** : ajoute un joker supplémentaire
- **Un brelan de 7 à 3 joueurs** : remet en jeu toutes les cartes neutralisées

Pour le Diable

- **Splitter sa main** (p. 27) : Le Diable divise sa main en jouant individuellement avec chaque joueur.

Les Figures du Diable (p. 13, 39)

Niveau de danger du tour de jeu. La valeur associée indique le nombre de réussites à obtenir pour remporter le défi.

| | Valet | Dame | Roi |
|------------|----------|------------|----------|
| Valeur | 1 | 2 | 3 |
| Danger | Mineur | Important | Majeur |
| Adversaire | Figurant | Bras droit | Big Boss |

Le Diable joue la figure face cachée. Elle est dévoilée soit par un atout, soit dès la première réussite d'un joueur.