

Démon de Vitesse

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Vider votre pile démon de 13 cartes en construisant sur les piles communes avant tout le monde.

MISE EN PLACE

- Chacun des 2 à 8 joueurs utilise son propre jeu de 52 cartes avec un dos unique.
- Distribuez 13 cartes face cachée en pile démon ; retournez la carte du dessus.
- Distribuez 4 colonnes de travail face visible ; les cartes restantes constituent votre pioche.

SCORE

- Chaque carte apportée aux piles communes rapporte 1 point.
- Chaque carte restante dans votre pile démon coûte 2 points.
- Le premier à atteindre le score cible à travers les manches remporte la partie.

Conseil: Privilégiez les coups qui vidangent la pile démon plutôt que les poses générales sur les bases.

À VOTRE TOUR

- Tout le monde joue simultanément, sans tours.
- Construisez les bases communes depuis l'as en ordre croissant par couleur ; arrangez les colonnes de travail en décroissant en alternant les couleurs.
- Jouez la carte du dessus de la pile démon dès que possible.
- Criez « Stop » lorsque votre pile démon est vide pour terminer la manche.

Démon de Vitesse, également connu sous le nom de Nerts, est un jeu de cartes compétitif en temps réel où plusieurs joueurs s'affrontent simultanément pour poser des cartes sur des piles communes. Il combine un jeu de type solitaire avec une compétition frénétique à plusieurs joueurs.

Objectif

Être le premier joueur à vider sa pile personnelle (la pile démon) tout en construisant les piles communes au centre de la table. Les points proviennent des cartes que vous apportez aux piles communes, moins les cartes restantes dans votre pile démon.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs, chacun avec son propre jeu au dos distinctif.
2. **Jeu de cartes** : Chaque joueur utilise un jeu complet de 52 cartes avec un dos unique pour l'identification.
3. **Pile démon** : Chaque joueur distribue 13 cartes face cachée en une pile personnelle, en retournant la carte du dessus face visible.
4. **Colonnes de travail** : Chaque joueur distribue 4 colonnes de travail face visible à partir de son jeu restant.
5. **Main** : Les cartes restantes servent de pioche personnelle, retournée 3 par 3.

Déroulement du jeu

1. **Jeu simultané** : Il n'y a pas de tours. Tout le monde joue en même temps aussi vite que possible.
2. **Construire les bases** : Lorsqu'un as apparaît, placez-le dans la zone commune centrale. N'importe qui peut construire sur n'importe quelle pile de base en ordre croissant par couleur.
3. **Déplacer sur les colonnes de travail** : Arrangez vos colonnes en ordre décroissant, en alternant les couleurs, comme au solitaire classique.
4. **Utiliser la pile démon** : Jouez la carte du dessus de votre pile démon dès que possible sur vos colonnes de travail ou les bases communes.
5. **Crier stop** : Lorsqu'un joueur vide sa pile démon, il crie « Stop ! » et la manche se termine.

Décompte des points

- **Cartes de base** : Chaque carte que vous avez apportée aux piles communes rapporte 1 point.
- **Pénalité démon** : Chaque carte restante dans votre pile démon vous coûte 2 points.
- **Séparation** : Après la manche, triez les piles communes par dos de cartes pour compter les contributions de chaque joueur.
- **Gagnant de la partie** : Jouez plusieurs manches ; le premier joueur à atteindre le score cible remporte la partie.

Variantes

- **Nerts** : Le nom américain du même jeu, avec des règles identiques.
- **Pounce** : Un autre nom régional avec de légères modifications au décompte des points.

Conseils et stratégies

- Concentrez-vous avant tout sur le vidage de votre pile démon, car ces cartes portent la pénalité la plus lourde.
- Jouez vite mais sans précipitation. Poser une mauvaise carte sur une base fait perdre du temps à tout le monde.
- Gardez un œil sur les bases communes afin de ne pas manquer l'occasion de jouer vos cartes avant que quelqu'un d'autre ne prenne la place.

Conseils et stratégie

La vitesse est importante, mais pas tout. Privilégiez les coups qui vidangent la pile démon, et maintenez vos colonnes de travail organisées pour éviter les blocages.

Les joueurs expérimentés développent un rythme : retourner trois cartes de la pioche, scruter les bases, vérifier la pile démon, et gérer les colonnes de travail en cycle rapide.