

AUF TEUFEL KOMM, RAUS



DIABOLUL A FOST
DESCOPERIT

Un joc diabolic pentru 2 - 6 jucatori de la 10 ani in sus

Daca incerci sa scoti un carbune din foc, te poti arde destul de usor. Totusi nu ar fi tentat sa faci un pariu cu diavolul, daca castigi vei putea transforma o flacara infernala in aur curat ?

Continut

1 plansa de joc
6 pionii

70 jetoane pentru pariat, cu valori:	48 buc. carbune (jetoane negre), cu valori:
16 x 10	2 x 100
16 x 20	3 x 75
8 x 50	7 x 50
12 x 100	9 x 25
8 x 200	9 x 20
6 x 500	9 x 10
4 x 1000	9 x 10



Poza. 1

Obiectivul jocului

Jucatorul care pacaleste diavolul si are cea mai mare valoare totala a jetoanelor, castiga! Pana atunci, fiecare jucator urmareste sa adune cat mai multi carbuni din cuptor, fara sa dea de diavolul. Te poti imbogati si mai tare daca pariezi inteligent inainte de a se da cartile pe fata. In aceste "pariuri cu diavolul" poti acumula profit daca ai indemanare in extragerea carbunelui din foc. Dar daca pariezi prea mult, iti poti risca intreaga rezerva...

Pregatirea jocului

- amesteca bine toti carbunii, cu fata in jos si aseaza-i in cuptor (Poza. 2).
- Fiecare jucator isi alege un pion si-l aseaza pe spatiul 200.
- Fiecare jucator primeste jetoane pentru pariat, in total acestea valorand 200, de urmatoarele valori :



- Jetoanele pentru pariat ramase sunt puse deoparte la marginea plansei. Acestea formeaza banca, ce este administrata de un jucator de incredere. Aici jetoanele pot fi schimbate pe tot parcursul jocului..



Poza. 2

Desfasurarea jocului

Fiecare runda consta in patru etape care sunt tot timpul jucate in aceeasi ordine, una dupa alta:

1. Pariul cu diavolul (pagina 2)
2. Scoaterea carbunelui din foc (pagina 2)
3. Alegerea castigatorului (pagina 3)
4. Mutarea pionilor (pagina 4)

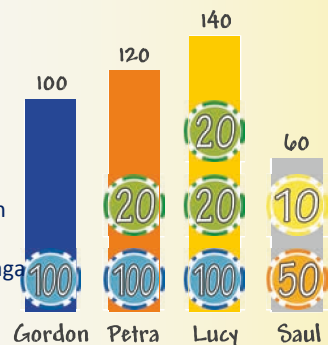
Etapa 1: Pariul cu diavolul

Jucatorii pariază cantitatea de carbune pe care o poate scoate din foc un jucător fără să se întâlnească cu diavolul.

Pariurile se fac astfel:

- Toți jucătorii își fac propriul pariu în același timp.
- Apoi, fiecare jucător își plasează jetoanele pe masă.
- Fiecare jucător ia jetoanele cu care dorește să parieze și le ține în pumn în așa fel încât ceilalți nu pot vedea suma aleasă.
- Toți jucătorii își deschid pumnul simultan și anunță suma pariată iar apoi o asază în față, la vedere (separat de restul jetoanelor nefolosite).

Exemplul (Poza. 3): Gordon se gândește că cel puțin un jucător este în stare să extragă carbune în valoare de 100 fără să dea de diavol. Prin urmare, plasează jetoane în valoare de 100. Petra pariază pe o valoare de 120. Lucy este mai optimistă și pariază 140 iar Saul 60.



Poza. 3

Cum se castiga pariurile:

- Fiecare jucător câștigă pariul doar dacă suma pariată este mai mare sau egală cu suma carbonilor scoși din cuptor în etapa 2 de cel puțin un jucător.

Fără jetoane de pariat?

Dacă un jucător nu deține pentru moment jetoane pentru pariat, el nu poate paria în respectiva tură. Dar în etapa 2 va putea scoate la fel de mult carbune din foc ca și ceilalți jucători.

Etapa 2: Scoaterea carbonului din foc

În prima rundă a jocului, jucătorul cu obrajii cei mai încinși începe. În fiecare rundă de joc, jucătorului din dreapta îi pasează celui din stânga. Poți întoarce un carbune. Dacă nu ai dat de diavol, poți continua să întorci carbune până dai de un diavol sau te poți opri oricând dorești. Vei continua să întorci carbune și să crești suma până decizi să te oprești sau dai de un diavol.

Oprirea voluntară

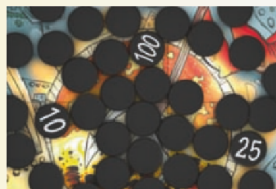
Dacă decizi să te oprești din proprie inițiativă și să-ți închei rândul, vei lua tot carbonii adunați de tine și îi vei pune în față ta anunțând rezultatul. Acesta este carbunele adunat pentru prezenta tură.

Apariția diavolului

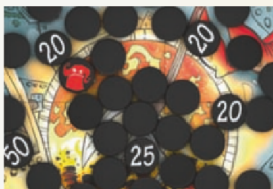
Dacă întorci un diavol, îți vei arde degetele și va trebui să-ți închei tura, asta face ca întoarcerea carbonului anterior să devină fără valoare, în această tură. Vei plasa acel carbune (și diavolul) cu față în jos pe marginea planșei.



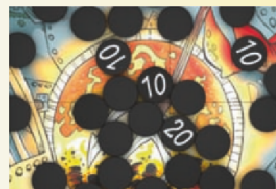
Poza. 4: Gordon găsește un diavol. Astfel, carbunele găsit nu mai valorează 90, ci 0.



Poza. 5: Petra este mai norocoasă: Ea ajunge la 135 cu numai 3 piese găsite.



Poza. 6: Încercarea Luciei esuează pentru că a descoperit un diavol.



Poza. 7: Saul descoperă 4 carbuni și se bucură de o valoare de 50.

După ce fiecare jucător a jucat o tură, etapa 2 se încheie.

- Se poate întâmpla – foarte rar – ca un jucător să scoată și ultimul carbune din foc. Acest lucru îi încheie tura, toți jucătorii care nu au ajuns la rând, având o valoare de 0.
- Descoperirea diavolului nu-ți afectează propriul pariu: poți câștiga sau pierde pariul ca oricare alt jucător.
- Oricând un diavol este descoperit, toți jucătorii care au făcut un “pact cu diavolul” sunt achitați și eliberați de acest pact (vezi pagina 4: “Pactul cu diavolul”).

Etapa 3: Alegerea castigatorilor

Dupa ce toti jucatorii au extras carbune din foc, toate pariurile sunt rezolvate pe rand, unul dupa altul, incepand cu primul jucator. Aceasta se face in urmatoarele moduri:

- Determinati cea mai mare valoare a pieselor de carbune, aceasta fiind valoarea totala pe care fiecare jucator o va avea individual in fata lui in timpul acestei runde..

(Jucatorii care au dat de diavol nu-si pun carbuni in fata).

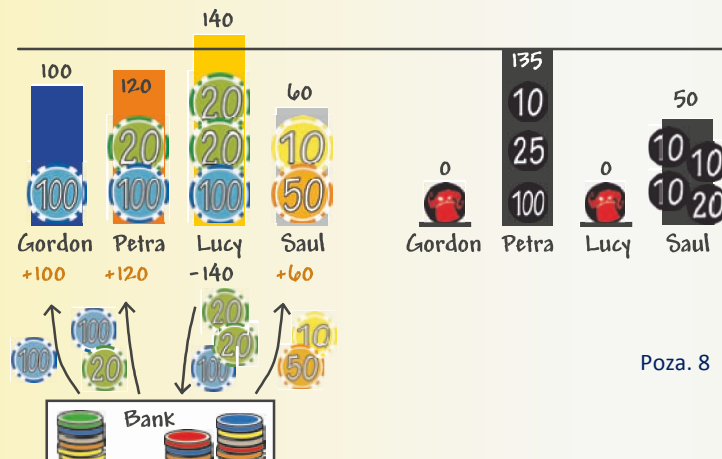
- Acum fiecare jucator isi compara propria valoare cu celelalte, stabilind-o pe cea mai mare.

Pierderea mizei:

Daca propriul tau pariu a depasit cea mai mare valoare a carbonului din runda curenta, ai pierdut pariul iar intregul tau castig merge la banca.

Castigarea pariului:

Daca cea mai mare valoare a carbonului este mai mare sau egala cu miza ta, atunci ai castigat pariul. Castigatorii pariului isi pot pastra suma pariata si isi pot lua din banca aceeași suma.



Exemplu: Petra a extras carbune in valoare de 135 fara sa dea de diavol. Din moment ce nici un alt jucator nu i-a depasit rezultatul, aceasta este cea mai mare valoare de carbune a runde. Saul, Gordon si Petra si-au castigat pariul (60, 100, 120) din moment ce aceste valori nu sunt mai mari decat cea mai mare valoare. Ei isi recupereaza suma si primesc in plus de la banca aceeași valoare (Petra: 120, Gordon: 100, Saul: 60). Lucy pierde pariul, miza ei fiind prea mare (140 in loc de 135).

Daca pariul ar fi fost norocos, Lucy ar fi primit dublul sumei din banca

Castigul dublu:

Jucatorul care reuseste sa castige cea mai mare miza din suma curenta primeste dublul sumei din banca. Daca cea mai mare miza din runda este pierduta, jucatorii nu castiga dublu. Daca mai multi jucatori au pariat pe aceeași miza iar aceasta este si cea mai mare, toti primesc dublul sumei daca pariul a fost un succes!

(280) de vreme ce era cel mai mare pariu al runde. Pariul norocos al lui Petra a fost mai mic decat al Luciei. Prin urmare, ea primeste doar valoarea castigului de baza.

In plus, doua BONUSURI sunt oferite in fiecare runda:

Bonus pentru cea mai mare valoare de carbuni:

Jucatorul care a strans in fata sa cea mai mare valoare de carbuni primeste o recompensa de 50 jetoane, aceasta regula se poate aplica si pentru mai multi jucatori.

Este posibil ca un jucator sa primeasca ambele bunusuri

(50 + 50 = 100).

Bonus pentru cei mai multi carbuni:

Jucatorul care a reusit sa adune in fata cele mai multe piese de carbune primeste o recompensa de 50 jetoane. Aceasta se poate da mai multor jucatori iar valoarea carbonilor nu se ia in considerare.



Exemplu: Petra obtine bonus 50 pentru cea mai mare suma fara sa dea de diavol (135). Saul primeste bonus 50 pentru cele mai multe piese adunate (4).

Nota: Invinsii pariului pot avea cea mai mare suma/piese din runda fara sa descopere diavolul si in acest caz ei isi vor primi jetoanele.

Etapa 4: Mutarea unui pion

Fiecare jucator isi va aduna jetoanele inasa nu va comunica suma adversarilor. Apoi, acesta isi va muta piesa pe tabla de joc pe spatiul ce se afla intre numerele ce cuprind suma pe care jucatorul o are. Daca aceasta suma se potriveste perfect cu cea de pe plansa, acesta va aseza pionul exact pe spatiul acela.

Exemplu: Totalul pieselor de pariu ale Petrei este 370. Aceasta isi va aseza piesa intre spatiile 300 si 500.

Saul isi va plasa si el pionul acolo din moment ce el a adunat 310. Pentru ca totalul lui Gordon este de exact 300, el isi va aseza piesa exact pe acel spatiu. Castigul Luciei este 60; ea aseza piesa intre spatiile 0-50 si 200.

Pactul cu diavolul

Trebuie sa fii slab de inger ca sa faci pact cu diavolul. Diavolul face pactul doar daca jucatorii indeplinesc una din urmatoarele doua conditii:

A) Pionul lor este singur pe ultima pozitie: Nici un alt pion nu se afla pe acelasi spatiu sau mai in spate (Poza. 10).

B) Pionul lor este pe spatiul 0-50 (Poza. 11).



Exemplul A:

Poza. 10

Lucy face un pact cu diavolul pentru ca pionul ei este singur pe ultimul loc. Daca pionul Petrei se afla pe aceeasi pozitie, nici un jucator nu va putea face un pact cu diavolul.



Exemplul B:

Poza. 11

In timp ce pionul se afla in spatiul 0-50, Petra, Saul si Lucy intra in pact cu diavolul.

Pe durata pactului, jucatorii vor trebui sa-si arate castigurile tinand toate jetoanele in sus.

Un jucator care a facut un pact cu diavolul va primi jetoane in valoare de 50, de la fiecare jucator ce descopera un diavol. Aceasta suma este platita imediat ce diavolul a fost descoperit..

Atentie! Pentru plata nu se vor folosi niciodata jetoanele castigate in acea runda!

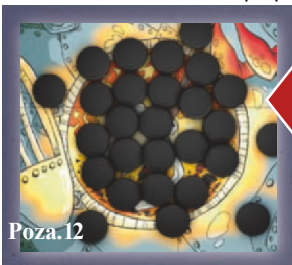
Un jucator care nu-i poate plati complet pe ceilalti (deoarece suma jetoanelor nefolosite pentru patiu este sub 50) nu va plati nimic. In acest caz banca se va ocupa de plata lui.

Exemplu: Gordon are jetoane in valoare de 90 ce nu au fost folosite pentru pariu. Cand Gordon descopera un diavol, trebuie sa-i plateasca pe Lucy, Petra si Saul, care au facut cu totii un pact cu diavolul. Gordon da 50 lui Petra; acum i-au mai ramas jetoane in valoare de 40 – insuficient pentru a plati lui Saul si Luciei. Gordon isi poate pastra jetoanele ce valoreaza 40. Saul si Lucy primesc suma de 50 de la banca.

Pregatirea pentru urmatoarea runda

Acum, piesele carbune care sunt asezate cu fata in jos, in fata jucatorilor sunt puse deoparte la marginea plansei.

Piese carbune ramase pe plansa de joc sunt impinse in mijlocul cuptorului. Jucatorii verifica daca toate piesele au



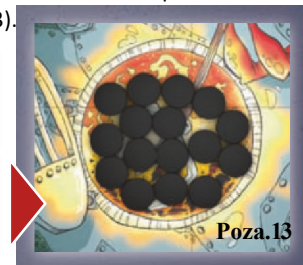
Poza. 12

intrat in valvataia focului (gura cuptorului, Poza. 12 si 13).

Daca piesele carbune de pe plansa trec dincolo de marginea interioara a gurii cuptorului, runda urmatoare este jucata numai cu acele piese.

Daca piesele se potrivesc complet in gura cuptorului, toate cele 48 de piese se amesteca din nou cu fata in jos si se aseaza ca la inceputul jocului

Acum jocul va incepe iarasi de la etapa 1 1.



Poza. 13

Finalul si castigarea jocului

Daca la sfarsitul unei runde un jucator are castigate jetoane in valoare de 1.600 sau mai mult, jocul se termina.

Jucatorul care are jetoane cu cea mai mare valoare este castigator

Autor: Tanja&Sara Engel

Ilustratia: Benedikt Beck

Art.Nr.: 60 110 5046

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München

www.zoch-verlag.com