

AUF TEUFEL KOMM RAUS



von Tanja und Sara Engel

EIN SCHEINHEILIGES SPIEL FÜR 2 BIS 6 HIMMELSTÜRMER AB 10 JAHREN

Wer Kohle aus dem Feuer holen möchte, kann sich ganz schön die Finger verbrennen. Wäre es da nicht sehr verlockend, eine Wette mit dem Teufel abzuschließen, bei deren Gewinn sich die höllische Glut in cooles Gold verwandelt?

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
6 Spielfiguren

70 Wettchips
mit folgenden Werten:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 Kohlestücke
mit folgenden Werten:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x devil



Abb. 1

SPIELZIEL

Wer den Teufel abzockt und bei Spielende die Wettchips mit dem höchsten Gesamtwert besitzt, gewinnt das Spiel! Dabei will jeder Spieler möglichst viel Kohle aus dem Ofen holen, ohne dem Teufel zu begegnen. Noch reicher wird, wer vorher gut wettet. Bei diesen „Teufelswetten“ streicht Gewinn ein, wer ein gutes Gespür dafür hat, wie viel Kohle ein einzelner Spieler dem Feuer entlocken kann. Doch wer zu hoch wettet, verspielt seinen gesamten Einsatz ...

SPIELVORBEREITUNG

- Alle 48 Kohlestücke werden gut gemischt und verdeckt im Ofen ausgelegt (s. Abb. 2).
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und stellt diese auf das Feld 200.
- Jeder Spieler erhält als Startkapital Wettchips im Wert von 200 in folgender Stückelung:

1x 100 1x 50 2x 20 1x 10

- Die übrigen Wettchips werden sortiert am Spielfeldrand abgelegt. Sie bilden die Bank, die von einem äußerst vertrauenswürdigen Spieler verwaltet wird. Während des gesamten Spiels können hier Chips umgetauscht werden.

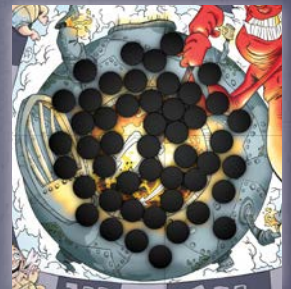


Abb. 2

SPIELABLAUF

Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen, die immer in gleicher Reihenfolge nacheinander gespielt werden:

1. Die Teufelswette (Seite 2)
2. Kohle aus dem Feuer holen (Seite 2)
3. Gewinne ermitteln (Seite 3)
4. Spielfigur platzieren (Seite 4)

Phase 1: Die Teufelswette

Die Spieler wetten darauf, wie viel Kohle **ein einzelner Spieler** aus dem Feuer holen kann, ohne einen Teufel aufzudecken.

So wird gewettet:

- Alle Spieler schließen zeitgleich eine jeweils eigene Wette ab.
- Dafür setzt jeder Spieler eigene Wettchips ein.
- Jeder Spieler nimmt die Chips, die er einsetzen möchte, so in die geschlossene Faust, dass die Mitspieler seinen gewählten Betrag nicht kennen.
- Alle Spieler öffnen die Fäuste gleichzeitig, nennen die eingesetzten Beträge und legen die Wetteinsätze gut sichtbar (und gut getrennt von nicht eingesetzten Chips) vor sich ab.

Beispiel (Abb. 3):

Gottlieb traut mindestens **einem Spieler** zu, Kohle mit dem Gesamtwert 100 aufzudecken, ohne dem Teufel zu begegnen. Deshalb setzt er Chips im Wert von 100 ein. Angela wettet auf den Kohlebetrag 120. Lucy ist noch optimistischer und setzt 140. Der vorsichtige Saulus bietet 60.

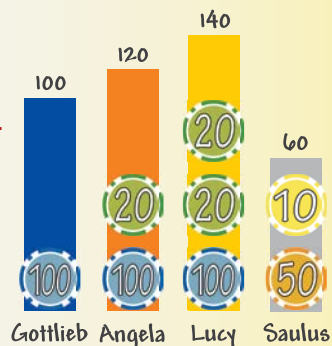


Abb. 3

So werden die Wetten gewonnen:

- Jeder Spieler gewinnt seine Wette nur dann, wenn **sein eingesetzter oder ein höherer Betrag** in Phase 2 von mindestens **einem beliebigen Spieler** aus dem Feuer geholt werden kann.

Keine Wettchips?

Wer momentan keine Wettchips besitzt, **wettet** in der aktuellen Spielrunde **nicht** mit. Er holt aber in Phase 2 ebenso Kohle aus dem Feuer, wie alle Mitspieler.

Phase 2: Kohle aus dem Feuer holen

Diese Phase wird in der ersten Spielrunde vom Spieler mit den feurigsten Wangen eröffnet. In den nachfolgenden Spielrunden wird das Startspielerrecht jeweils nach links weitergegeben. Wer am Zug ist, deckt auf dem Spielplan ein Kohlestück auf. Hat er **keinen Teufel** aufgedeckt, darf er anschließend entscheiden, ob er seinen Zug **freiwillig beendet** oder ein **weiteres Kohlestück** aufdeckt und die Werte seiner aufgedeckten Kohlestücke laut **zusammenzählt**. Dies setzt er so lange fort, bis er seinen Zug **freiwillig beendet** oder einen **Teufel aufdeckt**.

Zug freiwillig beenden

Wer seinen Zug freiwillig beendet, holt alle aufgedeckten Kohlestücke vom Spielplan, legt sie gut sichtbar **nebeneinander vor sich** ab und nennt laut das Resultat. Das ist sein **Kohlebetrag** der laufenden Runde.

Teufel aufgedeckt

Wer einen Teufel aufdeckt, verbrennt sich die Finger und **muss** seinen Zug **beenden**. Seine aufgedeckte Kohle wird damit **wertlos**. Er legt sie (mit dem aufgedeckten Teufel) **verdeckt am Spielplanrand** ab.

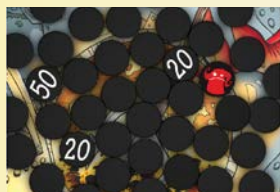


Abb. 4: Gottlieb findet einen Teufel. Seine bis dahin aufgedeckten Kohlestücke sind nun nicht mehr 90, sondern 0 wert.

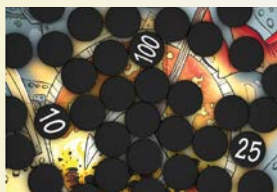


Abb. 5: Angela hat mehr Glück: Mit 3 aufgedeckten Kohlestücken erreicht sie den Wert 135.

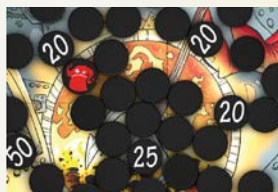


Abb. 6: Lucys Versuch scheitert, weil sie einen Teufel erwischt.



Abb. 7: Saulus deckt 4 Kohlestücke auf und begnügt sich mit einem Kohlebetrag von 50.

- Nachdem jeder Spieler reihum einmal am Zug war, endet Phase 2.
- Es kann – sehr selten – vorkommen, dass ein Spieler das allerletzte Kohlestück aus dem Feuer holt. Damit endet Phase 2 sofort. Alle Spieler, die noch nicht am Zug waren, erzielen den Kohlebetrag 0.
- Das Aufdecken eines Teufels hat keinerlei Auswirkung auf die eigene Wette: Wer einen Teufel aufgedeckt hat, kann ebenso seine Wette gewinnen oder verlieren wie jeder andere Spieler.
- Bei jedem aufgedeckten Teufel werden alle Spieler ausbezahlt, die einen „Pakt mit dem Teufel“ geschlossen haben (siehe Seite 4: „Pakt mit dem Teufel“).

Phase 3: Gewinne ermitteln

Nachdem alle Spieler Kohle aus dem Feuer geholt haben, werden die Wetten aller Spieler einzeln geprüft – beginnend beim Startspieler. Das geht so:

- Der höchste **Kohlebetrag** wird ermittelt. Das ist der Gesamtwert an Kohlen, den irgendein **einzelner** Spieler in Phase 2 vor sich ablegen konnte. (Spieler, die einen Teufel aufgedeckt haben, haben keine Kohle vor sich abgelegt.)
- Jeder Spieler vergleicht jetzt seinen **eigenen Wetteinsatz** mit diesem **höchsten Kohlebetrag der Runde**.

Wetteinsatz verlieren:

Übersteigt der **eigene Wetteinsatz** den **höchsten Kohlebetrag** der Spielrunde, hat man die **Wette verloren** und der gesamte Wetteinsatz geht an die Bank.

Wette gewinnen:

Ist der höchste Kohlebetrag **genauso hoch** wie der eigene Wetteinsatz oder sogar **höher**, hat man die **Wette gewonnen**. **Wettgewinner** dürfen ihren Wetteinsatz behalten und erhalten zudem **denselben Betrag von der Bank** ausbezahlt.

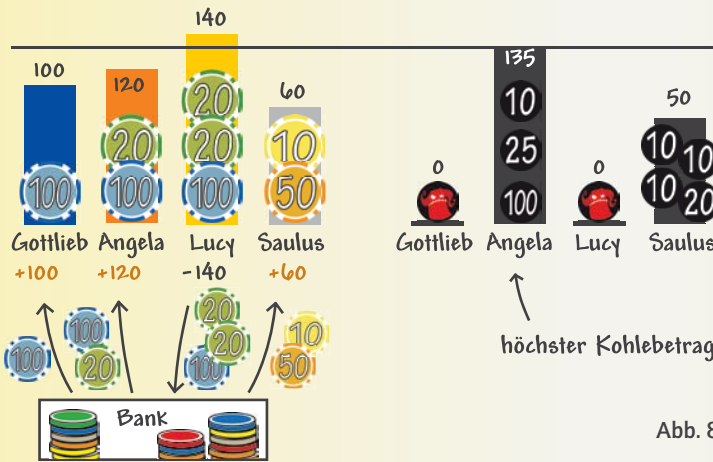


Abb. 8

Beispiel: Angela hat Kohle im Gesamtwert 135 aus dem Feuer geholt, ohne einen Teufel aufzudecken. Weil kein Spieler ihr Ergebnis übertrifft, ist dies der höchste Kohlebetrag der Runde.

Saulus, Gottlieb und Angela gewinnen ihre Wetten, weil ihre Wetteinsätze (60, 100, 120) den höchsten Kohlebetrag (135) nicht übertreffen.

Sie nehmen ihren Wetteinsatz wieder zu sich und erhalten jeweils den eingesetzten Betrag (Angela: 120, Gottlieb: 100, Saulus: 60) von der Bank. Lucy verliert ihren Wetteinsatz, weil sie zu hoch gewettet hat.

Doppelter Gewinnbetrag:

Wer die **höchste** Wette der aktuellen Spielrunde **gewinnen** kann, erhält sogar den **doppelten Betrag** (seines Einsatzes) von der Bank ausbezahlt. Wird allerdings die **höchste** Wette der Runde **verloren**, erhält **kein Spieler** den Betrag doppelt ausbezahlt. Haben mehrere Spieler den gleichen „höchsten“ Betrag gewettet, erhält jeder von ihnen im Erfolgsfall den doppelten Betrag von der Bank.

Wäre Lucys Wette erfolgreich gewesen, hätte sie den doppelten Betrag (280) von der Bank erhalten, weil es die höchste Wette der Runde war. Angelas erfolgreiche Wette war niedriger als Lucys Wette. Deshalb erhält Angela nur den einfachen Gewinnbetrag.

IN JEDER RUNDE WERDEN ZWEI BONI VERGEBEN:

Bonus für den höchsten Kohlebetrag: Bonus für die meisten Kohlestücke:

Der Spieler, der den **höchsten Kohlebetrag** vor sich ablegen konnte, erhält **Wettchips im Wert 50** aus der Bank. Dies können auch mehrere Spieler sein.

Der Spieler, der die meisten Kohlestücke vor sich ablegen konnte, erhält **Wettchips im Wert 50** aus der Bank. Dies können auch mehrere Spieler sein. Der Wert der Kohlestücke spielt für diesen Bonus keine Rolle.

Es ist möglich, dass Spieler beide Boni (50 + 50 = 100) kassieren.



Abb. 9

Beispiel: Angela erhält 50 für den höchsten teufelfrei aufgedeckten Kohlebetrag (135).

Saulus erhält ebenfalls zusätzlich 50 für die meisten teufelfrei aufgedeckten Kohlestücke (4).

Hinweis: Auch **Wettverlierer** können das höchste Resultat und/oder die meisten Kohlestücke der Spielrunde teufelfrei aufgedeckt haben und erhalten dafür Chips ausbezahlt.

Phase 4: Spielfigur platzieren

Jeder Spieler zählt **alle** eigenen Wettchips zusammen. Er gibt das Ergebnis jedoch nicht bekannt. Stattdessen zieht er seine Spielfigur auf dem Spielplan auf das Feld zwischen die beiden Zahlenfelder, **zwischen** denen sich sein Ergebnis befindet. Trifft sein Guthaben einen dort gezeigten Wert **exakt**, stellt er die Figur **auf** das betreffende Zahlenfeld.

Beispiel: Angelas Wettchips sind zusammen 370 wert. Das Guthaben von Saulus beträgt 310. Beide stellen ihre Spielfiguren zwischen die Felder 300 und 500. Gottlieb besitzt genau Chips im Gesamtwert 300. Er stellt seine Figur auf das Feld 300. Lucys Guthaben liegt bei 60. Sie stellt ihre Figur zwischen die Felder 0-50 und 200.

Der Pakt mit dem Teufel

Man muss schon selbst ein „armer Teufel“ sein, um einen Pakt mit dem Teufel einzugehen. Der Teufel paktiert nur mit Spielern, die mindestens eine dieser beiden Bedingungen erfüllen:

A Ihre Spielfigur befindet sich **alleine** an letzter Position: Keine Figur steht auf demselben Feld oder dahinter (Abb. 10).

B Ihre Spielfigur befindet sich auf dem Feld „0-50“ (Abb. 11).



Beispiel A: Lucy paktiert mit dem Teufel, weil ihre Figur **alleine** den letzten Platz einnimmt. Stünde Angelas Figur auch dort, würde **kein** Spieler einen Teufelspakt eingehen.

Für die Dauer des Pakts müssen die betroffenen Spieler ihr Guthaben **offen** legen.

Wer mit dem Teufel paktiert, erhält **Wettchips im Wert 50** von jedem Mitspieler, der **einen Teufel aufdeckt**. Der Betrag wird immer sofort beim Aufdecken eines Teufels gezahlt.



Beispiel B: Weil sich ihre Spielfiguren auf dem Feld 0-50 befinden, gehen Angela, Saulus und Lucy einen Pakt mit dem Teufel ein.

ACHTUNG! Zum Bezahlen dürfen nie die Wetteinsätze der laufenden Spielrunde verwendet werden!

Wer Mitspieler nicht ausbezahlen kann, zahlt nichts. In diesem Fall zahlt stattdessen die Bank den Betrag aus.

Beispiel: Gottlieb besitzt Chips im Wert 90, die er nicht zum Wetten eingesetzt hat. Er deckt einen Teufel auf und muss Angela, Saulus und Lucy ausbezahlen, die alle mit dem Teufel paktieren. Gottlieb gibt Lucy 50 und besitzt nun zu wenig, um auch Saulus und Angela zu bezahlen. Gottlieb darf seine 40 behalten. Saulus und Angela erhalten je „50“ von der Bank.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN SPIELRUNDE

Die auf dem Spielplan verbliebenen Kohlestücke werden in der Ofenmitte zusammen geschoben. Dann wird festgestellt, ob sie zusammen in die Glut (Ofenloch) passen (s. Abb. 12 und 13). Die vor den Spielern liegenden Kohlestücke



Abb. 12

werden nun verdeckt am Spielplanrand abgelegt.

Überragen die Kohlestücke auf dem Spielplan den inneren Rand des Ofenlochs, wird in der nächsten Spielrunde nur mit diesen Kohlestücken weiterspielt.

Passen die Kohlestücke komplett in das Ofenloch, werden **alle 48 Kohlestücke** wieder verdeckt gemischt und – wie zu Beginn des Spiels – ausgelegt.

Jetzt beginnt eine neue Spielrunde mit Phase 1.



Abb. 13

SPIELLENDE UND GEWINNER

Hat zum Ende einer Spielrunde mindestens ein Spieler Wettchips im Wert von 1.600 oder mehr gesammelt, endet das Spiel. Sieger ist dann, wer Chips mit dem höchsten Gesamtwert besitzt.

Autorinnen:
Tanja & Sara Engel
Illustration:
Benedikt Beck

Art.Nr.: 60 110 5046

© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



AUF TEUFEL KOMM RAUS



THE DEVIL WITH IT
by Tanja and Sara Engel

A DIABOLICAL GAME FOR 2 TO 6 HEAVEN-STORMERS 10 YEARS AND UP

If you try to pull coal out of the fire, you can burn your fingers pretty easily. So would it not be very tempting to make a bet with the devil and, if you win, turn an infernal blaze into cool gold?

MATERIALS

1 gameboard
6 pawns

70 betting chips with
the following values:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 coal pieces (round
black tokens) with
the following values:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x Devil



illus. 1

OBJECT OF THE GAME

The player who rips off the devil and has betting chips worth the highest total value in the end wins the game! To this end, each player wants to get as much coal as possible out of the oven without running into the devil. You can get even richer if you bet smartly **beforehand**. In these „devil's bets,“ you can rake in a profit if you have a good sense of how much coal a single player can draw out of the fire. But if you bet too much, you will forfeit your entire stake...

SET-UP

- Mix all 48 coal pieces well and lay them out face down in the oven (illus. 2).
- Each player chooses a color and puts his pawn on space 200.
- Each player gets betting chips as seed capital worth a total of 200 in the following denominations:

1x 100 1x 50 2x 20 1x 10

- The remaining betting chips are sorted and put aside at the edge of the gameboard. They form the bank, which is administered by an utterly trustworthy player; here chips can be exchanged throughout the entire game.



illus. 2

COURSE OF THE GAME

Each game round consists of four phases that are always played in the same order, one after the other:

1. The devil's bet (page 6)
2. Pulling coal out of the fire (page 6)
3. Determining the winnings (page 7)
4. Placing one's pawn (page 8)

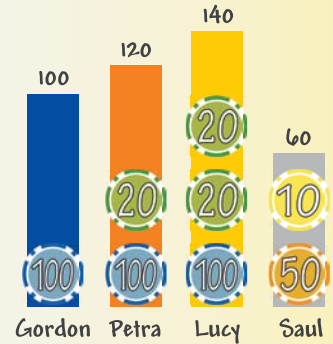
Phase 1: The Devil's Bet

The players bet on how much coal a **single player** can draw out of the fire without revealing a devil.

This is how the bets are made:

- All players make their own bet at the same time.
- To this end, each player places his own betting chips.
- Each player takes the chips he wants to use for his bet into his closed fist so that the other players can't see the amount he has chosen.
- All players open their fists simultaneously, call out the amount they bet and lay down the wager in front of them, easily visible (and clearly separated from the chips they have not used).

Example (illus. 3): Gordon thinks that at least one player is capable of revealing coal with a total value of 100 without encountering the devil. Therefore, he places 100 worth of chips. Petra bets on a coal amount of 120. Lucy is even more optimistic and places 140. The cautious Saul bets 60.



This is how you win bets:

- Each player wins his bet only if an amount equal to or higher than his stake can be pulled out of the fire in phase 2 by at least one player.

illus. 3

No betting chips?

If a player does not own any betting chips at present, he does not join the bet in the current game round. But in phase 2, he pulls as much coal out of the fire as all the other players.

Phase 2: Pulling Coal Out of the Fire

In the first game round, the player with the most fiery cheeks opens this phase. In each of the subsequent game rounds, the starting player right is passed to the left. On your turn, you reveal a piece of coal on the game board. If you haven't turned over a devil, you may then decide whether you voluntarily end your turn **or** turn over another piece of coal and add up the value of the revealed pieces aloud. You continue doing this until you voluntarily end your turn **or** uncover a devil.

Ending your turn voluntarily

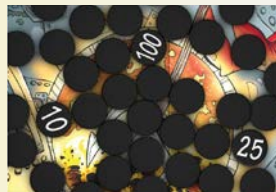
If you voluntarily end your turn, you take all the coal pieces you have just revealed from the gameboard, put them **in front of you**, well visible, and call out the result. This is your **coal amount** for the current round.

Revealing a devil

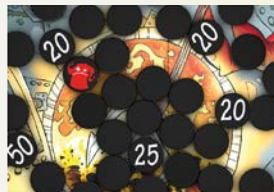
If you turn over a devil, you burn your fingers and **must** end your turn. This makes the coal you have revealed **worthless**. You place it (and the devil) **face down at the edge of the gameboard**.



illus. 4: Gordon finds a devil. With this, the coal pieces he has revealed are no longer worth 90, but 0.



illus. 5: Petra has more luck: She reaches the value of 135 with only 3 revealed coal pieces.



illus. 6: Lucy's attempt fails, since she encounters a devil.



illus. 7: Saul reveals 4 coal pieces and is content with a coal amount of 50.

After each player has had one turn, phase 2 ends.

- It can occur – very rarely – that a player pulls the last coal piece out of the fire. This ends his turn. All players who haven't had a turn yet make a coal amount of 0.
- Revealing a devil does not affect your own bet: If you reveal a devil, you can win or lose your bet as any other player can.
- Whenever a devil is revealed, all those players who have made a "deal with the devil" are paid off (see page 8: "The Pact with the Devil").

Phase 3: Determining the Winnings

After all players have pulled coal out of the fire, all bets are resolved in turn, one after another, beginning with the starting player. This is done in the following way:

- Determine the **highest amount of coal**. This is the highest **total value of coal pieces** that **any single player** could lay down in front of him during this round.
(Players who have revealed a devil put no coal pieces down in front of them.)
- Now each player compares **his own stake** with this highest coal amount of the round.

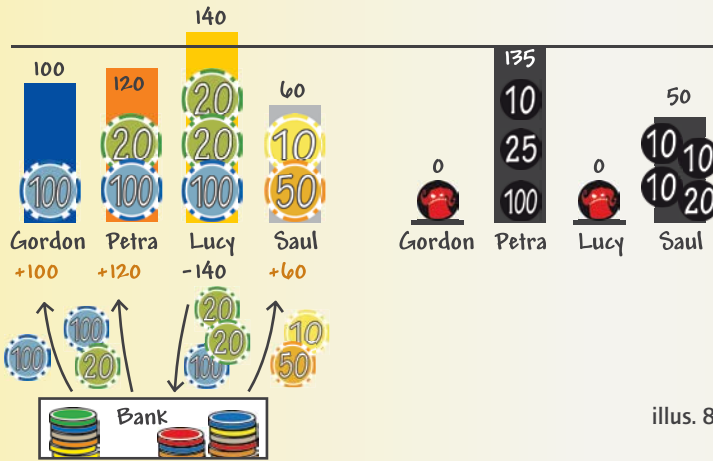
Losing your stake:

If your own bet has **exceeded** the highest coal amount of the current round, you have lost the bet and your entire **stake goes to the bank**.

Winning the bet:

If the highest coal amount is equally high or higher than your own stake, you have won the bet.

Winners of the bet may keep their stake and get the same amount from the bank in addition.



Example: Petra has pulled coal with a total value of 135 out of the fire without revealing a devil. Since no other player exceeds her result, this is the highest coal amount for the round. Saul, Gordon and Petra have won their bet, since their stakes (60, 100, 120) are not higher than the highest coal amount of the round. They take their stake back and each gets the amount bet from the bank (Petra: 120, Gordon: 100, Saul: 60). Lucy loses her bet, since her stake was too high (140 instead of 135).

If her bet had been successful, Lucy would have obtained twice the amount (280) from the bank, since it would have been the highest bet of the round. Petra's successful bet was lower than Lucy's bet. Therefore, Angela receives only the basic winning amount.

Winning double:

Players who are able to win the **highest bet** in the current game round even get twice the amount (of his stake) paid by the bank. If the **highest bet** of the round is lost, no player gets the amount paid double. If several players have bet the same highest amount, each of them gets twice the amount from the bank if the bet was successful.

In addition, two BONUSSES are granted in each game round:

Bonus for the highest coal amount:

The player who was able to lay down the **highest coal amount** in front of him receives **betting chips worth 50** from the bank. This can apply also to several players.

Bonus for the most coal pieces:

The player who was able to lay down the most coal pieces in front of him receives **betting chips worth 50** from the bank. This can apply also to several players. The value of the coal pieces doesn't play any role in this bonus.

It is possible for a player to get both bonuses (50 + 50 = 100).



Example: Petra obtains 50 for the highest devil-free revealed coal amount (135). And Saul also gets an additional 50 for the most devil-free revealed coal pieces (4).

Note: Losers of the bet might still have revealed the highest amount and/or the most coal pieces of the round without revealing a devil; in this case, they get paid chips.

Phase 4: Placing One's Pawn

Each player adds up all his own betting chips. However, he doesn't make the result known. Instead, he moves his pawn on the gameboard to the space that lies between the two number spaces that are on both sides of his result. If his assets exactly match a value shown there, he places his pawn directly on the respective number space.

Example: The total of Petra's betting chips is worth 370. Consequently, she puts her pawn between the spaces 300 and 500. Saul places his pawn there, too, since his assets are 310. Since Gordon has chips of an exact total value of 300, he puts his pawn on space 300. Lucy's assets are 60; she places her pawn between spaces 0-50 and 200.

The Pact with the Devil

You must be a "poor soul" to make a pact with the devil. The devil makes a deal only if players meet at least one of these two conditions:

- A Their pawn is **alone** on the **last position**: No other pawn is standing on the same space or further back (illus. 10).
- B Their pawn is on space 0-50 (illus. 11).



Example A: Lucy enters into a pact with the devil since her pawn is alone in last place. If Petra's pawn were on the same position, no player would be able to make a deal with the devil.

illus.10



Example B: Since their pawns are on space 0-50, Petra, Saul and Lucy enter into a pact with the devil.

illus. 11

For the duration of the pact with the devil, the players involved have to lay open their assets for all others to see.

A player who makes a deal with the devil receives betting chips worth 50 from each other player who reveals a devil. The amount is always paid immediately when a devil is revealed.

Attention! For paying, you may never use the stakes of the current round!

A player who cannot pay the others completely (since the value of the chips he hasn't used for betting is below 50) pays nothing. In this case, the bank pays the amount instead.

Example: Gordon has chips worth 90 that he has not used for betting. Since Gordon now reveals a devil, he has to pay Lucy, Petra and Saul, who all have a pact with the devil. Gordon gives 50 to Petra; now he has only chips worth 40 left – not enough to pay Saul and Lucy as well. Gordon may keep his 40. Saul and Lucy get their 50 from the bank.

PREPARING THE NEXT GAME ROUND

Now, the coal pieces lying in front of the players are put aside face down at the edge of the gameboard. The coal pieces left on the gameboard are pushed together in the middle of the oven. Then players check whether the pieces all fit into the blaze (mouth of the oven, illus. 12 and 13).



illus.12

If the coal pieces on the gameboard go beyond the inner rim of the oven mouth, the next round is played only with these coal pieces.

If the coal pieces completely fit into the oven mouth, all 48 coal pieces are mixed again face down and laid out as in the beginning of the game.



illus.13

Now you begin a new game round with **phase 1**.

ENDING AND WINNING THE GAME

If at the end of a round a player has betting chips worth 1,600 or more, the game ends. The player who has chips of the highest total value is the winner.

Authors: Tanja & Sara Engel
Illustration: Benedikt Beck
Translation: Sybille and Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 60 110 5046

© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



AUF TEUFEL KOMM RAUS



ENFER ET CONTRE TOUS
de Tanja et Sara Engel

UN JEU MALIN POUR 2 À 6 ANGES
DÈCHUS À PARTIR DE 10 ANS

Celui qui veut tirer les marrons (ici des charbons) du feu risque fort de s'y brûler les doigts. N'est-il pas tentant de signer un pacte avec le diable qui promet de changer les braises de l'Enfer en or ?

CONTENU

1 plateau de jeu
6 pions

48 charbons
(jetons noirs) avec les
valeurs suivantes :

jetons de mise
répartis ainsi :

16 x 
16 x 
8 x 
12 x 
8 x 
6 x 
4 x 

2 x



3 x



7 x



9 x



9 x



9 x



9 x





Illus. 1

BUT DU JEU

Le joueur qui réussit à narguer le diable et totalise le plus de points en jetons remporte la partie. Pour cela, chacun tente de tirer le maximum de charbons du feu, sans tomber sur le diable. Celui qui mise bien à l'avance peut s'enrichir encore plus. Ces paris diaboliques profiteront à celui qui aura le bon flair et saura estimer quel total de charbon l'un des joueurs tirera du feu. Mais celui qui misera trop haut perdra tout...

PRÉPARATION

- Bien mélanger les 48 charbons et les placer sur le four, face cachée (Illus. 2).
- Chaque joueur choisit une couleur et place son pion sur la case 200.
- Chacun reçoit un capital de départ de 200 points en jetons, composé ainsi :

1x  1x  2x  1x 

- Les jetons restants sont triés et placés au bord du plateau. Ils constituent la banque et sont gérés par un joueur particulièrement digne de confiance. À tout moment au cours de la partie, les jetons peuvent servir à faire la monnaie.



Illus. 2

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour se décompose en 4 phases, qui s'enchaînent toujours dans le même ordre :

1. Pari diabolique (page 10)
2. Tirer les charbons du feu (page 10)
3. Attribution des gains (page 11)
4. Placement du pion (page 12)

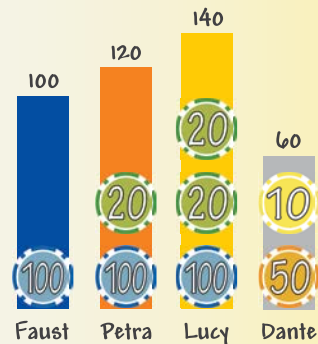
Phase 1 : Pari diabolique

Chaque joueur parie sur le total de charbon que **l'un des joueurs** réussira à tirer du feu sans tomber sur le diable.

Déroulement des paris :

- Tous les joueurs misent à chaque fois en même temps.
- Pour cela, chacun met en jeu ses jetons
- Chaque joueur prend les jetons qu'il souhaite miser dans sa main fermée, de manière à ce que ses adversaires ne les voient pas.
- Tous les joueurs ouvrent la main en même temps, annoncent la somme mise et posent leur mise bien en évidence devant eux (bien séparée des jetons non misés).

Exemple (Illus. 3) : Faust pense qu'au moins **un joueur** va retourner un total de charbon de 100 sans tomber sur le diable. Il mise donc 100 points en jetons. Petra mise sur un total de charbon de 120. Lucy est plus optimiste et mise 140. Dante, plus prudent, propose 60.



Illus. 3

Comment gagner son pari :

Un joueur gagne son pari uniquement si lui ou l'un de ses adversaires réussit à tirer du feu un total de charbon égal ou supérieur à ce qu'il a misé à la **phase 2**.

Plus de jetons de mise ?

Le joueur qui n'a momentanément plus de jetons, **ne parie pas** durant ce tour. Mais cela ne l'empêchera pas de **tirer le charbon du feu**, comme les autres, à la **phase 2**.

Phase 2 : Tirer les charbons du feu

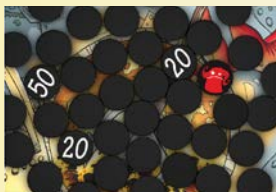
Au 1er tour, le joueur avec les jetons les plus rouges entame cette phase. Aux tours suivants, ce sera à chaque fois au joueur assis à gauche du 1er joueur précédent de commencer. Quand vient son tour, le joueur retourne un charbon sur le plateau. S'il n'a pas retourné de diable, il peut alors décider d'arrêter volontairement son tour ou de retourner un nouveau charbon et d'annoncer à voix haute le total des charbons retournés. Il peut continuer ainsi jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter volontairement son tour ou qu'il retourne un diable.

Fin volontaire du tour

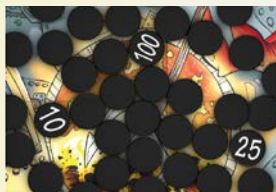
Le joueur qui décide d'arrêter volontairement son tour, enlève tous les charbons retournés du plateau, les aligne bien en évidence **devant lui**, et annonce à voix haute le total obtenu. C'est son **total de charbon** pour le tour en cours.

Diable

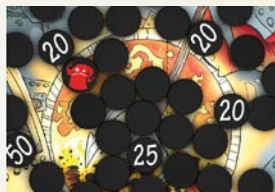
Le joueur qui retourne un diable se brûle les doigts et **doit** arrêter son tour. Tout le charbon qu'il avait retourné est **annulé**. Il le place (ainsi que le diable retourné), **face caché à côté du plateau de jeu**.



Illus. 4 : Faust retourne un diable. Les charbons qu'il a retournés jusqu'ici ne valent plus 90 mais 0.



Illus. 5 : Petra a plus de chance : Avec 3 charbons, elle atteint la somme de 135.



Illus. 6 : Lucy échoue car elle retourne un diable.



Illus. 7 : Dante retourne 4 charbons et se contente d'un total de charbon de 50.

- Une fois que chaque joueur a joué son tour, la phase 2 est terminée.
- Il peut arriver (très rarement) qu'un joueur tire le dernier charbon du feu. Son tour est alors terminé. Tous les joueurs qui n'avaient pas encore joué marquent alors un total de charbon de 0.
- Le fait qu'un diable soit retourné n'a aucun effet sur son propre pari : celui qui retourne un diable peut aussi bien gagner ou perdre son pari, comme n'importe quel autre joueur.
- À chaque diable retourné, tous les joueurs qui ont conclu un pacte avec lui sont payés (voir page 12 « Pacte avec le diable »).

Phase 3 : Attribution des gains

Après que tous les joueurs ont tiré des charbons du feu, les mises de tous les joueurs sont examinées l'une après l'autre, en commençant par le 1er joueur. Le processus est le suivant :

- Le **total de charbon le plus élevé** est annoncé, c'est-à-dire la **somme de charbon la plus élevée qu'un joueur a réussi à réunir devant lui** durant ce tour.
(Les joueurs qui ont retourné un **diable** n'ont **aucun** charbon devant eux.)
- Chaque joueur compare ensuite **sa propre mise** avec le total de charbon le plus élevé de ce tour.

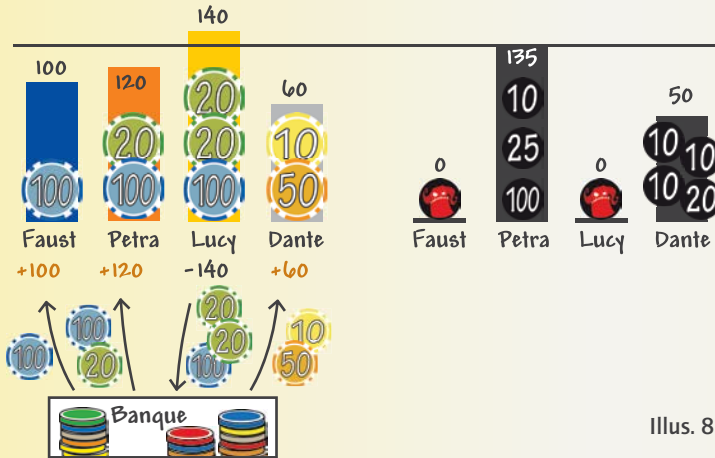
Perte de la mise

Si la mise d'un joueur **dépasse** le total de charbon le plus élevé de ce tour, il perd son pari et toute sa **mise part à la banque**.

Double de la mise

Si le **total de charbon le plus élevé est égal ou supérieur à sa mise**, le joueur **gagne son pari**.

Celui qui gagne son pari peut garder sa mise et reçoit la même somme de la banque.



Illus. 8

Exemple : Petra a tiré un total de charbon de 135 sans retourner de diable. Comme aucun autre joueur ne dépasse son résultat, il s'agit du total de charbon le plus élevé de ce tour. Dante, Faust et Petra gagnent leurs paris car leurs mises (60, 100, 120) sont inférieures au total de charbon le plus élevé du tour. Ils récupèrent leurs mises, plus une somme identique de la banque (Petra : 120, Faust : 100, Dante : 60). Lucy perd son pari car elle a misé trop haut (140 au lieu de 135).

Si Lucy avait gagné son pari, elle aurait touché le double de la banque (280), car sa mise aurait alors été la plus élevée de ce tour. Bien qu'elle ait réussi son pari, la somme misee par Petra était inférieure à celle de Lucy. C'est pourquoi Petra ne fait que doubler sa mise.

Double bonus de la banque

Le joueur qui gagne le pari **le plus élevé** d'un tour reçoit le double de la somme misee de la banque. Si le pari **le plus élevé** d'un tour est perdu, la mise n'est doublée pour personne. Si plusieurs joueurs ont misé la somme la plus élevée, chacun d'eux reçoit le double de la banque en cas de succès.

De plus, 2 BONUS supplémentaires sont attribués à chaque tour :

Bonus pour le total de charbon le plus élevé

Le joueur qui a réussi à accumuler le total de charbon le plus élevé devant lui reçoit **50 points en jetons** de la banque. Plusieurs joueurs peuvent gagner ce bonus.

Bonus pour le plus de morceaux de charbon

Le joueur qui a réussi à accumuler le plus de charbons (de jetons noirs) devant lui, reçoit **50 points en jetons** de la banque. Plusieurs joueurs peuvent gagner ce bonus. La valeur des charbons n'intervient pas dans ce bonus.

Il est possible qu'un joueur touche les deux bonus (50 + 50 = 100).

Exemple : Petra reçoit 50 points pour le total de charbon le plus élevé, accumulé sans retourner de diable (135). Dante, lui, reçoit également 50 points pour le plus grand nombre de charbons sans retourner de diable (4).

Remarque : Même un joueur qui a perdu son pari peut avoir réalisé le total de charbon le plus élevé ou accumulé le plus de charbons du tour sans retourner de diable et ainsi gagner points en jetons.



Illus. 9

Phase 4 : Placement des pions

Chaque joueur additionne tous ses jetons, mais n'annonce pas son résultat. Au lieu de cela, il place son pion sur le plateau, sur la case située entre les valeurs encadrant son résultat. Si la somme des jetons qu'il possède atteint exactement une de ces deux valeurs, il place son pion sur la case correspondante.

Exemple : La somme des jetons de Petra atteint 370 points. Elle place donc son pion entre les cases 300 et 500, tout comme Dante dont la somme atteint 310 points. Comme Faust possède un montant exact de 300 points en jetons, il place son pion sur la case 300. Les avoirs de Lucy se montent à 60 points ; elle place donc son pion entre les cases 0-50 et 200.

Pacte avec le diable

Pour conclure un pacte avec le diable, il faut soi-même être un « pauvre diable ». Le malin ne conclut un pacte avec un joueur qu'à l'une des conditions suivantes :

- A Son pion est **seul en dernière position** : Aucun autre pion ne se trouve sur la même case ou derrière lui (Illus. 10).
- B Son pion se trouve sur la case « 0-50 » (Illus. 11).



Exemple A :

Illus.10

Lucy conclut un pacte avec le diable car son pion occupe seul la dernière place. Si le pion de Petra se trouvait sur la même case, **personne** ne pourrait conclure de pacte avec le diable.



Exemple B :

Illus. 11

Comme leurs pions se trouvent sur la case 0-50, Petra, Dante et Lucy concluent un pacte avec le diable.

Tant que leur pacte avec le diable dure, les joueurs concernés doivent laisser leurs jetons face visible pour pouvoir contrôler.

À chaque fois qu'un joueur retourne un diable, il paye 50 points en jetons à chaque joueur qui a conclu un pacte avec le diable. Cette somme est payée immédiatement dès qu'un diable est retourné.

Le joueur qui ne peut pas payer entièrement un adversaire (parce qu'il possède moins de 50 points en jetons non misés) ne paye rien. Dans ce cas, c'est la banque qui verse la somme à l'adversaire.

Exemple : Faust possède 90 points en jetons, qu'il n'a pas utilisés pour miser. Comme il retourne un diable, il doit payer Petra, Lucy et Dante, qui ont conclu un pacte avec le diable. Faust donne 50 points à Petra et il ne lui reste plus que 40 points, pas assez pour payer aussi Dante et Lucy. Faust peut donc garder ses 40 points. Dante reçoit ses 50 points de la banque. Lucy reçoit ses 50 points de la banque aussi.

PRÉPARATION DU TOUR SUIVANT

Les charbons retournés devant les joueurs sont mis face cachée au bord du plateau. Tous les charbons encore sur le plateau sont poussés au centre du four pour vérifier s'ils tiennent dans le cercle représentant la porte (l'ouverture) du four (illus. 12 et 13).



Illus.12

Si les charbons dépassent du bord intérieur de la porte du four, le tour suivant est joué uniquement avec ces charbons.

S'ils rentrent tous dans l'ouverture du four, **les 48 charbons** sont remélangés face cachée et étalés comme en début de partie.

Un nouveau tour commence à la **phase 1**.



Illus.13

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Si, à la fin d'un tour, un joueur a atteint 1600 points ou plus en jetons, la partie est terminée. Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.

Auteurs:

Tanja & Sara Engel

Illustration: Benedikt Beck

Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5046

© 2013 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele



AUF TEUFEL KOMM RAUS



THE DEVIL WITH IT
di Tanja e Sara Engel

**UN GIOCO DI FORTI TENTAZIONI
PER 2-6 GIOCATORI A PARTIRE DA 10 ANNI**

Tutti sanno che a scherzare col fuoco ci si brucia le dita... E a questo proposito potrebbe forse allettarvi una promettente scommessa col diavolo? Se vinta, vi conferirà il potere di trasformare braci infuocate in oro lucente!

MATERIALE

1 tavoliere
6 pedine

70 chip con i seguenti punteggi:

16 x 10
16 x 20
8 x 50
12 x 100
8 x 200
6 x 500
4 x 1000

48 pezzi di carbone (gettoni neri) con i seguenti punteggi:

2 x 100
3 x 75
7 x 50
9 x 25
9 x 20
9 x 10
9 x devil



ill. 1

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince il giocatore che, imbrogliando il diavolo, alla fine del gioco possiede il valore totale di chip più alto. Ogni giocatore vorrà sottrarre alla stufa più carbone possibile senza mai incontrare il diavolo. Tuttavia, diventa ancora più ricco chi **prima di cominciare** fa le giuste scommesse. Queste "scommesse col diavolo" faranno arricchire i giocatori che hanno buon naso per il gioco degli altri, e che riusciranno quindi a indovinare quanti pezzi di carbone si procurerà ogni loro compagno. Attenzione, però, chi scommette troppo rischia di perdere tutto!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- I 48 pezzi di carbone vanno mescolati bene e posati nella stufa a faccia in giù (ill. 2)
- Ogni giocatore sceglie un colore e posa la sua pedina sulla casella 200.
- I giocatori ricevono come capitale iniziale dei chip nel valore di 200, suddivisi come segue

1x 100 1x 50 2x 20 1x 10

- I restanti chip vanno assortiti sul bordo del tavoliere. Questi formano la banca, che dovrà essere gestita da un giocatore particolarmente affidabile. I giocatori possono rivolgersi alla banca per cambiare i loro chip durante tutta la partita.



ill. 2

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giro è composto da quattro fasi, che vanno giocate consecutivamente e sempre nello stesso ordine.

1. La scommessa col diavolo (pagina 14)
1. Prendere il carbone dal fuoco (pagina 14)
1. Individuare le vincite (pagina 15)
1. Piazzare la pedina (pagina 16)

Fase 1: la scommessa col diavolo

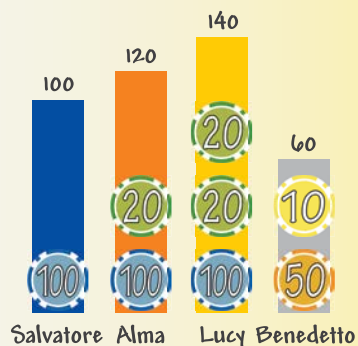
I giocatori scommettono su quanto carbone un **unico giocatore** riuscirà a prendere dal fuoco senza girare un pezzo di carbone che rappresenta un diavolo.

Ecco come scommettere:

- I giocatori fanno la loro scommessa contemporaneamente.
- Ogni giocatore mette in gioco dei chip che gli appartengono.
- I giocatori tengono i chip che vogliono mettere in gioco nel pugno chiuso, in modo tale che gli altri non vedano quanto stanno puntando.
- I giocatori aprono il pugno contemporaneamente, annunciano l'importo messo in gioco e posano la loro puntata davanti a sé in maniera ben visibile. (I chip puntati devono stare ben separati dagli altri chip.)

Esempio (ill. 3): Salvatore ritiene che **almeno uno dei suoi compagni** sia capace di procurarsi del carbone nel valore di 100 senza incontrare il diavolo.

Mette quindi in gioco dei chip nel valore di 100. Alma mette in gioco una quantità di carbone di 120. Lucy è ancora più ottimista e scommette 140. Benedetto, essendo più prudente, mette in gioco 60.



Le scommesse vanno vinte così:

un giocatore vince quando una quantità maggiore o uguale alla sua puntata è tolta dal fuoco da un qualsiasi giocatore durante la fase 2.

Mancano chip?

Chi al momento non possiede chip, non prende parte alle scommesse durante questo giro. In seguito, però, potrà andare a prendere carbone dal fuoco, come tutti i suoi compagni.

ill. 3

Fase 2: prendere carbone dal fuoco

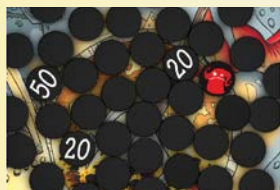
Durante il primo giro questa fase va cominciata dal giocatore con le guance più rosse. Il turno per cominciare i giri seguenti ruota in senso orario, spostandosi quindi verso sinistra. Il giocatore di turno sceglie un pezzo di carbone sul tavoliere e lo gira. Se non ha trovato un diavolo, può scegliere se terminare il suo turno di propria iniziativa **oppure** girare un altro pezzo di carbone e sommare ad alta voce i loro valori. Il giocatore continua in questo modo finché termina il suo turno di propria iniziativa **oppure** girando un pezzo di carbone trova un diavolo.

Terminare il turno di propria iniziativa

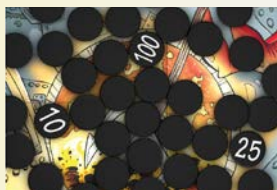
Chi termina il suo turno di propria iniziativa prende dal tavoliere tutti i pezzi di carbone che ha girato. Il giocatore li **posa davanti a sé** in maniera ben visibile e ne annuncia il risultato. Questo è il **valore del suo carbone** nell'attuale giro.

Trovare un diavolo

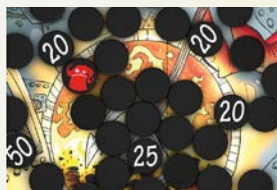
Chi trova un diavolo girando un pezzo di carbone si brucia le dita e **deve** terminare il suo turno. Il suo carbone **perde ogni valore**. Il giocatore deve posarlo **a faccia in giù sul bordo del tavoliere**, incluso il diavolo.



ill. 4: Salvatore trova un diavolo. I pezzi di carbone che ha girato fino ad ora non valgono più 90 ma 0.



ill. 5: Alma è più fortunata: raggiunge il valore di 135 girando solo 3 pezzi di carbone.



ill. 6: Il tentativo di Lucy fallisce perché trova un diavolo.



ill. 7: Benedetto gira 4 pezzi di carbone e si accontenta di un valore di carbone di 50.

La fase 2 termina quando ogni giocatore è stato di turno una volta.

- Nonostante sia molto raro, può capitare che un giocatore prenda l'ultimo pezzo di carbone dal fuoco. Di conseguenza il suo turno finisce. I giocatori che a questo punto non sono ancora stati di turno otterranno un valore di carbone pari a 0.
- Trovare un diavolo non ha nessun influsso sulla propria scommessa. Chi trova un diavolo può vincere o perdere la propria scommessa come qualsiasi altro giocatore.
- Con ogni diavolo trovato, i giocatori che hanno un "patto col diavolo" vanno pagati (v. pagina 16: "Patto col diavolo")

Fase 3: individuare le vincite

Una volta che tutti i giocatori hanno preso del carbone dal fuoco, le scommesse dei singoli giocatori vanno verificate. Si comincia dal giocatore che ha iniziato il giro e si procede come segue:

- Il **valore di carbone più alto** va individuato. Si tratta del **valore totale di carbone** più alto che un **qualsiasi giocatore** è riuscito a ottenere durante questo giro.

Osservazione: i giocatori che hanno trovato un diavolo, non hanno carbone posato davanti a sé. Questi possiedono un valore di carbone pari a 0.

- A questo punto ogni giocatore confronta il **valore che ha scommesso** con il valore di carbone più alto del giro.

Perdere la puntata della scommessa

Se la propria puntata **eccede** il valore di carbone più alto del giro, la scommessa è persa e **l'intera puntata va alla banca**.

Raddoppiare la puntata della scommessa

Se il **valore di carbone più alto pareggia o eccede la propria puntata**, la scommessa è vinta. I **vincitori della scommessa** possono tenere la loro puntata e in aggiunta ricevono lo stesso valore dalla banca.



ill. 8

Esempio: Alma ha preso dal fuoco un valore totale di carbone di 135, senza mai prendere un diavolo. Dato che nessun giocatore la supera, questo è il valore di carbone più alto del giro.

Benedetto, Salvatore e Alma vincono le loro scommesse perché le loro puntate (60, 100, 120) non eccedono il valore di carbone più alto di questo giro (Alma: 135). Essi si riprendono le loro puntate e ognuno di loro riceve in aggiunta il valore della sua puntata dalla banca (Alma: 120, Salvatore: 100, Benedetto: 60). Lucy invece perde la sua scommessa perché eccede questo valore (140 invece di 135).

Se avesse vinto la scommessa, avrebbe ricevuto dalla banca il doppio della sua puntata (280) perché la sua scommessa era la più alta del giro. La scommessa vinta di Alma era più bassa della scommessa di Lucy. Per questo motivo Alma vince soltanto l'importo semplice.

Triplificare la puntata della scommessa

Il giocatore che riesce a vincere la scommessa **più alta** del giro, riceve dalla banca addirittura il doppio del valore della sua puntata. Se invece la scommessa più alta del giro viene persa, nessuno riceve il valore doppio dalla banca.

Osservazione: se diversi giocatori hanno scommesso lo stesso valore "più alto", in caso di vincita ognuno di loro riceve il valore doppio dalla banca.

Inoltre per ogni giro vanno distribuiti due BONUS.

Bonus per il valore di carbone più alto

Il giocatore che è riuscito a procurarsi il **valore di carbone più alto** riceve dalla banca dei chip nel **valore di 50**. Questo può succedere anche con più di un giocatore per volta.

Bonus per il maggior numero di pezzi di carbone

Il giocatore che è riuscito a procurarsi il maggior numero di pezzi di carbone riceve dalla banca dei chip nel valore di 50. Questo può succedere anche con più di un giocatore per volta. Per questo bonus il valore dei pezzi di carbone non conta.



ill. 9

Esempio: Alma riceve 50 per essersi procurata il valore di carbone più alto (135) senza incontrare un diavolo. Benedetto invece riceve 50 per essersi procurato il maggior numero di pezzi di carbone (4) senza incontrare un diavolo.

Osservazione: anche chi perde la scommessa può essersi procurato il valore di carbone più alto e/o il maggior numero di pezzi di carbone senza trovare un diavolo, e quindi ricevere dei chip per il suo risultato.

Fase 4: Piazzare la pedina

I giocatori sommano i valori dei propri chip. Invece di annunciarne il risultato, posano la loro pedina sulla casella appropriata. Se il valore dei loro chip corrisponde esattamente a un valore indicato su una casella del tavoliere, vi posano la pedina. Se questo non è il caso, la posano nello spazio che si trova tra la casella col valore inferiore e la casella col valore superiore.

Example: The total of Petra's betting chips is worth 370. Consequently, she puts her pawn between the spaces 300 and 500. Saul places his pawn there, too, since his assets are 310. Since Gordon has chips of an exact total value of 300, he puts his pawn on space 300. Lucy's assets are 60; she places her pawn between spaces 0-50 and 200.

Il patto col diavolo

Bisogna proprio essere un "povero diavolo" per fare un patto col diavolo. Infatti il diavolo fa patti unicamente con giocatori che si trovano almeno in una delle seguenti condizioni:

- A La loro pedina si trova sola in ultima posizione. Nessun'altra pedina si trova sulla stessa casella o su una casella precedente (ill. 10).
- B La loro pedina si trova sulla casella "0-50" (ill. 11).



Esempio A: ill.10

Lucy fa un patto col diavolo perché il valore dei suoi chip è talmente inferiore a quello dei suoi compagni che si trova da sola sull'ultima casella occupata.



Esempio B: ill. 11

Alma, Benedetto e Lucy fanno un patto col diavolo perché le loro pedine si trovano sulla casella 0-50.

Per la durata del patto col diavolo, il giocatore in questione deve mostrare apertamente il valore dei suoi chip agli altri giocatori.

Chi fa un patto col diavolo ottiene dei chip nel valore di 50 da ogni compagno che ottiene un diavolo. La somma viene pagata immediatamente quando sotto a un pezzo di carbone si scopre un diavolo.

ATTENZIONE! Per fare questi pagamenti non è permesso utilizzare le puntate dell'attuale giro!

Chi non riesce a pagare interamente la somma richiesta (perché il valore dei chip non usati per la propria puntata è inferiore a 50) non paga niente. In questo caso il valore sarà pagato dalla banca.

Esempio: Salvatore possiede chip nel valore di 90, che non ha utilizzato nella sua puntata. A questo punto ottiene un diavolo e deve pagare Alma, Lucy e Benedetto che hanno fatto un patto col diavolo. Salvatore dà 50 a Alma e rimane con soli 40, che non bastano per pagare pure Lucy e Benedetto. Salvatore può tenere i suoi 40 rimanenti, mentre Lucy e Benedetto ricevono dalla banca i 50 che gli spettano.

PREPARAZIONE DEL PROSSIMO GIRO

I pezzi di carbone che i giocatori hanno posato davanti a sé vanno ora messi a faccia in giù sul bordo del tavoliere. I pezzi di carbone che restano sul tavoliere vanno spostati tutti verso il centro della stufa. A questo punto bisogna stabilire se tutti insieme ci stanno nella brace (bocca della stufa, ill. 12 e 13).



ill.12

Se i pezzi di carbone eccedono il bordo interno della bocca della stufa, il prossimo giro sarà giocato con questi pezzi.

Se i pezzi di carbone ci stanno completamente nella bocca della stufa, tutti i 48 pezzi vanno posati sul tavoliere a faccia in giù e mescolati come all'inizio del gioco.

A questo punto comincia la fase 1 di un nuovo giro.



ill.13

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Il gioco finisce quando alla fine di un giro un giocatore raggiunge 1'600 chip o più. Vince chi a questo punto possiede il valore più alto di chip.

Autori:

Tanja & Sara Engel

Illustrazione: Benedikt Beck

Traduzione: Sara Pirovino

Art.Nr.: 60 110 5046

© 2013 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

