

# Emprise du Diable

1 joueurs

104 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remplir toutes les positions de la grille avec des séquences en couleur construites de trois en trois.

## MISE EN PLACE

- 1 joueur avec deux jeux de 52 cartes (104 cartes). Retirer les 8 rois.
- Distribuer 24 cartes face visible dans une grille de 3x8.
- Les 72 cartes restantes forment la pioche.

## SCORE

- Gagner en complétant toutes les 24 séquences en couleur.
- Pas de redistribution de la pioche.

Conseil: Libérez agressivement des espaces dans la grille pour parcourir la pioche plus rapidement.

## À VOTRE TOUR

- Déplacer les cartes de la grille vers les piles correspondantes (même couleur, prochain rang de trois en trois).
- Remplir les espaces vides depuis la pioche.
- Rangée supérieure construit A-4-7-10 ; milieu 2-5-8-V ; inférieure 3-6-9-D.

L'Emprise du Diable est un jeu de cartes solitaire à deux jeux joué sur une grille de 24 cartes face visible de 3 rangées par 8 colonnes. Les joueurs construisent des séquences spécifiques sur les positions de la grille : la rangée supérieure construit des séquences commençant par les as, la rangée du milieu par les 2, et la rangée inférieure par les 3, chacune montant de trois au sein de la même couleur. Le jeu exige une planification minutieuse et offre un défi satisfaisant avec son schéma de construction inhabituel.

## Objectif

Remplir toutes les 24 positions de la grille avec des séquences en couleur complètes : rangée supérieure A-4-7-10, rangée du milieu 2-5-8-V, rangée inférieure 3-6-9-D, avec chaque pile construite en couleur.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 1 joueur (solitaire).
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes mélangés ensemble (104 cartes). Retirer les 8 rois avant le jeu.
3. **Grille** : Distribuer 24 cartes face visible dans une grille de 3 rangées par 8 colonnes.
4. **Pioche** : Les 72 cartes restantes forment la pioche.

## Déroulement du jeu

1. **Construction de la grille** : Chaque position dans la grille construit une séquence en couleur montant de trois. Rangée supérieure : A, 4, 7, 10. Rangée du milieu : 2, 5, 8, V. Rangée inférieure : 3, 6, 9, D.
2. **Déplacer des cartes** : Si une carte sur la grille peut être placée sur une autre pile de la grille (correspondant au prochain rang et couleur requis), déplacez-la. Cela libère un espace.
3. **Remplir les espaces** : Les espaces vides de la grille sont remplis depuis la pioche.
4. **Distribution de la pioche** : Quand aucun mouvement sur la grille n'est possible, distribuer des cartes depuis la pioche pour remplir tous les espaces vides. S'il n'y a pas d'espaces vides, distribuer une carte à chaque position de la grille.
5. **Pas de redistribution** : La pioche n'est distribuée qu'une seule fois.

## Décompte des points

1. **Condition de victoire** : Toutes les 24 positions de la grille contiennent leur séquence complète de quatre cartes (A-4-7-10, 2-5-8-V ou 3-6-9-D) en couleur.
2. **Score partiel** : Compter le nombre de piles complétées ou de cartes correctement séquencées.
3. **Taux de victoire** : L'Emprise du Diable est modérément difficile, avec environ 1 partie sur 10 gagnable.

## Variantes

---

- **Emprise du Diable Détendue** : Permettre une redistribution de la pioche pour un taux de victoire plus élevé.
- **Variante à un jeu** : Utiliser un seul jeu (sans rois) avec une grille de 3x4 pour une partie plus rapide.

## Conseils et stratégies

---

- Concentrez-vous sur la libération des espaces de la grille pour pouvoir amener de nouvelles cartes de la pioche en jeu.
- Priorisez la construction des séquences dans la rangée qui a le plus de cartes correspondantes déjà disponibles.
- Suivez quelles couleurs ont des cartes dans quelles rangées ; mélanger les couleurs entre les rangées mène à des impasses.

## Conseils et stratégie

---

Créez des espaces vides agressivement pour parcourir la pioche. Faites attention à quelle rangée appartient chaque rang (A-4-7-10 supérieure, 2-5-8-V milieu, 3-6-9-D inférieure). Suivez la distribution des couleurs entre les rangées.

L'idée clé est que chaque rang appartient exactement à une rangée. Déplacer rapidement les cartes mal placées vers leur rangée correcte (ou les utiliser pour construire des séquences) est le principal défi stratégique.