

# Pullon paholainen (Flaschenteufel)

Günter Cornettin pirullinen tikkipeli kahdesta neljään pelaajalle. Käännös Rick Helin englanninkielisistä säännöistä Mikko Saari (msaari@iki.fi).

## **Sisältö**

- 36 korttia (12 kutakin maata – sininen, punainen ja keltainen). Kortit on numeroitu 1 – 37, välistä puuttuu numero 19. Numeroiden välissä olevat kolikot kertovat kortin pistearvon.
- Aloituskortti (19)
- Kolme korttijakauman esittelevää apukorttia
- Pullo (“helvetin liekeissä valmistettu”)
- Säännöt
- Kirjanen, jossa on Robert Louis Stevensonin alkuperäinen novelli “The Bottle Imp”.

Lisäksi tarvitaan kynää ja paperia pisteiden laskemiseen.

## **Pelin idea lyhyesti**

Kuten monissa tikkipeleissä, tässäkin on tarkoitus kerätä eniten pisteitä. Pullon paholainen toimii apuna, tehden matalimmista korteista valtteja. Pelaaja, jolla on korkein pullon hintaa matalampi kortti voittaa tikin ja pullon paholaisineen. Pullon hinta laskee tikin voittokortin arvoon.

Pullon omistaja vaihtuu näin kunnes alempaa hintaa ei enää pysty maksamaan. Pelaaja, jolle pullo jaon lopussa jää, saa keräämänsä pisteet negatiivisinä. Kirjassa pullon omistaja joutui helvettiin, joten sikäli miinuspisteiden kerääminen on aika pieni juttu.

## **Alkuvalmistelut**

Aloituskortti (numero 19) laitetaan kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja pullo paholaisineen sen päälle. Korttijakaumaa kuvaavat kortit laitetaan siten, että kaikki ne helposti näkevät. Korttien jakauman tunteminen on avuksi pelissä.

Kaikki kortit jaetaan tasan pelaajille. Pelaajien kannattaa lajitella korttinsa numeroarvon eikä maan mukaan.

## **Pelin kulku**

### **Pelin alku**

Jokainen pelaaja luopuu yhdestä kortista. Kortti laitetaan kuvapuoli alaspäin aloituskortin alle paholaisen tikiksi. Kukaan ei katsoa näitä kortteja jaon aikana.

Pelaajat vaihtavat kortteja keskenään. Jokainen pelaaja antaa yhden kortin vasemmalla puolellaan istuvalle pelaajalle ja toisen oikealla puolellaan istuvalle. Sen jälkeen pelaajat ottavat naapureiltaan saamansa kortit käteensä.

## **Tikkien pelaaminen**

Peli etenee myötöpäivään. Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa pelaamalla kortin. Muiden pelaajien tulee tunnustaa maata eli pelata samanvärinen kortti. Jos pelaaja ei voi tunnustaa maata, hän saa pelata haluamansa kortin.

Jos kaikkien pelaajien kortit ovat pullon nykyistä hintaa korkeampia, korkeimman kortin (korttien värillä ei ole mitään merkitystä) pelannut pelaaja voittaa tikin. Tikin voittaja aloittaa seuraavan tikin.

## **Pullon paholainen**

Pullon paholaisineen voi aina myydä, kunhan hinta on aikaisempaa alhaisempi. Jos joku pelaa kortin, jonka arvo on pullon nykyistä hintaa alhaisempi, pullo vaihtaa omistaja tikin päätteeksi. Jos vain yksi pelaaja pelaa pullon hintaa alhaisemman kortin, tämä pelaaja voittaa tikin ja pullon itselleen. Jos useampi pelaaja on pelannut pullon hintaa alhaisemman kortin, saa korkeimman näistä korteista pelannut pelaaja tikin ja pullon.

Kortti, joka voitti tikin pulloineen asetetaan pullon alle kuvapuoli ylöspäin. Se on pullon nykyinen hinta. Pullon alla aikaisemmin ollut kortti menee pullon edelliselle omistajalle, joka lisää sen voittamiensa korttien pinoon. Pullon edellinen ja nykyinen omistaja voivat olla sama pelaaja.

Pelin alussa kukaan ei omista pulloa. Sen lähtöhinta on 19.

## **Esimerkki**

Pullon hinta on 19. Seuraavat kortit pelataan: Tommy 24, Laura 15, Jarno 17 ja Ville 32. Tommyn ja Villen kortit ovat pullon hinnan yläpuolella, Lauran ja Jarnon kortit taas alapuolella. Tommy ja Ville eivät siis voi voittaa tikkiä. Pullon hinnan alle pelatuista korteista Jarnon 17 on korkeampi. Jarno voittaa siis tikin ja pullon itselleen.

Pullon uusi hinta on nyt 17. Jarno laittaa 17-kortin eteensä kuvapuoli ylöspäin pullon alle. Jarno aloittaa seuraavan tikin.

## **Jaon loppu**

Kun kaikki kortit on pelattu, kukin pelaaja saa pisteitä keräämiensä tikkien perusteella. Pelaaja, jolla on pullo ja paholainen ei kuitenkaan saa pisteitä. Sen sijaan hän menettää paholaisen tikin osoittaman pistemäärän. Peli päättyy joko sovittuun pistemäärään (esimerkiksi 500 pistettä) tai kun sovittu määrä jakoja on pelattu. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

## **Strategiavinkkejä**

### **Korttien poistaminen ja antaminen**

Yleensä ottaen kannattaa antaa matalimmat kortit naapureilleen. Tärkeää tietoa välittyy myös korttien mukana. Jos esimerkiksi antaa naapurilleen kakkosen ja saa vaihdossa takaisin ykkösen, peli on menetetty, jos naapuri onnistuu saamaan pullon kakkosella ja itse ei pysty pelaamaan ykköstään joko siihen tikkiin tai aikaisemmin.

Kannattaa myös yrittää hankkiutua kokonaan eroon yhdestä maasta, koska siten saa paljon enemmän vapautta pelata kortteja. Kannattaa kuitenkin varautua saamaan naapureiltaan matalia keltaisia kortteja. Kannattaa pitää mielessä, mitä on antanut naapureille ja mitä on heittänyt pois.

## **Korttien peluu**

Kannattaa joutuisasti pelata kortit, joiden arvo on hieman pullon alkuhinnan alla, jotta voittaa arvokkaita kortteja. Kun pullon hinta laskee, valttien pelaaminen käy vaikeaksi.

Jotta välttyy keräämästä pulloa pelin lopussa, kannattaa pelata matalia kortteja varovaisesti. Kannattaa pyrkiä pelaamaan matalat kortit tikkeihin, joihin joku muu on jo pelannut korkeampia valtteja.

Ei välttämättä kannata pelata arvokkaita kortteja varomattomasti. Jos esimerkiksi on jo pelattu 31, voi yrittää saada pisteitä pelaamalla ison ja arvokkaan kortin kuten 37. Joku voi kuitenkin kerätä tikin matalalla valtilla.

Kannattaa yrittää muistaa mahdollisimman tarkkaan, mitä kortteja on pelattu.

## ***Lopaka ja Kirkas talo – kaksinpelimuunnelmat***

Kaksinpelinä peliä voi pelata kahdella eri tavalla. Lopakassa peliin liittyy mielikuvituspelaaja Lopaka (tarinassa päähenkilö Keawen ystävä), Kirkkaassa talossa kumpikin pelaajista pelaa kahta kättä.

### **Lopaka**

Lopaka pelaa passiivisesti, tiettyjen sääntöjen mukaan. Lopaka istuu aina jakajan oikealla puolella.

Kortit sekoitetaan ja jaetaan. Jokainen pelaaja (myös Lopaka) saa 11 korttia. Loput kolme korttia laitetaan paholaisen tikiksi pullon alkukortin alle. Oikeat pelaajat vaihtavat yhden kortin keskenään. Lopaka ei saa eikä anna kortteja. Sitten Lopakan kortit paljastetaan ja lajitellaan numerojärjestykseen.

Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa. Lopaka pelaa kortteja seuraavien sääntöjen perusteella:

- Jos Lopaka ei voi voittaa tikkiä, hän pelaa matalimman korttinsa.
- Jos Lopaka voi voittaa tikin, hän pelaa isoimman korttinsa, jolla tikin voi voittaa.
- Jos Lopaka voittaa tikin, aloittaa hän seuraavan tikin isoimmalla kortillaan.

Lopaka ei koskaan huomioi aikaisemmin pelattuja kortteja, Lopaka pelaa vain kätensä ja nykyisen tikin perusteella. Lopakan on luonnollisesti seurattava maata ja otettava pullo, jos niin käy.

### **Kirkas talo**

Pelaajat saavat kuvapuoli alaspäin kaksi yhdeksän kortin kättä. Ensin pelaajat poimivat toisen käden ja laittavat kortin paholaisen tikkiin. Sen jälkeen pelaajat antavat kortin vastapelaajalleen. Pelaajat laskevat kädet kuvapuoli alaspäin pöydälle (mukaanlukien vastapelaajalta saadun kortin) ja poimivat toiset kädet. Samoin kuin ensimmäisissä käsissä, yksi kortti menee paholaisen tikkiin ja toinen vastapelaajalle. Pelaajat voivat sen jälkeen vertailla käsiään ja päättää, kumpi on salainen ja kumpi avoin käsi.

Tikkien pelaaminen menee seuraavassa järjestyksessä: pelaajan yksi avoin käsi, pelaajan kaksi avoin käsi, pelaajan yksi suljettu käsi, pelaajan kaksi suljettu käsi. Tikin voittajasta tulee pelaaja yksi, joka aloittaa seuraavan kierroksen.