

Doctor Faust

Docteur Faust

Seul celui qui est diablement rusé, gagne

Un jeu tactique de Reinhold Wittig à partir de 12 ans pour deux joueurs

Contenu du jeu

En plus d'un adversaire, de ruse diabolique et d'habileté, on a besoin pour Docteur Faust de ces éléments suivants:

- 1 plan de jeu
- 1 règle du jeu
- 4 pierres « diable » (2 rouges, 2 bleues)
- 1 pyramide des âmes en verre
- 11 cartes « âme »
- 2 paquets de 8 cartes « diable »

Chapitre 1

Concept et but du jeu

L'âme du docteur Faust est en morceaux. Les joueurs se battent pour s'emparer de la plus grande part. La valeur des morceaux est représentée par les cartes « âme ». Un joueur gagne une de ces cartes en réalisant certaines actions durant le jeu. En particulier, lorsqu'il bouge une de ses pierres « diable » sur la pyramide des âmes ou inversement. Chaque joueur peut également jouer une de ses cartes « diable » pour contrecarrer les projets de son adversaire. Elles le forceront à avancer ou reculer une de ses pierres d'un certain nombre de cases. Les cartes « diable » non utilisées feront perdre ou gagner des points aux joueurs à la fin du jeu.

Chapitre 2

Préparation du jeu

- Étaler le plan de jeu
- Poser la pyramide des âmes sur la case de départ du docteur Faust : la case noire marquée « Hier beginnt fur Doctor Faust der Wettlauf um seine Seele" »
- Poser les quatre pierres « diable » sur la deuxième case noire, choisir une couleur.
- Avant la première partie, détacher les cartes « âme » et « diable »
- Chaque joueur reçoit le paquet de cartes « diable » de sa couleur. Le rouge prend celui marqué d'une griffe rouge, le bleu prend celui marqué d'un pied bleu.
- Les cartes « diable » sont posées devant le joueur, face cachée.
- Classer les cartes « âme », par ordre croissant, puis faire une pile face cachée. Le « 3 » sera pioché en premier et le 13 en dernier.
- Désigner celui qui commence : si vous enchaînez les parties, c'est celui qui vient de gagner la partie qui commence la nouvelle.

Précision : Les textes du plan de jeu sont des extraits de la pièce de Goethe. Ces citations n'ont aucun lien avec le déroulement du jeu.

Chapitre 3

Règles et déroulement du jeu

La chasse commence ! A chaque tour, les joueurs disposent de 7 points qu'ils doivent tous utiliser, sauf exception (v. plus bas). Avec ces sept points, ils peuvent faire trois actions :

- Avancer une des pierres. Déplacer sa pierre d'une case coûte 1 point. On la déplace dans le sens horaire. Lorsqu'on arrive en bout de colonne, on continue sur la case voisine de la deuxième colonne en sens inverse. (NDT : si on « montait » la 1ere colonne, on redescend la 2e et vice versa). Plusieurs pierres peuvent être sur la même case, quelque soit leur couleur.

- Déplacer la pyramide. Déplacer la pyramide coûte 1 point. On la déplace dans le sens horaire. Lorsqu'on arrive en bout de colonne, on continue sur la case voisine de la deuxième colonne en sens inverse (NDT : si on « montait » la 1ere colonne, on redescend la 2e et vice versa). En revanche, la pyramide ne peut jamais dépasser une case occupée par une pierre, quelque soit la couleur. Elle doit s'y arrêter.
- Jouer une de ses cartes « diable ». Jouer une carte coûte 1 point. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour. Vous choisissez une de vos cartes et la placez face cachée à côté d'une case du plan de jeu qui ne contient pas déjà une carte.

Chaque joueur peut répartir ses points comme il le désire. Par exemple, il peut jouer une des cartes (1 pt), déplacer quatre fois une de ses pierres (4 pt) et deux fois la pyramide (2 pt).

Les cartes « diable »

Les cartes représentent le pouvoir de l'enfer et permettent de bloquer les projets de votre adversaire. Lorsqu'une de vos pierres atteint une case à côté de laquelle est posée une carte de votre adversaire, elle doit s'arrêter aussitôt sur cette case. Vous perdez alors tous les points d'action qu'il vous reste. Voici l'exception qui permet de finir son tour sans avoir utilisé tous ses points. La carte « diable » est révélée. Maintenant, vous devez faire ce que dit la carte, puis celle-ci sera retirée du jeu.

La carte indique un nombre et une flèche. Si le chiffre est pair et que la flèche pointe vers le haut de la carte, vous avancez la pierre « bloquée » du nombre de cases indiqué par le chiffre. Si le chiffre est impair et que la flèche pointe vers le bas, vous reculez la pierre du nombre de cases indiqué par le chiffre.



Dans cet exemple, on avance la pierre de 8 cases (sens horaire)



Dans cet exemple, on recule la pierre de 3 cases (sens antihoraire).

Comme un déplacement normal, lorsqu'on arrive en bout de colonne, on continue sur la case voisine de la deuxième colonne en sens inverse.

Si lors de votre déplacement forcé, vous terminez sur une case à côté de laquelle est posée une carte de l'adversaire, vous ne retournez pas cette carte. Il n'y a pas de réaction en chaîne. Si vous jouez une carte à côté d'une case occupée par une pierre adverse, il ne se passe rien.

Une astuce diabolique : Avant de déplacer une de vos pierres sur une case à côté de laquelle est posée une carte adverse, déplacer la pyramide ou jouer une carte.

Les cartes « âme »

Les cartes « âme » indiquent la valeur de la part de l'âme de Faust. Vous piochez une carte « âme » dans ces trois cas :

- Lorsque vous terminez votre tour en déplaçant une de vos pierres sur la case occupée par la pyramide.
- Lorsque vous terminez votre tour en déplaçant la pyramide sur une case occupée par une pierre, quelque soit sa couleur. Les pierres qui occupent la case doivent être déplacées : le joueur rouge déplace sa pierre sur la case occupée par sa deuxième pierre et le bleu fait de même.
- Lorsque la pyramide arrive en bout de colonne.

Il est possible de piocher plusieurs cartes dans un même tour. Par exemple, si vous arrivez à remplir les conditions 1 et 3 ou 2 et 3.

Encore une infamie ! Si jamais un joueur finissait son tour en déplaçant la pyramide sur une case occupée par deux pierres de la même couleur, le jeu se termine aussitôt. Le joueur qui n'avait pas ses deux pierres sur la case de la pyramide prend le reste des cartes « âme » !

Chapitre 4

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes âme ont été piochées.

Chaque joueur calcule son score :

- Il compte les points obtenus avec ses cartes « âme »
- Il ajoute la valeur de ses cartes « diable » paires non utilisées (celles dans sa main et celles qui sont encore sur le plan de jeu)
- Il soustrait au total la valeur de ses cartes « diable » impaires non utilisées (celles dans sa main et celles qui sont encore sur le plan de jeu).

Le diable avec le plus de points gagne la partie.

Chapitre 5

Questions et points obscurs

Cartes « diable » et déplacements forcés

*Que se passe-t-il si la pierre **avance** et s'**arrête** sur la case occupée par la pyramide ?*

Le joueur qui contrôle la pierre pioche une carte « âme ». Ensuite, la pierre rejoint sa jumelle.

*Que se passe-t-il si la pierre **avance** et **franchit** la case occupée par la pyramide ?*

Il ne se passe rien

*Que se passe-t-il si la pierre **recule** et s'**arrête** sur la case occupée par la pyramide ?*

Le joueur qui contrôle la pierre ne pioche aucune carte, mais la pierre rejoint sa jumelle comme d'habitude.

*Que se passe-t-il si la pierre **recule** et **franchit** la case occupée par la pyramide ?*

Il ne se passe rien.

Déplacement de la pyramide

*Que se passe-t-il si la pyramide s'**arrête** sur une case où les deux joueurs ont une seule pierre ?*

Seul le joueur qui a déplacé la pyramide pioche une carte. Ensuite, les pierres rejoignent leur jumelle, comme d'habitude.

*Que se passe-t-il si la pyramide s'**arrête** sur une case occupée par les deux pierres d'un joueur et une seule de l'autre couleur ?*

Le jeu se termine aussitôt. Le joueur qui n'a qu'une seule pierre prend toutes les cartes « âme » restantes.

*Que se passe-t-il si la pyramide s'**arrête** sur une case occupée par les quatre pierres ?*

Le jeu se termine mais personne ne prend de cartes.

Déplacement d'une pierre

*Que se passe-t-il si une de vos pierres s'**arrête** sur la case occupée par la pyramide et à côté de laquelle est posée une carte « diable » adverse ?*

Vous piochez une carte « âme », retournez la carte « diable » et faites votre déplacement forcé.

Chapitre 6

Résumé des règles

But du jeu : récolter des cartes « âme » et avoir le plus de points

Préparation du jeu : poser les pierres « diable » et la pyramide sur leurs cases de départ respectives. Séparer les cartes « diable » par couleur et les poser devant soi. Classer les cartes « âme » et faire une pile face cachée à côté du plan de jeu.

Déroulement du jeu : dans le sens horaire avec 7 points d'action par tour :

- déplacer une de ses pierres (1 point par case) et/ou
- déplacer la pyramide (1 point par case) et/ou
- poser une carte une ses propres cartes « diable » pour 1 point

Les points d'action doivent tous être dépensés, sauf si on déplace une de ses pierres sur une case à côté de laquelle est posée une carte « diable » adverse.

Les cartes « diable » : on doit s'arrêter sur la case à côté de laquelle est posée une carte « diable » adverse. Le joueur qui déplace la pierre perd tous ses points d'action restants. On suit les instructions de la carte. Si le chiffre est pair et la flèche pointe vers le haut, on avance ; si le chiffre est impair et la flèche pointe vers le bas, on recule.

Les cartes « âme » : si une pierre s'arrête sur la case occupée par la pyramide, le joueur qui la contrôle pioche une carte « âme ». Ensuite, la pierre rejoint sa jumelle.

Si un joueur déplace la pyramide sur une case occupée par une de ses pierres, il pioche une carte « âme ». Ensuite, la pierre rejoint sa jumelle.

Si un joueur atteint le bout d'une colonne avec la pyramide, il pioche une carte « âme ».

Attention : si la pyramide se retrouve sur la même case que deux pierres de la même couleur, le jeu se termine aussitôt.

Fin du jeu : le jeu se termine lorsque toutes les cartes « âme » ont été piochées. Chaque joueur calcule son score : il additionne la valeur de toutes ses cartes « âme », y ajoute la valeur de ses cartes « diable » paires non utilisées et y retranche la valeur de ses cartes « diable » impaires non utilisées. Celui qui a le plus de points gagne.

Chapitre 7

L'histoire de Faust

Qui ne connaît pas la tragédie écrite par Goethe du docteur Faust, ce célèbre savant qui a signé un pacte avec le diable ? Mais savez-vous que Goethe n'a pas imaginé l'histoire de Faust, et que Faust a vraiment existé ?

Il serait né en 1480 à Knittlingen (Württemberg) et il était déjà connu dans tout le pays à cette époque. Non pas parce qu'il prétendait avoir étudié, tout ce que l'on pouvait étudier autrefois, mais parce qu'il se présentait sur les foires comme un sorcier qui évoquait les esprits.

Un soir, après avoir bu plus que de raison (surtout du vin rouge), il parla longtemps du diable. Il le désignait comme son beau-frère, et on disait qu'il aurait écrit avec son sang et aurait fait une faute.

24 ans plus tard, son pacte expira au printemps de l'année 1540. Le diable partit alors à la recherche de Faust : à minuit, comme le veut la tradition, on entendit à Staufen (dans le Breisgau) un bruit très violent dans l'auberge « Chez le Lion », où Faust vivait à cette époque. Et lorsqu'on voulut le réveiller le lendemain matin, on le trouva assassiné de la manière la plus abjecte.

Aussitôt, l'histoire de Faust se répandit oralement, on l'écrivit et elle fut adaptée au théâtre. Beaucoup plus tard à Francfort, Goethe vit cette histoire racontée par des marionnettes. Il fut tellement impressionné par ce récit qu'il s'en inspira plus tard pour la première partie de son « Faust ».

A propos : vous pourrez examiner la chambre où le diable a dû trouver Faust : elle se trouve à Staufen, au troisième étage du « Lion ». Dans la chambre n°5, quasiment tout est encore identique à cette nuit mystérieuse.

Traduction française : Thomas Arles - Mise en page : François Haffner - Novembre 2008

Un jeu de la collection 