

Flaschenteufel

Ontwerp: Günter Cornett
Illustraties: Carsten Fuhrmann

Een duivels kaartspel voor 2-4 spelers van 10 jaar en ouder.

Onderdelen:

* 36 speelkaarten (12 elk in blauw, rood en geel)

Allen hebben een nummer tussen 1 en 37, behalve de '19' kaart.
De munten tussen de nummers laten de waarde van de kaart aan het einde van het spel zien.

- * 1 startwaarde kaart (19) (= 19)
- * 3 overzichtskaarten
- * 1 fles (*"geblazen in het vuur van de hel"*)
- * Deze spelregels
- * Een boekje met het complete verhaal van Robert Louis Stevenson

Verder zijn papier en pen om de score bij te houden nodig

Opmerking: De spelregels voor 3 en 4 spelers worden eerst beschreven. De regels voor 2 spelers staan aan het einde van deze regels.

Voor we doorgaan, eerst een paar zinnen over...

...Het eigendom van de fles

"Het is van glas, maar het glas is geblazen in de vlammen van de hel. Een duiveltje leeft in de fles en dat is de schaduw die men daar ziet bewegen: of zo neem ik aan. Als een man de fles koopt, gehoorzaamt de duivel hem; al dat hij wenst – liefde, bekendheid, geld, huizen... - alles is het zijne als hij dat wenst...

Er is slechts 1 ding dat de duivel niet kan doen – hij kan niet het leven verlengen; en, het zou niet eerlijk zijn om dat voor je te verbergen, er is een nadeel aan de fles; want, als de eigenaar sterft voor de fles te kunnen verkopen, zal hij voor altijd branden in de hel...

De fles kan niet verkocht worden, behalve met verlies. Verkoop je de fles voor hetzelfde als jij ervoor betaald hebt, dan zal het terugkomen als een postduif, telkens weer...

Onthou ook, het moet in contant geld betaald worden als je het verkoopt..."

(Bladzijde 46-47, Bijlage)

Het spel

Zoals bij zoveel van dit soort spellen is het idee achter Flaschenteufel om zoveel mogelijk punten te verzamelen. De flessenduivel zorgt er echter voor dat niet altijd de hoogste kaart de slag wint.

De speler met de hoogste waarde die nog steeds onder de prijs van de flessenduivel zit wint de slag en de flessenduivel. De waarde van de flessenduivel verlaagt naar de waarde van de zojuist winnende kaart.

Het eigendom van de flessenduivel verandert net zolang tot er geen kaarten onder kunnen in waarde. Wie de flessenduivel aan het eind van het spel bezit ontvangt negatieve punten in plaats van positieve.

Vorbereitung

De startwaarde kaart (19) wordt open op tafel gelegd en de flessenduivel wordt op deze kaart geplaatst. De 3 overzichtskaarten worden zo geplaatst dat elke speler er zicht op heeft. Ze laten de verdeling van de kleuren en de nummers op de kaarten zien

De 36 gekleurde kaarten worden uitgedeeld aan de spelers.
Het wordt aangeraden dat de spelers de kaarten sorteren op nummer in plaats van kleur.

Het spel

Het spel beginnen

Elke speler legt 1 kaart weg. Deze kaarten worden geplaatst onder de startkaart onder de flessenduivel.
Niemand mag deze kaarten bekijken, deze stapel wordt de Duivelsslag.

Elke speler ruilt nu vervolgens 1 kaart met zowel zijn linker als rechter buur. Hij legt eerste een kaart met de afbeelding naar beneden naar links en vervolgens 1 naar rechts. Tenslotte neemt hij de twee kaarten die nu voor hem liggen in zijn hand.

Slagen winnen

Het spel verloopt met de klok mee. De speler links van de deler begint het spel en spelt een kaart.
Afhankelijk van de kleur van deze eerste kaart moeten de spelers deze kleur volgen.

Als een speler niet kan volgen, mag hij een willekeurige kaart spelen.

Als alle spelers een kaart spleen die hoger is dan de huidige waarde van de flessenduivel, wint de speler die de hoogste kaart speelde de slag of hij nou de kleur volgde of niet.

De Flessenduivel

De flessenduivel kan altijd doorverkocht worden, als de prijs maar lager is dan de aankoopsprijs.

Als iemand een kaart speelt met een waarde lager dan de huidige waarde van de flessenduivel dan wordt deze speler aan het eind van de slag de nieuwe eigenaar van de flessenduivel.

Als slechts 1 speler een kaart speelt met een waarde lager de flessenduivel, dan wint deze speler zowel de slag als de flessenduivel.

Als meer dan 1 speler een kaart met een lagere waarde dan de flessenduivel speelt, dan wint de speler met de waarde het dichtst onder de huidige waarde. Hij wint de slag en de flessenduivel

De kaart waarmee de flessenduivel werd gewonnen wordt onder de flessenduivel geplaatst. Dit is zijn nieuwe waarde. De kaart met de vorige waarde wordt toegevoegd aan de gewonnen kaarten van de vorige eigenaar. (Het is mogelijk dat de vorige eigenaar ook de huidige eigenaar is).

Aan het begin van het spel is niemand eigenaar van de flessenduivel en is zijn waarde 19.

Een Voorbeeld

De waarde van de flessenduivel is 19.

De volgende kaarten worden gespeeld:

Adam: 24

Betty: 15

Christian: 17

Doris: 32.

Adam en Doris hebben hogere kaarten gespeeld dan '19' terwijl Betty en Christian kaarten onder '19' hebben gespeeld.

Tussen Betty en Christian wint Christian de slag en de flessenduivel, want 17 is dicht bij 19 dan de '15' die Betty gespeeld heeft.

De nieuwe waarde van de flessenduivel is '17' en deze kaart wordt onder hem gelegd.

De nieuwe slag wordt altijd begonnen door de speler die de laatste slag had gewonnen (in dit geval Christian).

"Is er iets mis met de prijs?"

"Het is behoorlijk in waarde gedaald sinds uw tijd, Mr. Keawe," zei de jonge man stamelend.

"Wel, dan hoef ik er alleen maar minder voor te betalen," zei Keawe. "Hoeveel heeft het jou gekost?"

De jonge man werd zo wit als een laken . "Twee cent," zei hij.

"Wat?" schreeuwde Keawe, "twee cent? Maar, dan, dan kan je het alleen voor 1 cent doorverkopen. En hij die hem koopt - " De woorden bleven steken op Keawe's tong; hij die hem kocht kon hem nooit meer verkopen, de fles en zijn duivel bleven bij hem tot hij stierf en zouden hem dan naar het rode einde van de hel slepen.

De jonge man uit Beritania Street viel op zijn knieën. "Koop hem toch alstublieft, in godsnaam! "

(bladzijde 62, bijlage)

Einde van de ronde

Zodra alle kaarten gespeeld zijn, ontvangt de speler de waarde van zijn gewonnen kaarten als punten.

BEHALVE: De speler die op dit moment de flessenduivel in zijn bezit heeft, ontvangt de Duivelslag als negatieve punten (aftrekken van totaal).

Na een vantevoren bepaald aantal spelen of puntentotaal (bijvoorbeeld 500 punten), heeft de speler met de hoogste totaalscore gewonnen.

"Het enige wat je moet doen is de kracht van de duivel met mate gebruiken, en hem dan doorverkopen, zoals ik nu doe, en dan de rest van je leven comfortabel leven. "

(pagina 46, Bijlage)

Strategie en tips

Wegleggen en doorgeven

In het algemeen is het een goed idee om je lagere kaarten door te geven aan je burens. Belangrijke informatie wordt ook vrijgegeven met elke doorgegeven kaart. Bijvoorbeeld, als je je buurman een Twee geeft en je krijgt van hem de Een, dan is het spel verloren als de buurman er in slaagt de flessenduivel met de Twee te winnen, behalve als je zelf in dezelfde slag de Een kan spelen.

Het is ook een goed idee om jezelf te beperken tot twee kleuren, want dan heb je meer mogelijkheden om kaarten te spelen. Je moet er daarom op rekenen dat je burens veelal lage gele kaarten zullen doorgeven.

In ieder geval moet je goed opletten welke kaarten je van wie krijgt en wat je aan wie geeft.

Spelen

Het beste is om snel de kaarten te spelen die net onder de startwaarde liggen om zo de kaarten met de hoogste waarde te winnen. Als de prijs van de flessenduivel snel zakt, is dit niet meer mogelijk. Om niet met de flessenduivel opgescheept te zitten aan het einde van het spel is het belangrijk om je lage kaarten zo gunstig mogelijk te spelen. Dit kan het beste gebeuren als in dezelfde slag al kaarten van een hogere kleur met dezelfde waarde (of in ieder geval dichtbij de waarde van de flessenduivel) gespeeld zijn.

Het is verleidelijk, maar ook riskant, om een hoge kaart te spelen in een, blijkbaar, "normale" slag. Als men bijvoorbeeld na een 31 een 37 speelt, kan de volgende speler de slag (en de flessenduivel) winnen door een lage kaart te spelen.

Het is ook heel belangrijk om op te letten op de kaarten die al gespeeld zijn.

Lopaka en het Glitterhuis

Two-player Variants

Er zijn 2 verschillende varianten voor 2 spelers:

-In 'Lopaka' speel je tegen een virtuele tegenstander (dummy).

(In het verhaal is Lopaka Keawe's behulpzame vriend.)

-'Glitterhuis' is de meer tactische variant. Elke speler speelt met 2

sets kaarten, 1 open en 1 verborgen.

Lopaka

Lopaka speelt heel passief. Hij zit altijd rechts van de deler (zijn plaats Wisselt dus elke ronde).

Vorbereiding en het spel beginnen

De kaarten worden geschud en gedeeld. Elke speler (inclusief Lopaka) Krijgt 11 kaarten. De overgebleven 3 worden als de Duivelsslag onder De startkaart geplaatst. Beide active spelers geven elkaar tegelijkertijd een kaart. Er wordt geen kaart geruild met Lopaka. Vervolgens worden de kaarten van Lopaka open gelegd en gesorteerd op nummer.

Slagen winnen

De speler links van de deler begint. Als de beurt aan Lopaka is, worden de reeds gespeelde kaarten bekeken en 1 van zijn kaarten wordt gespeeld volgens de volgende regels:

Als hij de slag onmogelijk kan winnen, speelt hij de laagst genummerde kaart.

Als hij de slag mogelijk kan winnen, speelt hij z'n hoogst genummerde kaart waarmee hij nog zou kunnen winnen

Als hij de slag wint, begint hij de volgende slag door z'n hoogste kaart te spelen.

Opmerking: Lopaka's besluiten worden nooit gebaseerd op eerder gespeelde kaarten; hij bekijkt alleen zijn handkaarten en de huidige slag.

Uiteraard moet Lopaka ook kleur volgen en kan gedwongen zijn de flessenduivel te nemen.

Een voorbeeld:

De waarde van de flessenduivel is 19.

De volgende kaarten worden gespeeld:

Adam: 24

Betty: 20

Lopaka heeft nog de kaarten 12, 17, 18, 32 and 36. Hij mag niet de 12, 18 of 36 spelen, omdat hij de kleur van de eerste kaart –blauw- moet volgen. Hij zou de slag kunnen winnen met 17 of 32 en speelt dus de hoogste kaart, 32

Alle overige regels zijn als in het spel voor 3-4 spelers.

Het Glitterhuis

Vorbereiding en het spel beginnen

Beide spelers ontvangen met de afbeeldingen naar beneden 2 sets kaarten van elk 9 stuks.

Eerst bekijkt elke speler 1 set en legt 1 van de kaarten in de duivelsslag. Vervolgens geeft hij 1 kaart door aan zijn opponent.

De spelers leggen nu hun kaarten (inclusief de de net ontvangen kaart) neer en nemen hun tweede set. Ook hier wordt 1 kaart in de duivelsslag gelegd en 1 kaart doorgegeven aan de tegenstander. De spelers vergelijken hun sets en beslissen welke set open gelegd wordt en welke de speler in zijn hand neemt.

Slagen winnen

In elke slag worden 4 kaarten gespeeld in deze volgorde:

Speler 1 speelt een kaart uit zijn open set.

Speler 2 speelt een kaart uit zijn open set.

Speler 1 speelt een kaart uit zijn hand.

Speler 2 speelt een kaart uit zijn hand.

Na de eerste slag wordt telkens de winnaar van de slag speler 1 van de volgende slag.

Alle overige regels zijn als in het spel voor 3-4 spelers.

Regels vertaald door Frank Wils, <http://www.spel-info.nl>, 30-September-2003.