DIAVOLO
Spielregel
Ein teuflisch gutes Spiel!!

DIAVOLO
das Spielthema!

Sie verkörpern kleine Teufelchen, die sich an der Bar in der Hölle zusammen gefunden haben. Dort ist es naturgemäß sehr, sehr heiß. Die Teufelchen beschließen, um denjenigen zu würfeln, der eine Runde für die kleinen Rotgesichtigen ausgeben muss.

ZIEL DES SPIELS

In jeder Runde werden alle Würfel geworfen. Der Diavolo-Würfel gibt die entscheidende Anweisung. Die Spieler müssen feststellen, welche Würfelgruppe der gestellten Aufgabe auf dem Diavolo-Würfel entspricht und so schnell wie möglich nach dem passenden Teufelchen greifen. Die Spieler, die die falsche Farbe greifen oder zu spät dran sind (weil die Teufelchen schon vergriffen sind), verlieren einen Rubin.
Der Spieler, der am Ende noch mindestens einen Rubin besitzt, wird zum siegreichen Oberteufel erklärt.

Hinweis:
Bei einem Spiel mit 2 oder
3 Spielern beachten Sie bitte die am
Ende der Spielregeln aufgeführten Änderungen.

SPIELVORBEREITUNG

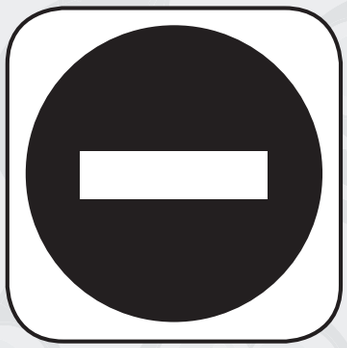
Die 10 Teufelchen werden ohne bestimmte Ordnung in der Mitte des Tisches platziert. Jeder Spieler nimmt 5 Rubine und legt sie vor sich. Der jüngste Spieler erhält alle 10 Würfel und die erste Runde beginnt.

ABLAUF DER PARTIE

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft gleichzeitig alle 3 x3 farbigen Würfel und den Diavolo-Würfel. Alle Spieler schauen sich den Wurf an, entscheiden für sich, welche Würfelfarbe die Aufgabe des Diavolo-Würfels erfüllt und greifen sich so schnell wie möglich das der Würfelfarbe entsprechende Teufelchen.
Die Symbole (Aufgaben) des DIAVOLO Würfels:

Größte Summe:

Die Spieler schnappen das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe der Würfel entspricht, die die größte Summe bilden.



Kleinste Summe:

Die Spieler schnappen das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe der Würfel entspricht, die die kleinste Summe anzeigen.

Größter Unterschied:

Die Spieler schnappen das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe der Würfel entspricht, der den größten Abstand zwischen dem kleinsten und größten Wert der Augen anzeigt. (s. Beispiel)

Größte Anzahl ungerader Zahlen:

Die Spieler schnappen das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe der Würfel entspricht, die die meisten ungeraden Augenzahlen anzeigen.

Höchster Wert:

Die Spieler schnappen das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe des Würfels entspricht, der die größte Augenzahl anzeigt.

Position der Würfel:

Die Spieler schnappen sich das Teufelchen, dessen Farbe der Farbe des Würfels entspricht, der dem Diavolo-Würfel am nächsten liegt.

Hinweis: entsprechen zwei oder sogar alle drei Würfelfarben genau der Vorgabe des Aufgabenwürfels, gilt es, das graue Teufelchen zu schnappen.

Achtung: die Spieler dürfen immer nur ein einziges Teufelchen schnappen. Nachdem sich der Spieler für ein Teufelchen entschieden hat, darf er es weder austauschen noch zurückgeben.

Würfel - Beispiele:

Die schwarzen Würfel zeigen die Zahlen 2,3 und 6.
Die roten Würfel zeigen die Zahlen 3,5 und 5.
Die weißen Würfel zeigen die Zahlen 1,5 und 6.

• Größte Summe: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, dann ist das rote Teufelchen zu schnappen. (Die Summe der Augenzahlen der roten Würfel ist 13, die der weißen 12 und der schwarzen 11.)

• Kleinste Summe: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, dann ist das schwarze Teufelchen zu schnappen. (Die Summe der Augenzahlen der roten Würfel ist 13, der weißen 12 und der schwarzen 11.)

• Größter Unterschied: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, dann ist das weiße Teufelchen zu schnappen. (Der größte Unterschied zwischen den roten Würfeln ist 2, der weißen 5 und der schwarzen 4.)

• Größte Anzahl ungerader Zahlen: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, ist das rote Teufelchen zu schnappen. (3 Augenzahlen der roten Würfel sind ungerade, 2 der weißen und 1 der schwarzen.)

• Höchster Wert: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, dann ist das graue Teufelchen zu schnappen. (Gleichheit zwischen dem schwarzen und dem weißen Würfel mit der Augenzahl 6.)

• Position der Würfel: Zeigt der Diavolo-Würfel dieses Symbol, dann ist das rote Teufelchen zu schnappen (der rote Würfel liegt am nächsten am Diavolo-Würfel; s. Bild)

WERTUNG

Wenn ein Spieler ein Teufelchen der falschen Farbe nimmt, muss er einen Rubin abgeben. (Er wird in die Dose zurückgelegt). Nimmt ein Spieler überhaupt kein Teufelchen, muss er ebenfalls einen Rubin abgeben. Wenn sich ein Spieler das graue Teufelchen nimmt und es tatsächlich ein Unentschieden (Gleichheit mind. zwei verschiedener Farben) vorliegt, dann gewinnt er einen Rubin (er kann jedoch nicht mehr als 5 Rubine besitzen).

SPIELRUNDEN

Der Spieler, der links des Spielers sitzt, der das Spiel begonnen hat, eröffnet die nächste Runde. Dies gilt auch für alle weiteren Runden. Sobald ein Spieler keine Rubine mehr hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Sind der Reihe nach mehrere Spieler ausgeschieden, wird die Zahl der im Spiel befindlichen Teufelchen angepasst.

SPIELVARIANTEN (mit 2 und 3 Spielern)

Bei 3 Spielern sind jeweils 2 Teufelchen jeder Farbe und das graue Teufelchen im Spiel.

Bei 2 Spielern sind jeweils nur ein Teufelchen jeder Farbe und das graue Teufelchen im Spiel.

SPIELENDE

Der Spieler, der bis zum Ende wenigstens einen Rubin behalten kann, wird zum Oberteufel und Sieger erklärt.

Wenn alle Spieler ihren letzten Rubin zur gleichen Zeit verlieren, gibt es keinen Gewinner (jedes Teufelchen muss sein Glas an der höllischen Bar selbst bezahlen).

Ein Spiel
von Gilles Lehmann
und Corentin Lebrat

INHALT

- 9 farbige Würfel (3 schwarze, 3 weiße, 3 rote)
- 1 Diavolo-Würfel (Aufgabenwürfel)
- 10 Teufelchen (3 schwarze, 3 weiße, 3 rote, 1 graues)
- 30 Rubine
- 1 Spielregel

ASMODEE™ Distribution