

AUF TEUFEL KOMM RAUS

THE DEVIL WITH IT
di Tanja e Sara Engel



**UN GIOCO DI FORTI TENTAZIONI PER 2-6 GIOCATORI A
PARTIRE DA 10 ANNI**

Tutti sanno che a scherzare col fuoco ci si brucia le dita... E a questo proposito potrebbe forse allettarvi una promettente scommessa col diavolo? Se vinta, vi conferirà il potere di trasformare braci infuocate in oro lucente!

MATERIALE

1 tavoliere
6 pedine

70 chip con i seguenti punteggi:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 pezzi di carbone (gettoni neri) con i seguenti punteggi:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x



ill. 1

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince il giocatore che, imbrogliando il diavolo, alla fine del gioco possiede il valore totale di chip più alto. Ogni giocatore vorrà sottrarre alla stufa più carbone possibile senza mai incontrare il diavolo. Tuttavia, diventa ancora più ricco chi **prima di cominciare** fa le giuste scommesse. Queste "scommesse col diavolo" faranno arricchire i giocatori che hanno buon naso per il gioco degli altri, e che riusciranno quindi a indovinare quanti pezzi di carbone si procurerà ogni loro compagno. Attenzione, però, chi scommette troppo rischia di perdere tutto!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- I 48 pezzi di carbone vanno mescolati bene e posati nella stufa a faccia in giù (ill. 2)
- Ogni giocatore sceglie un colore e posa la sua pedina sulla casella 200.
- I giocatori ricevono come capitale iniziale dei chip nel valore di 200, suddivisi come segue

1x 1x 2x 1x

- I restanti chip vanno assortiti sul bordo del tavoliere. Questi formano la banca, che dovrà essere gestita da un giocatore particolarmente affidabile. I giocatori possono rivolgersi alla banca per cambiare i loro chip durante tutta la partita.



ill. 2

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giro è composto da quattro fasi, che vanno giocate consecutivamente e sempre nello stesso ordine.

1. La scommessa col diavolo (pagina 14)
1. Prendere il carbone dal fuoco (pagina 14)
1. Individuare le vincite (pagina 15)
1. Piazzare la pedina (pagina 16)

Fase 1: la scommessa col diavolo

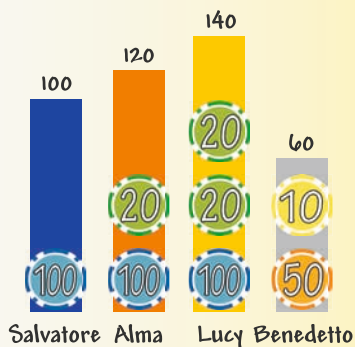
I giocatori scommettono su quanto carbone un **unico giocatore** riuscirà a prendere dal fuoco senza girare un pezzo di carbone che rappresenta un diavolo.

Ecco come scommettere:

- I giocatori fanno la loro scommessa contemporaneamente.
- Ogni giocatore mette in gioco dei chip che gli appartengono.
- I giocatori tengono i chip che vogliono mettere in gioco nel pugno chiuso, in modo tale che gli altri non vedano quanto stanno puntando.
- I giocatori aprono il pugno contemporaneamente, annunciano l'importo messo in gioco e posano la loro puntata davanti a sé in maniera ben visibile. (I chip puntati devono stare ben separati dagli altri chip.)

Esempio (ill. 3): Salvatore ritiene che **almeno uno dei suoi compagni** sia capace di procurarsi del carbone nel valore di 100 senza incontrare il diavolo.

Mette quindi in gioco dei chip nel valore di 100. Alma mette in gioco una quantità di carbone di 120. Lucy è ancora più ottimista e scommette 140. Benedetto, essendo più prudente, mette in gioco 60.



Le scommesse vanno vinte così:

un giocatore vince quando una quantità maggiore o uguale alla sua puntata è tolta dal fuoco da un qualsiasi giocatore durante la **fase 2**.

Mancano chip?

Chi al momento non possiede chip, non prende parte alle scommesse durante questo giro. In seguito, però, potrà andare a prendere carbone dal fuoco, come tutti i suoi compagni.

ill. 3

Fase 2: prendere carbone dal fuoco

Durante il primo giro questa fase va cominciata dal giocatore con le guance più rosse. Il turno per cominciare i giri seguenti ruota in senso orario, spostandosi quindi verso sinistra. Il giocatore di turno sceglie un pezzo di carbone sul tavoliere e lo gira. Se non ha trovato un diavolo, può scegliere se terminare il suo turno di propria iniziativa **oppure** girare un altro pezzo di carbone e sommare ad alta voce i loro valori. Il giocatore continua in questo modo finché termina il suo turno di propria iniziativa **oppure** girando un pezzo di carbone trova un diavolo.

Terminare il turno di propria iniziativa

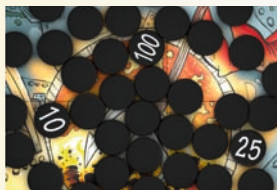
Chi termina il suo turno di propria iniziativa prende dal tavoliere tutti i pezzi di carbone che ha girato. Il giocatore li **posa davanti a sé** in maniera ben visibile e ne annuncia il risultato. Questo è il **valore del suo carbone** nell'attuale giro.

Trovare un diavolo

Chi trova un diavolo girando un pezzo di carbone si brucia le dita e **deve** terminare il suo turno. Il suo carbone **perde ogni valore**. Il giocatore deve posarlo **a faccia in giù sul bordo del tavoliere**, incluso il diavolo.



ill. 4: Salvatore trova un diavolo. I pezzi di carbone che ha girato fino ad ora non valgono più 90 ma 0.



ill. 5: Alma è più fortunata: raggiunge il valore di 135 girando solo 3 pezzi di carbone.



ill. 6: Il tentativo di Lucy fallisce perché trova un diavolo.



ill. 7: Benedetto gira 4 pezzi di carbone e si accontenta di un valore di carbone di 50.

La fase 2 termina quando ogni giocatore è stato di turno una volta.

- Nonostante sia molto raro, può capitare che un giocatore prenda l'ultimo pezzo di carbone dal fuoco. Di conseguenza il suo turno finisce. I giocatori che a questo punto non sono ancora stati di turno otterranno un valore di carbone pari a 0.
- Trovare un diavolo non ha nessun influsso sulla propria scommessa. Chi trova un diavolo può vincere o perdere la propria scommessa come qualsiasi altro giocatore.
- Con ogni diavolo trovato, i giocatori che hanno un "patto col diavolo" vanno pagati (v. pagina 16: "Patto col diavolo")

Fase 3: individuare le vincite

Una volta che tutti i giocatori hanno preso del carbone dal fuoco, le scommesse dei singoli giocatori vanno verificate. Si comincia dal giocatore che ha iniziato il giro e si procede come segue:

- Il **valore di carbone più alto** va individuato. Si tratta del **valore totale di carbone** più alto che un **qualsiasi giocato** re è riuscito a ottenere durante questo giro.

Osservazione: i giocatori che hanno trovato un diavolo, non hanno carbone posato davanti a sé. Questi possiedono un valore di carbone pari a 0.

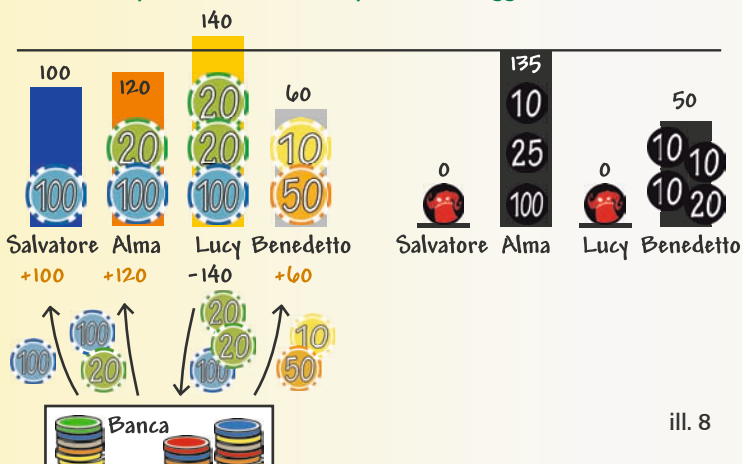
- A questo punto ogni giocatore confronta il **valore che ha scommesso** con il valore di carbone più alto del giro.

Perdere la puntata della scommessa

Se la propria puntata **eccede** il valore di carbone più alto del giro, la scommessa è persa e **l'intera puntata va alla banca**.

Raddoppiare la puntata della scommessa

Se il **valore di carbone più alto** pareggia o eccede la propria puntata, la scommessa è vinta. I **vincitori della scommessa** possono tenere la loro puntata e in aggiunta ricevono lo stesso valore dalla banca.



ill. 8

Esempio: Alma ha preso dal fuoco un valore totale di carbone di 135, senza mai prendere un diavolo. Dato che nessun giocatore la supera, questo è il valore di carbone più alto del giro. Benedetto, Salvatore e Alma vincono le loro scommesse perché le loro puntate (60, 100, 120) non eccedono il valore di carbone più alto di questo giro (Alma: 135). Essi si riprendono le loro puntate e ognuno di loro riceve in aggiunta il valore della sua puntata dalla banca (Alma: 120, Salvatore: 100, Benedetto: 60). Lucy invece perde la sua scommessa perché eccede questo valore (140 invece di 135). Se avesse vinto la scommessa, avrebbe ricevuto dalla banca il doppio della sua puntata (280) perché la sua scommessa era la più alta del giro. La scommessa vinta di Alma era più bassa della scommessa di Lucy. Per questo motivo Alma vince soltanto l'importo semplice.

Triplicare la puntata della scommessa

Il giocatore che riesce a vincere la scommessa **più alta** del giro, riceve dalla banca addirittura il doppio del valore della sua puntata. Se invece la scommessa più alta del giro viene persa, nessuno riceve il valore doppio dalla banca.

Osservazione: se diversi giocatori hanno scommesso lo stesso valore "più alto", in caso di vincita ognuno di loro riceve il valore doppio dalla banca.

Inoltre per ogni giro vanno distribuiti due BONUS.

Bonus per il valore di carbone più alto

Il giocatore che è riuscito a procurarsi il **valore di carbone più alto** riceve dalla banca dei chip nel **valore di 50**. Questo può succedere anche con più di un giocatore per volta.

Bonus per il maggior numero di pezzi di carbone

Il giocatore che è riuscito a procurarsi il maggior numero di pezzi di carbone riceve dalla banca dei chip nel valore di 50. Questo può succedere anche con più di un giocatore per volta. Per questo bonus il valore dei pezzi di carbone non conta.

È possibile che un giocatore incassi entrambi i bonus (50 + 50 = 100).

Esempio: Alma riceve 50 per essersi procurata il valore di carbone più alto (135) senza incontrare un diavolo. Benedetto invece riceve 50 per essersi procurato il maggior numero di pezzi di carbone (4) senza incontrare un diavolo.

Osservazione: anche chi perde la scommessa può essersi procurato il valore di carbone più alto e/o il maggior numero di pezzi di carbone senza trovare un diavolo, e quindi ricevere dei chip per il suo risultato.



ill. 9

Fase 4: Piazzare la pedina

I giocatori sommano i valori dei propri chip. Invece di annunciarne il risultato, posano la loro pedina sulla casella appropriata. Se il valore dei loro chip corrisponde esattamente a un valore indicato su una casella del tavoliere, vi posano la pedina. Se questo non è il caso, la posano nello spazio che si trova tra la casella col valore inferiore e la casella col valore superiore.

Example: The total of Petra's betting chips is worth 370. Consequently, she puts her pawn between the spaces 300 and 500. Saul places his pawn there, too, since his assets are 310. Since Gordon has chips of an exact total value of 300, he puts his pawn on space 300. Lucy's assets are 60; she places her pawn between spaces 0-50 and 200.

Il patto col diavolo

Bisogna proprio essere un "povero diavolo" per fare un patto col diavolo. Infatti il diavolo fa patti unicamente con giocatori che si trovano almeno in una delle seguenti condizioni:

- A La loro pedina si trova sola in ultima posizione. Nessun'altra pedina si trova sulla stessa casella o su una casella precedente (ill. 10).
- B La loro pedina si trova sulla casella "0-50" (ill. 11).



Esempio A: ill.10
Lucy fa un patto col diavolo perché il valore dei suoi chip è talmente inferiore a quello dei suoi compagni che si trova da sola sull'ultima casella occupata.



Esempio B: ill. 11
Alma, Benedetto e Lucy fanno un patto col diavolo perché le loro pedine si trovano sulla casella 0-50.

Per la durata del patto col diavolo, il giocatore in questione deve mostrare apertamente il valore dei suoi chip agli altri giocatori.

Chi fa un patto col diavolo ottiene dei chip nel valore di 50 da ogni compagno che ottiene un diavolo. La somma viene pagata immediatamente quando sotto a un pezzo di carbone si scopre un diavolo.

ATTENZIONE! Per fare questi pagamenti non è permesso utilizzare le puntate dell'attuale giro!

Chi non riesce a pagare interamente la somma richiesta (perché il valore dei chip non usati per la propria puntata è inferiore a 50) non paga niente. In questo caso il valore sarà pagato dalla banca.

Esempio: Salvatore possiede chip nel valore di 90, che non ha utilizzato nella sua puntata. A questo punto ottiene un diavolo e deve pagare Alma, Lucy e Benedetto che hanno fatto un patto col diavolo. Salvatore dà 50 a Alma e rimane con soli 40, che non bastano per pagare pure Lucy e Benedetto. Salvatore può tenere i suoi 40 rimanenti, mentre Lucy e Benedetto ricevono dalla banca i 50 che gli spettano.

PREPARAZIONE DEL PROSSIMO GIRO

I pezzi di carbone che i giocatori hanno posato davanti a sé vanno ora messi a faccia in giù sul bordo del tavoliere. I pezzi di carbone che restano sul tavoliere vanno spostati tutti verso il centro della stufa. A questo punto bisogna stabilire se tutti insieme ci stanno nella brace (bocca della stufa, ill. 12 e 13).



ill.12

Se i pezzi di carbone eccedono il bordo interno della bocca della stufa, il prossimo giro sarà giocato con questi pezzi.

Se i pezzi di carbone ci stanno completamente nella bocca della stufa, tutti i 48 pezzi vanno posati sul tavoliere a faccia in giù e mescolati come all'inizio del gioco.

A questo punto comincia la fase 1 di un nuovo giro.



ill.13

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Il gioco finisce quando alla fine di un giro un giocatore raggiunge i 600 chip o più. Vince chi a questo punto possiede il valore più alto di chip.

Autori:

Tanja & Sara Engel

Illustrazione: Benedikt Beck

Traduzione: Sara Pirovino

Art.Nr.: 60 110 5046

Distribuzione in Svizzera:

Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

