

Flaschenteufel



Il Diavolo nella bottiglia

Un gioco di Günter Cornett

Illustrazioni:

versione 1995: Günter Cornett

versione 2003: Carsten Fuhrmann

Durata: 30-45 minuti

per 3-4 giocatori da 10 anni

in su (regole speciali per due alla fine di queste regole).

Traduzione in francese: François Haffner, secondo la versione del 1995 tenendo conto delle revisioni del 2003.

Nota del traduttore: Esistono due edizioni del gioco. La prima, presentata sotto forma di un gioco di carte tascabile, è illustrata da Günter Cornett. La seconda, datata 2003, è illustrata da Carsten Fuhrmann coi disegni ed i testi che ricordano le novità. Non c'è differenza di regolamento tra le due versioni.

Questo gioco fa parte della collezione "Letteratura in gioco" di Bambus Spieleverlag. Non ritroverete purtroppo in questo regolamento l'atmosfera letteraria auspicata dall'autore ed editore. Il gioco è basato sulla novella "Il diavolo nella bottiglia" (1893) di Robert Louis Stevenson, e le regole tedesche ed inglesi sono intervallate da brani del libro. Non disponendo di versione francese di questa novella, ho preferito tradurre solamente le regole senza i brani del libro di Stevenson. Potrei consigliarvi solamente di procurarvi la novella per rientrare completamente nell'atmosfera del gioco.

Contenuto

- a 36 carte in tre colori (12 blu, 12 rossi, e 12 gialli):

Ogni carta riporta un valore negli angoli che permette di fare le prese ed un valore di guadagno che determina quanto rende la carta al giocatore che la vince.

Il valore nell'angolo delle carte va da 1 a 19 e da 20 a 37. È indicato ai 4 angoli, in un cerchio bianco per la versione 1995, in cifre colorate per la versione 2003. In seguito nelle regole, si parlerà di "valore".

Il valore di rendita è dentro una bottiglia verde nella versione 1995, mentre appare sotto forma di punti in alto e in basso ad ogni carta per la versione 2003. Questa rendita è compresa tra 1 e 6. Nella versione 1995, le carte 1, 2 e 3 non hanno valore di rendita.

Nel seguito delle regole, si parlerà di "rendita".

- a 1 carta prezzo iniziale della bottiglia (la carta 19=valore 19)

- a carte con le tavole di distribuzione dei valori delle carte (4 nella versione 1995, 3 in quella del 2003)
- a 1 bottiglia, da costruire nella versione 1995 (in legno nella versione 2003)
- a 1 libretto con la storia del Diavolo nella bottiglia in inglese e tedesco.

Svolgimento del gioco

Come in molti altri giochi di carte, l'idea di Flaschenteufel è di guadagnare il maggior numero di punti. Il diavolo nella bottiglia viene a turbare il gioco, perché non è necessariamente la carta del valore più alto che vince la mano.

Il giocatore che gioca la carta più alta di tutte, ma inferiore al prezzo della bottiglia vince la mano, e riceve anche la bottiglia. Il nuovo prezzo della bottiglia è adesso uguale al valore della carta che ha vinto la presa.

Il proprietario della bottiglia può nel corso della partita cambiare più volte, finché il suo prezzo non si abbassa più. Colui che rimane in possesso della bottiglia alla fine della partita riceve dei punti negativi.

Preparazione

- a La carta prezzo iniziale (19) è posta al centro del tavolo.
- a La bottiglia è posta sulla carta di valore iniziale così che il prezzo (19) resta visibile a tutti.
- a Ogni giocatore prende una carta con la tavola di distribuzione di tutte le carte (quando disponibile).
- a Le 36 carte di colore sono mischiate e distribuite equamente ai giocatori.
- a Si consiglia i giocatori di scegliere le carte per in base al valore piuttosto che per colore.

Inizio della manche

Ogni giocatore comincia col scartare una delle proprie carte a faccia in giù. Le carte scartate sono poste sotto la carta prezzo iniziale (quella sotto la bottiglia). Nessuno ha il diritto di guardarle prima della fine della manche.

Ogni giocatore scambia una carta col suo vicino di sinistra ed un'altra col suo vicino di destra. Cioè: ogni giocatore pone sul tavolo una carta coperta alla sua sinistra ed un'altra alla sua destra. Poi prende in mano le due carte offerte dai suoi due vicini.



La Mano (presa)

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia la mano giocando una carta. La carta giocata determina il colore richiesto (giallo, rosso o blu). I giocatori devono giocare una carta di questo colore se ne possiedono una.

Se un giocatore non può fornire quella del colore richiesto, allora può giocare una qualsiasi carta.

Se tutte le carte giocate sono più alte del prezzo della bottiglia, il giocatore che ha giocato la carta del valore più alto (anche se non ha risposto al colore richiesto), vince la mano.

La bottiglia

La bottiglia può sempre essere rivenduta fino a quando un giocatore offre un prezzo inferiore all'ultimo prezzo di acquisto.

Se qualcuno gioca una carta il cui valore è inferiore al prezzo corrente della bottiglia, la bottiglia è trasferita allora automaticamente al suo nuovo proprietario alla fine della mano.

Quando un solo giocatore ha giocato una carta più bassa del prezzo della bottiglia, questo giocatore vince la bottiglia e la presa.

Se parecchi giocatori hanno giocato delle carte i cui valori sono inferiori al prezzo della bottiglia, è il giocatore che ha giocato la più alta di queste carte che riceve la bottiglia e la presa.

La carta che ha appena vinto la bottiglia e la presa, è messa a faccia in su davanti al giocatore, coperta dalla bottiglia. Questa indica il nuovo prezzo della bottiglia. La carta che prima era sotto la bottiglia è aggiunta ai guadagni del giocatore che ha posseduto la bottiglia fino ad ora (il nuovo proprietario può anche essere lo stesso di prima).

All'inizio della partita, nessuno possiede la bottiglia ed il suo prezzo è fissato a 19.

Esempio:

Il prezzo della bottiglia è 19.

Sono giocate le seguenti carte:

Alberto: 24

Brigitte: 15

Clotilde: 17

Didier: 32.

Alberto e Didier hanno giocato dei valori più elevati di 19, mentre Brigitte e Clotilde hanno giocato sotto al 19.

Tra Brigitte e Clotilde, è Clotilde che vince la mano e la bottiglia perché, se 17 e 15 sono inferiori a 19, 17 è più alto di 15.

Il nuovo prezzo della bottiglia adesso è 17.

La carta 17 è posta sotto la bottiglia.

La prossima mano è iniziata sempre dal giocatore che ha preso l'ultima presa, nel nostro caso Clotilde.

Fine della manche

Quando tutte le carte sono state giocate, ogni giocatore riceve il totale delle rendite (i valori sopra e sotto le carte, non gli angoli) delle carte che ha raccolto in tutte le sue prese.

Eccezione: il giocatore che possiede la bottiglia alla fine della partita, invece di ottenere punti positivi, prende in punti negativi i valori di rendita delle carte della bottiglia, cioè quelle che aveva scartato all'inizio della manche.

Fine della partita

Dopo un numero predeterminato di manche o quando un giocatore raggiunge un punteggio determinato, il giocatore che ha il più alto numero di punti è il vincitore.

Strategia

Scambio iniziale e scarti: In generale è una buona idea passare le carte più basse ai propri vicini. Con ogni carta scambiata si trasmettono anche delle notizie essenziali sul gioco. Per esempio, se si dà al proprio vicino il Due e si riceve da lui l'Uno, la manche sarà persa se il vicino riesce a prendere possesso della bottiglia con il suo Due prima che si sia riusciti a giocare il proprio Uno.

È anche una buona idea sbarazzarsi di un colore perché allora si ha più possibilità di gioco. Di conseguenza si dovrebbe tenere conto del fatto che i vicini passino più frequentemente delle carte gialle, cioè quelle meno alte.

Ad ogni modo può essere utile notare bene quali carte sono state passate o ricevute, ed a chi o da chi.

Gioco della carta: È buono giocare presto le carte i cui i valori sono poco inferiori al prezzo iniziale, per ottenere delle carte di valore elevato. Se il prezzo della bottiglia scende immediatamente, non è più possibile farlo.

Per non ricevere e tenersi la bottiglia alla fine della manche, bisogna giocare le carte



con il più basso valore più frequentemente possibile.

È invitante, ma anche rischioso, mettere molti punti in una presa (apparentemente) "normale". Per esempio se si prende il 31 col 37, il giocatore seguente può ottenere completamente la presa giocando una carta bassa (così come la bottiglia).

È ad ogni modo è molto importante, notare quali carte sono già state giocate.

Lopaka e la Casa luminosa 2 varianti per due giocatori

In Lopaka, giocate con un terzo giocatore fittizio (il morto), nel racconto, Lopaka è il migliore amico di Keawe. La variante della Casa luminosa è più tattica. Ciascuno gioca con due giochi, uno nascosto, l'altro visibile.

Lopaka

Preparazione

Si distribuiscono 11 carte ad ogni giocatore, ivi compreso Lopaka. Le ultime 3 carte costituiscono lo scarto. I due giocatori scambiano una carta. Lopaka non scambia nessuna carta. Infine, le carte di Lopaka sono poste a faccia in su e sono scelte per valore.

Gioco della carta

Il giocatore a sinistra del mazziere inizia la prima mano. Quando è il turno di Lopaka di giocare, agisce secondo le seguenti regole, tenendo conto delle carte già giocate nel turno.

- a Se non può prendere la presa, gioca la più bassa delle sue carte (che non prendono la presa, dunque).
- a Se può prendere la presa, gioca la più alta delle sue carte che possono prendere la presa. Se vince la presa, inizia la presa seguente giocando la sua carta più alta.

Nota: la decisione di Lopaka tiene conto solamente di ciò che è visibile, ed in nessun caso ciò che è già passato. Guarda solamente la sua mano, e le carte giocate nel turno.

Beninteso, Lopaka è tenuto a seguire il colore richiesto, e può ritrovarsi obbligato a prendere la bottiglia.

Esempio:

Il valore della bottiglia è 19. Adamo gioca il 24 e Betty il 20.

Lopaka possiede ancora le carte 12, 17, 18, 32 e 36. Non può giocare il 12, il 18 o il 36 perché deve giocare il colore richiesto dalla carta 24, vale a dire il blu. Può vincere tanto col 18 quanto col 32, e deve giocare dunque il 32, vale a dire la più alta delle carte vincenti.

Il resto delle regole è immutato.

La Casa luminosa

Preparazione

Ogni giocatore riceve a faccia in giù due mani di 9 carte. Ogni giocatore prende il primo "mazzo" di 9 carte, scarta una delle carte per lo scarto del diavolo poi passa una carta al suo avversario. Dopo di che il primo "mazzo" è rimesso a faccia in giù, ivi compresa la carta ricevuta, e prende il secondo "mazzo" e si procede allo stesso modo del primo: scarto di una carta, poi scambio.

Infine, i giocatori guardano i loro due "mazzi" senza mescolarli e scelgono quello con il quale giocare a faccia in giù e quello che metterà a faccia in su di fronte a lui sul tavolo.

Gioco della carta

Ad ogni turno, si giocano 4 carte nel seguente modo:

il giocatore 1 gioca una carta dalla sua mano scoperta,
il giocatore 2 gioca una carta dalla sua mano scoperta,
il giocatore 1 gioca una carta dalla sua mano coperta,
il giocatore 2 gioca una carta dalla sua mano coperta.

Dopo una presa, il vincitore della presa diventa il giocatore 1 per la presa seguente. Il resto delle regole è immutato.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "FLASCHEUTEUFEL" sono detenuti dal legittimo proprietario.





Traduzione curata da Morpheus – ver. 2.0 – Maggio 2005

