

DIABOLO

di Michael Schacht

Per 3-5 giocatori dagli 8 anni in su. Durata: 30 Minuti

Materiale di gioco

70 carte numerate in 5 colori

5 carte paradiso/inferno

5 carte raddoppio

1 blocco segnapunti



Obiettivo del gioco

A turno i giocatori aggiungono carte a destra o a sinistra delle carte paradiso/inferno. Appena 5 carte sono presenti in 2 file, si procede con il conteggio,

Si possono guadagnare punti positivi o negativi, a seconda della situazione di gioco.

I punti vanno segnati sull'apposito blocchetto e dopo un numero di partite prestabilito ed uguale per tutti i giocatori, chi possiede il maggior numero di punti è il vincitore.

Preparazione del gioco

Sistemare sul tavolo di gioco una penna ed un foglietto del blocco segnapunti.

Le 5 carte paradiso/inferno sono posizionate a formare una colonna al centro del tavolo, con la forca/arpa orientati verso l'alto (vedere l'illustrazione).

Ogni giocatore riceve una carta raddoppio e la posiziona sul tavolo di fronte a se. Una volta scelto il mazziere, questi mischia le carte e ne distribuisce 6 coperte a ciascuno.

Le carte rimanenti formano un mazzo coperto al centro del tavolo da cui pescare.



Gioco

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia il gioco, dopodichè si prosegue in senso orario.

Nel proprio turno un giocatore deve compiere le seguenti azioni:

- Pescare una carta numerata dal mazzo coperto posto al centro del tavolo ed aggiungerla alla propria mano.
- Scegliere una delle carte numerate dalla propria mano e posizionarla orientata verso l'alto a sinistra o a destra della carta paradiso/inferno del colore corrispondente.

Quindi il turno passa al giocatore successivo.

Esempio Michael è il primo giocatore nel primo turno. Pesca una carta dal mazzo. Quindi decide di giocare la cart5 verde dalla sua mano e la pone a sinistra della carta verde paradiso/inferno.

Il giocatore successivo pesca una carta dal mazzo la aggiunge alla propria mano, quindi ne sceglie una e la posiziona sul tavolo ecc...

Regole di piazzamento

Aggiungendo carte sul tavolo, 5 righe di diversa lunghezza vanno a formarsi. Nessuna riga può contenere più di 5 carte (carta paradiso/inferno esclusa).

Quando una riga è composta da 5 carte, nessuna carta numerata può essere aggiunta. Per facilitare la cosa la carta paradiso/inferno viene girata in modo da mostrare il lato che raffigura un lucchetto ed una catena.

Su ogni lato di una carta paradiso/inferno non possono essere posizionate più di 3 carte.

Quando un lato contiene 3 carte numerate, ulteriori carte possono essere aggiunte solamente sul lato opposto (ricordando di non superare il limite delle 5 carte).

Le carte giocate sul lato paradiso costituiscono i punti angelici, mentre quelle sul lato opposto i punti diabolici (riconoscibili dalla grafica delle carte).



Fine del gioco

Appena 5 carte sono presenti in 2 righe distinte (2 carte paradiso/inferno mostrano il lato con il lucchetto), la partita ha termine.

In una partita a 5 giocatori, il gioco termina con 3 carte paradiso/inferno girate.

Punteggio

Tutte e 5 le righe vengono conteggiate. I valori rappresentati sulle carte che si trovano sul lato paradiso (lato destro delle carte paradiso/inferno) vengono sommati fra di loro. Analogamente i punti presenti sul lato inferno (lato sinistro delle carte paradiso/inferno) vanno a formare un secondo totale.

I due totali così ottenuti vengono quindi comparati.

Caso 1: Il totale dei punti angelici è maggiore.

Punti positivi vengono guadagnati per questo colore.

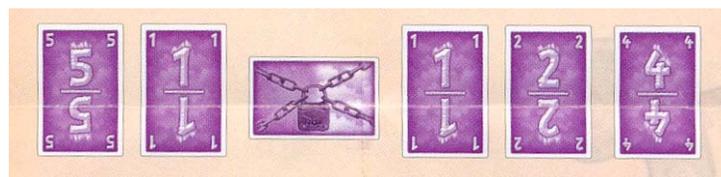
A questo punto ogni giocatore può decidere se usare o meno la sua carta raddoppio. Nel qual caso, deve informare gli altri della sua decisione.

Quindi ogni giocatore mostra le carte del colore corrispondente, rimaste nella propria mano. Il giocatore con la somma più alta (somma di tutte le carte di quel colore rimaste in mano) si aggiudica un numero di punti pari al totale così ottenuto.

Gli altri giocatori non guadagnano nulla.

Se il giocatore ha utilizzato la carta raddoppio, si aggiudicherà il doppio dei punti.

Le carte raddoppio utilizzate vengono messe da parte e non possono essere più utilizzate nel corso della fase punteggio.



Esempio: Il viola è conteggiato. A sinistra si trovano un 5 ed un 1, mentre a destra un 4 un 2 ed un 1.

I totali sono 6 contro 7. Vince il lato paradiso e quindi in questa fase di punteggio le carte viola forniranno punti positivi.

Due giocatori hanno scelto di usare la carta raddoppio, ma solamente Joe riuscirà a sfruttarne il vantaggio poiché il totale delle carte viola presenti nella sua mano è superiore a quello di Michael.

Michael ha un 5 viola in mano, mentre Joe ha un 4 ed un 1. Joe segna 12 punti $(4+2) \times 2$. Michael non ottiene nulla. Entrambe le carte raddoppio sono scartate e non possono essere riutilizzate prima della successiva fase di punteggio.

Caso 2: Il totale dei punti diabolici è maggiore.

Punti negativi vengono guadagnati per questo colore.

Ogni giocatore mostra le carte del colore corrispondente, rimaste nella propria mano. Il giocatore con la somma più alta (somma di tutte le carte di quel colore rimaste in mano) perde un numero di punti pari al totale così ottenuto. Gli altri giocatori sono fortunati, non perdono nulla.



Esempio il verde è conteggiato. Un 5 ed un 2 sono presenti sulla sinistra, due 2 ed un 1 sulla destra. I totali sono quindi 7 a sinistra e 5 a destra. Vince il lato inferno e punti negativi saranno guadagnati in questa fase di punteggio.

Michael a un 3 ed 1 verde in mano, mentre Joe non ha carte verdi. Michael perde 4 punti.

Caso 3: Pareggio fra i due lati

In questo caso la riga non è conteggiata.



Esempio il rosso è conteggiato. E' presente un 3 a sinistra ed un 1 ed un 2 a destra. Il totale è di 3 su entrambi i lati. In questa fase di punteggio non si guadagneranno o perderanno punti per le carte rosse.

In caso di pareggio per il totale ottenuto sommando le carte appartenenti alle mani dei giocatori, tutti i giocatori guadagnano o perdono il rispettivo ammontare di punti.

Terminata la fase di punteggio il mazziere diviene quello alla sinistra del mazziere precedente. Questi mischia nuovamente tutte le carte ed una nuova partita ha inizio.

Ogni giocatore riceve nuovamente 6 carte e la sua carta raddoppio.

Dopo un numero di partite prestabilito, il vincitore è il giocatore con il più alto numero di punti.

Caso speciale: Se un giocatore è impossibilitato a giocare una carta nel rispetto delle regole di piazzamento, egli deve mostrare le carte in proprio possesso per provare l'avvenuta impossibilità, dopodichè sceglie una carta e la scarta posizionandola sul fondo del mazzo.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Sia l'autore che gli editori non possono essere ritenuti in alcun modo responsabili per eventuali errori o imprecisioni presenti in questa traduzione.

Traduzione non ufficiale, di supporto ai giocatori italiani.

Traduzione a cura di:
Polloviparo

