

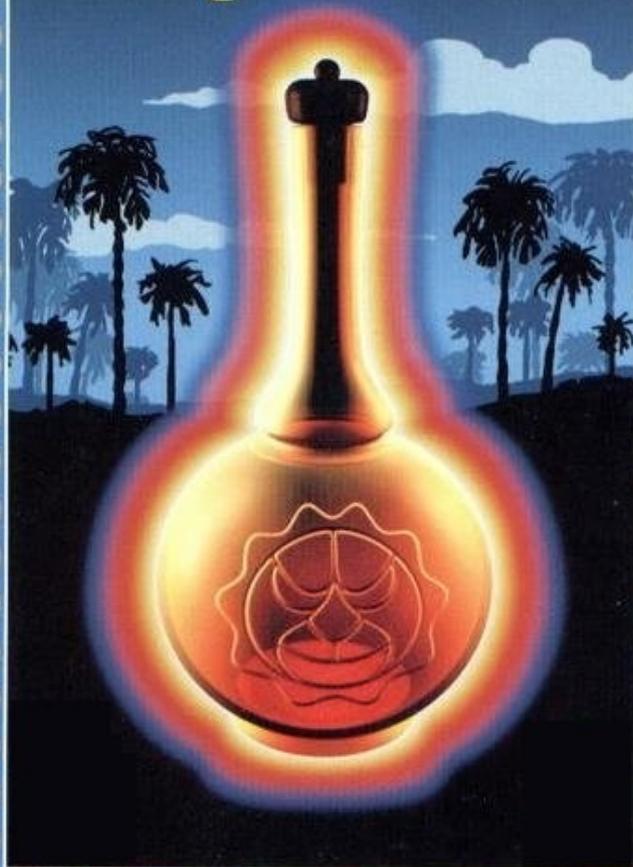


Bambus Spieleverlag  
Kopfstraße 43  
12053 Berlin

*Traduzione e impaginazione a cura di Andrea Marino  
sortilege@email.it*

Günter Cornett

# Flaschenteufel Regolamento



Gesellschaft  
Carsten J. Jahnke

# Flaschenteufel

(Il Diavolo nella Bottiglia)

Un diabolico gioco di carte per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

**Autore:** Günter Cornett      **Grafica:** Carsten Fuhrmann

## Contenuto:

- 36 carte (12 ciascuna nei colori rosso, giallo e blu)
- Sono numerate da 1 a 37 a eccezione del 19. Le monete tra i due numeri indicano la rendita di punti della carta, per il conteggio alla fine del gioco.
- 1 carta con il prezzo iniziale (19)
- 3 carte riassuntive
- 1 bottiglia ("temprata nelle fiamme dell'inferno")
- queste istruzioni
- un libretto con la storia de "Il diavolo nella Bottiglia" di R.L. Stevenson



Inoltre sono necessari carta e matita per annotare il punteggio.

Nota: qui di seguito sono descritte le regole per il gioco a tre e a quattro giocatori. Le regole per due giocatori si trovano alla fine.

Prima di iniziare ancora un paio di parole sulle caratteristiche della bottiglia:

*"...il suo vetro è stato temprato nelle fiamme dell'inferno. Ci vive dentro un diavolo, ed è quell'ombra che vediamo muoversi; almeno così suppongo. Se qualcuno compra questa bottiglia, il diavolo sarà ai suoi ordini; tutto ciò che desidera - amore, fama, denaro, case come questa...- sarà suo appena espresso il desiderio..."*

*C'è una cosa che il diavolo non può fare; non può allungare la vita; e, non sarebbe onesto nascondervelo, la bottiglia ha un inconveniente: se uno muore prima di venderla, dovrà bruciare per sempre all'inferno...*

*Non può essere rivenduta se non perdendoci. Se la vendete a quanto l'avete pagata, vi ritorna indietro, come un piccione viaggiatore...*

*Ricordatevi solo che dovete venderla per denaro coniato..."*  
(dal racconto di Stevenson)

## Scopo del gioco

Flaschenteufel è un gioco di carte a presa nel quale ognuno cerca di ottenere il maggior numero di punti possibile. La presenza del diavolo della bottiglia fa sì che non sempre la carta più alta vinca la mano.

Chi ha messo in gioco la carta più vicina al prezzo della bottiglia, senza superarlo, si aggiudica la mano e anche il diavolo della bottiglia. Il prezzo della bottiglia scende quindi al valore di questa carta.

Così il diavolo della bottiglia cambia spesso il suo proprietario finché il prezzo della bottiglia non può più essere offerto a un valore inferiore. Chi alla fine possiede il diavolo della bottiglia riceve solo penalità, invece dei punti.

## Preparazione

La carta con il **prezzo iniziale (19)** è messa sul tavolo a faccia in su e sopra vi si pone la bottiglia.

Le tre carte riassuntive sono sistemate in modo da essere visibili a tutti i giocatori. Indicano la distribuzione dei colori e dei valori sulle carte.

Le 36 carte sono consegnate ai giocatori in numero uguale. Conviene che i giocatori mettano in ordine le carte che ricevono in mano, secondo i numeri anziché secondo i colori.

## Svolgimento del gioco

### Inizio

Ogni giocatore si toglie una carta. Queste carte sono messe a faccia in giù sotto la carta con il prezzo iniziale della bottiglia. Nessuno può guardarle. Rappresentano la "posta del diavolo".

Ogni giocatore scambia una carta con ciascuno dei suoi due vicini: innanzitutto ogni giocatore prende una carta dalla sua mano e la mette coperta davanti al suo vicino di sinistra, poi un'altra davanti al suo vicino di destra. Successivamente prende in mano le due carte coperte che i suoi vicini gli hanno dato.

### La mano di gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Inizia chi è alla sinistra del mazzier giocando una carta. Il colore che ha giocato diventa il colore di mano e deve essere seguito dai suoi avversari, che giocheranno quindi una carta di quello stesso colore. Se un giocatore non può rispondere con quel colore, potrà però giocare una carta qualunque.

Se tutte le carte giocate hanno un valore più alto del prezzo della bottiglia, vince la mano chi ha giocato la carta con il valore più alto, anche se non fosse del colore di mano.

### La bottiglia

La bottiglia va rivenduta sempre ad un prezzo inferiore a quello che ha in quel momento.

Se qualcuno gioca una carta il cui numero è più basso del prezzo corrente della bottiglia allora vince la mano e prende la bottiglia.

Se più giocatori hanno giocato una carta il cui numero è più basso del prezzo attuale della bottiglia, vince la mano e la bottiglia il giocatore che ha giocato la carta più alta (quella che è più vicina al prezzo corrente della bottiglia).

Il giocatore che ha vinto la mano piazza la carta vincente di fronte a sé e ci pone sopra la bottiglia. Questa carta indica ora il nuovo prezzo della bottiglia.

La carta con il vecchio prezzo rimane al suo proprietario. Egli la gira e la mette con le altre carte che ha vinto. È possibile che il vecchio e il nuovo proprietario della bottiglia siano la stessa persona.

All'inizio del gioco la bottiglia non ha ancora alcun proprietario. Il suo prezzo iniziale ammonta a 19.

## Esempio

Prezzo della bottiglia = 19.

Le seguenti carte vengono giocate:

Adam: 24, Betty: 15, Christian: 17, Doris: 32.



Adam e Doris hanno giocato una carta più alta mentre Christian e Betty ne hanno giocata una più bassa di 19. Fra gli ultimi due è più alto Christian con 17, ed è quindi più vicino al prezzo di 19 rispetto al 15 di Betty. Quindi Christian vince la mano e la bottiglia.

Il nuovo prezzo per la bottiglia è fissato a 17. Christian mette la carta num. 17 davanti a sé e ci mette sopra la bottiglia. La mano successiva è iniziata dal giocatore che ha vinto quella precedente (nell'esempio è Christian).

"... Qual è il prezzo?"

- È molto calato dal vostro tempo, signor Keawe, - disse il giovane balbettando.

- Bene, bene, tanto meno dovrò pagare per essa, - disse Keawe: - quanto vi è costata?

*Il giovane era bianco come un lenzuolo. - Due centesimi, - disse.*

*- Come? - gridò Keawe - due centesimi! Ma allora potete solo venderla per uno e quello che la compra ... A Keawe morirono le parole sulle labbra; chi l'avesse comprata non avrebbe più potuto rivenderla, la bottiglia e il diavolo della bottiglia sarebbero stati con lui fino alla morte, e una volta morto lo avrebbe portato al rosso profondo dell'inferno.  
Il giovane di via Beritania cadde in ginocchio. - Per amor del cielo, compratela!"*

## **Fine del gioco**

Quando tutte le carte sono state giocate, ogni giocatore annota la rendita di punti delle carte che ha vinto.

**Eccezione:** il giocatore che alla fine del gioco possiede la bottiglia, anziché aggiungere punti deve togliere i punti contenuti nella "posta del diavolo".

Dopo un numero di mani di gioco concordate prima oppure quando si raggiunge un certo punteggio concordato all'inizio (es.: 500 punti) il gioco è vinto da chi ha il punteggio più alto.

*"- Tutto quel che dovete fare è usare il potere del diavolo con moderazione, e poi venderla a qualcun altro, come io a voi, e finire in agiatezza la vita."*

## **Strategie e consigli**

### **Al passaggio e allo scambio delle carte**

Generalmente è sensato passare le carte più basse ai propri vicini.

Con ogni carta scambiata, in particolari situazioni di gioco, vengono anche passate informazioni vitali. Se ad esempio viene dato al proprio vicino un 2 e da lui si riceve un 1, allora il gioco sarà perduto se lui riuscirà a prendere la bottiglia con il suo 2 prima che noi si possa aver giocato il nostro 1.

E' altresì sensato passare ad altri le carte di un particolare colore, in modo da non avere più in mano alcuna carta di quel

colore e quindi avere più possibilità di scelta. Infatti si dovrebbe tenere conto che i vicini passeranno frequentemente le carte basse gialle.

A ogni modo si dovrebbe tenere a mente quali carte sono state passate e a quali giocatori.

### **Durante una mano di gioco**

Si giocano presto le carte i cui valori sono appena sotto il prezzo iniziale, in modo da ottenere carte con valori più alti possibili.

Se il prezzo della bottiglia scende troppo presto, questo non è più possibile farlo. Affinché non accada che alla fine del gioco si possieda la bottiglia, ci si dovrebbe liberare il prima possibile dei numeri molto piccoli. E' più facile fare questo se in una mano sono state già giocate le carte di valore più alto e sotto il prezzo corrente della bottiglia.

È allettante ma anche rischioso mettere molti punti in una mano che si pensa di poter vincere. Se ad esempio si prende il 31 con il 37, il giocatore successivo potrebbe ottenere la presa giocando una carta molto bassa (con cui comprerebbe la bottiglia). È importante ricordare quali carte sono già state giocate.

## **Lopaka e la Casa Luminosa**

### **Regolamento per due giocatori**

Con due giocatori, si applicano le due seguenti regole:

- In "Lopaka" si aggiunge un giocatore fittizio che chiameremo proprio Lopaka; nel racconto, Lopaka è il grande amico di Keawes.
- "La casa luminosa" è la variante tattica del gioco. Ognuno gioca con due mani di carte, una scoperta e una nascosta.

## Lopaka

Lopaka gioca passivamente. Siede sempre a destra del mazziere e quindi alterna sempre il proprio posto ad ogni mano di gioco.

### Preparazione del gioco e inizio

Le carte vengono mischiate e distribuite. Ogni giocatore (anche Lopaka) riceve 11 carte. Le tre carte restanti vengono messe sotto la carta con il valore iniziale (19) come "posta del diavolo". I due giocatori attivi si passano contemporaneamente una carta. Subito dopo, le carte di Lopaka vengono scoperte e ordinate secondo il loro valore.

### La mano di gioco

Inizia il giocatore a sinistra del mazziere. Se Lopaka è di turno, osserva le carte che sono già state giocate in quella mano di gioco e gioca una delle sue carte secondo le seguenti regole: se non può vincere la mano, gioca la carta col numero più piccolo; se può ancora vincere la mano, gioca la carta col numero più alto con il quale potrebbe vincere.

Se Lopaka ha vinto una mano di gioco, inizia la mano seguente giocando la sua carta col numero più alto.

Importante: Lopaka non considera mai le informazioni delle giocate prima di lui; osserva esclusivamente le carte che sono sul tavolo.

Certamente anche Lopaka deve seguire il colore di mano e nel caso deve prendersi la bottiglia.



Tutto il resto è come nel gioco a tre o quattro giocatori

### Esempio:

Prezzo della bottiglia = 19.

Le seguenti carte sono state giocate: Adam: 24, Betty: 20. Lopaka ha ancora le carte 12 17 18 32 e 36. Non può giocare 12, 18 e 36 perché deve seguire il blu del 24 giocato per primo. Può vincere con il 17 o il 32 e quindi gioca il più alto, il 32.

## La casa luminosa

### Preparazione del gioco e inizio

Entrambi i giocatori ricevono ciascuno due mazzetti di carte coperte da 9 carte. Innanzitutto ogni giocatore prende uno dei due mazzetti e mette una delle nove carte a faccia in giù sotto la carta con il prezzo iniziale, poi passa un'altra carta al proprio avversario.

Ora i giocatori mettono da parte il primo mazzetto di carte, comprendente la carta dell'avversario, e prendono il secondo mazzetto. Anche in questo caso fanno la stessa cosa, mettono quindi una carta sotto quella del prezzo iniziale e ne passano un'altra a faccia in giù all'avversario.

Successivamente ogni giocatore guarda le carte dei suoi mazzetti e decide quale dei due mazzetti scoprire sul tavolo di fronte a sé e quale invece tenere in mano.

### La mano di gioco

In ogni mano vengono giocate quattro carte con questa successione:

Il giocatore 1 gioca una carta dalla mano scoperta.

Il giocatore 2 gioca una carta dalla mano scoperta.

Il giocatore 1 gioca una carta dalla mano di carte nascoste.

Il giocatore 2 gioca una carta dalla mano di carte nascoste.

Il giocatore che ha vinto la mano precedente, inizia sempre per primo la mano successiva.

Tutto il resto è come nel gioco a tre o a quattro giocatori.