

Правила игры Дьяволо (Diavolo)

Авторы игры – Gilles Lehmann u Corentin Lebrat.



Цель игры.

Вы - Чертёнок в Аду, получивший заслуженный отдых от мучения потерянных душ (да уж, жаркая работёнка), вот поэтому Вы сидите в баре Иннов Последнего Судилища. Вы решили сыграть в кости, чтобы определить, кто же заплатит за следующий порцию «Дьяволо», местного напитка, способствующий чертовски здоровому румянцу на их лицах.

Описание игры.

Во время каждого раунда игроки бросаются кубики. Специальный серый кубик "Приказов", определяет цвет чертенят, которых игроки должны хватать как можно быстрее. Игроки, схватившие чертёнка не того цвета (или вообще не схватили ни какого чертёнка), теряют один из своих драгоценных камней. Последний игрок, у которого останутся драгоценные камни, станет победителем.

Компоненты игры:

- 9 нормальных игровых кубиков 3-х цветов (3 черных, 3 белых, 3 красных);
- 1 специальный серый кубик "Заданий";
- 10 фигурок чертенят четырех цветов (3 черных, 3 белых, 3 красных, 1 серый);
- 30 красных драгоценных камней для определения победителя в игре;
- буклет с правилами

Особенность игры с 2 или 3 игроками смотри в конце этих правил.

Подготовка.

Десять фигурок чертенят беспорядочно размещаются в середине стола. Каждый игрок получает 5 красных драгоценных камней, которые они помещают перед собой. Самый молодой игрок начинает игру, бросая десять игровых кубиков.

Игровой раунд.

9 цветных кубиков бросаются одновременно с серым кубиком «Заданий». Задание, выброшенное на специальном сером кубике, определяет цвет чертенят, которых игроки должны схватить.



Максимальная сумма:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету группы кубиков в сумме дающих максимальное значение.



Минимальная сумма:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету группы кубиков в сумме дающих минимальное значение.



Максимальная разность:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету, группы кубиков, на которых максимальное и минимальное значение дают самую большую разность.



Максимум нечётных значений:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету, группы кубиков имеющих самое большое количество нечётных значений (то есть 1, 3 или 5).



Наибольшее значение:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету, группы кубиков содержащей кубик с наибольшим значением.



Самый близкий к серому кубiku «Заданий»:

игроки должны схватить чертенят одного цвета соответствующего цвету кубика лежащего ближе всего к серому кубiku «Заданий».

Если возникает ничья (т.е. условию заданному серым специальным кубиком удовлетворяет несколько групп кубиков) - тогда, игроки должны схватить серого чертёнка.

Внимание: Во время одного раунда игроки могут взять только один кубик, который не может быть возвращён или заменён другим кубиком.

Пример хода

На черных кубиках выпало значение 2, 3 и 6.
На красных кубиках выпало значение 3, 5 и 5.
На белых кубиках выпало значение 1, 5 и 6.



Если на сером кубике выпало - «максимальная сумма» тогда, игроки должны хватать красных чертенят (т.к. сумма красных кубиков равняется 13, белых 12, черных 11).



Если на сером кубике выпало - «минимальная сумма» тогда, игроки должны хватать черных чертенят (т.к. сумма чёрных кубиков равняется 11, белых 12, красных 13).



Если на сером кубике выпало - «максимальная разность» игроки, должны хватать белых чертенят (т.к. разность между максимальным и минимальным значением на белых кубиках равняется 5, на черных разность составляет 4 и на красных 2).



Если на сером кубике выпало "максимум нечётных значений" тогда, игроки должны хватать красных чертенят (т.к. все 3 красных кубика имеют нечётные значения, в то время как на белых кубиках выпало только два нечётных значения, на чёрных всего одно нечётное значение).



Если на сером кубике выпало - «наибольшее значение» тогда, игроки должны схватить серого чертёнка (т.к. группы черных и белых кубиков содержат кубики с одинаковым максимальным значением 6 (возникла ситуация – ничья)).



Если на сером кубике выпало - «самый близкий к серому кубу «Заданий» тогда, игроки должны хватать красных чертенят (т.к. ближе всего к серому кубу расположен красный кубик).

Выигрыш

Если игрок схватил чертёнка неправильного цвета, он теряет один драгоценный камень (который откладывается в коробку). Так же, игрок теряет один драгоценный камень, если он не схватил ни одного чертёнка.

Если игрок побеждает в ситуации – ничья, т.е. ему удалось схватить серого чертёнка, игрок забирает из коробки один драгоценный камень

Важно: у любого игрока не может быть больше чем 5 драгоценных камней.

Следующие раунды

После того как игроки разобрали по одному чертёнку, получили или потеряли драгоценные камни начинается новый игровой раунд. Новый раунд начинает игрока сидящий слева, он снова кидает кубики. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

Конец игры

Когда у игрока не остаётся драгоценных камней, он выбывает из игры. Когда в игре остаются только 2 или 3 игрока, часть чертенят удаляются из игры:

- при игре с 3 игроками только два чертёнка каждого цвета используются в игре (включая серого чертёнка).
- при игре с 2 игроками только один чертёнок каждого цвета используется в игре (включая серого чертёнка).

Последний игрок, оставшийся с драгоценными камнями – считается победителем. Если одновременно несколько игроков теряют свой последний драгоценный камень, тогда в игре нет победителя (ну а, каждый "взрослый" чертёнок должен сам заплатить за свой собственный стакан Дьявола).

Игра с 2 или 3 игроками ... и другие варианты

- при игре с 2 игроками используют только по одному чертёнку каждого цвета, включая серого.
- при игре с 3 игроками используют только по два чертёнка каждого цвета, плюс серого чертёнка. Как только из игры выбывает один игрок, удаляют по одному чертёнку каждого цвета.
- играя с маленькими детьми в игре могут использоваться два кубика каждого цвета вместо трёх.

В первых нескольких играх, для облегчения игрового процесса игроки могут кидать серый специальный кубик «Заданий» перед тем как кинуть цветные кубики.