

Renato De Rosa

INFERNO

DIABOLICHE CONTRATTAZIONI per 2-6 giocatori

I giocatori sono diavoli dell' **Inferno** che si riuniscono per un grande mercato: debbono scambiarsi le anime dei più famosi "cattivi" della storia. Ogni diavolo ha il suo personale "listino infernale" (che si tiene ben nascosto) e una dotazione iniziale di cattivi. E a questo punto inizia la sarabanda! Non si rispetta nessun ordine particolare, né vi sono turni di gioco: semplicemente ognuno cerca di scambiare le anime dannate nel modo a lui più conveniente, magari aiutandosi con le carte speciali.

Dotazione

- 2 mazzi di 18 carte:
17 raffigurano famosi "cattivi" della storia e una il *Cattivo che vuoi tu*;
- 8 carte speciali;
- un blocchetto di "listini infernali";
- 1 clessidra da 2 minuti.

Venice
Connection



Preparazione

• I listini infernali

Ogni giocatore riceve un foglietto "listino infernale" con la lista delle anime dannate in ordine alfabetico e lo compila prima di ricevere le carte dei "cattivi": attribuisce ai 18 cattivi, nell'ordine che preferisce, i 18 diversi valori fra 1 e 18: questi sono i valori che avranno per lui, in quella partita, i vari cattivi.

Ogni giocatore avrà quindi un dannato che vale 18, uno 17, e così via fino a uno che vale 1. Ma naturalmente i valori dei dannati cambiano da listino a listino in quanto sono attribuiti segretamente da ogni giocatore. Succede dunque che per un diavolo un cattivo (poniamo, Nerone) valga poco, mentre per un suo avversario valga molto e viceversa un altro cattivo (poniamo, Dracula) valga molto per il primo e poco per il secondo: è evidente la convenienza reciproca che hanno i due a scambiarsi Nerone e Dracula.

Attenzione: in ogni caso il listino è segreto e bisogna stare bene attenti che gli avversari non lo leggano.

• Le carte dei cattivi

Dopo che tutti i listini infernali sono stati compilati, mescolare le carte dei cattivi e distribuirle ai giocatori, utilizzando un solo mazzo se i giocatori sono 2 o 3 o entrambi i mazzi se i giocatori sono da 4 a 6 (nel caso di 5 giocatori l'ultima carta viene esclusa dal gioco). Ognuno scopre le sue carte e le pone davanti a sé, in modo che siano visibili a tutti. Il Cattivo che vuoi tu non è un personaggio predeterminato: è il giocatore in possesso della carta che decide a chi corrisponde ...

• Le carte speciali

Mescolare le carte speciali e distribuirle ai giocatori: due a ciascuno se si gioca in 2, 3 o 4, una a ciascuno se si gioca in 5 o 6.

LISTINO INFERNALE	
Inserire a piacere i valori da 1 a 18	
AL CAPONE	
ATILA	
BARBANERA	
CATTIVO CHE VUOI TU	
CIRCE	
DRACULA	
ENRICO VIII	
ERODE	
FEROCE SALADINO	
GENGIS KHAN	
IAGO	
IMPERATRICE TZU	
JACK LO SQUARTATORE	
LUCREZIA BORGIA	
NERONE	
PIZARRO	
SALOME	
TORQUEMADA	

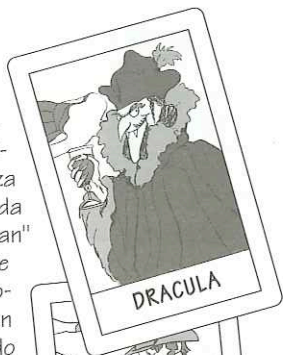


Il gioco

Non si rispetta nessun ordine particolare, né vi sono turni di gioco, ma ognuno cerca di scambiare al meglio le anime dei suoi cattivi. Ogni diavolo basa le sue offerte sui valori del proprio listino che indicano quanto ogni cattivo conterà per lui alla fine. "Quanto vuoi per Dracula?" "Non hai nulla di abbastanza buono!" "Ma via, posso darti Jack lo Squartatore" "Niente da fare!" "E va bene, ti darò Jack lo Squartatore più Gengis Khan" "OK, affare fatto". Naturalmente i buoni affari devono essere buoni per entrambi i giocatori, ma la questione è, quanto buoni? Per esempio per un diavolo Nerone vale 3 e Attila 16, per un altro Nerone 12 e Attila 5; se il primo cede Nerone al secondo in cambio di Attila, lui ci guadagna 13 e l'altro 7.

Naturalmente le trattative sono complicate dal fatto che nessuno conosce i listini degli altri, per cui è molto difficile capire quale guadagno ricaverà l'avversario da uno scambio ... anche perchè i diavoli hanno la tendenza a bluffare.

Se un diavolo possiede 2 carte dello stesso cattivo (ciò può avvenire quando si gioca con due mazzi) nel punteggio finale una delle due manterrà il valore del listino, mentre l'altra varrà in ogni caso 5 punti, qualunque sia il cattivo in questione.



Le carte speciali

Ogni giocatore ha anche a disposizione due carte speciali (o una se si gioca in 5 o 6). Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento della partita interrompendo per qualche istante le contrattazioni in corso.

Le carte sono di 3 diversi tipi:

- CARTE SCAMBIO OBBLIGATO. Ce ne sono 4. Chi le gioca impone che avvenga uno scambio di dannati a sua scelta fra 2 diavoli a sua scelta; può ad esempio scambiare lui stesso un dannato con un diavolo avversario (magari imponendogli proprio uno scambio che in precedenza era stato rifiutato) oppure può costringere ad uno scambio due altri diavoli (cercando naturalmente di danneggiarli entrambi). I dannati che hanno subito uno "scambio obbligato", non possono più essere scambiati, né subire l'azione di altre carte speciali: per ricordarsene è bene per esempio capovolgerli. Una volta giocata, la carta "scambio obbligato" viene scartata.

- CARTE GRANDE SCAMBIO. Ce ne sono 2. Chi le gioca impone che ogni diavolo passi un dannato a sua scelta al diavolo al suo fianco; lo scambio avverrà verso destra o verso sinistra a scelta di chi ha giocato la carta. Una volta giocata, la carta "grande scambio" viene scartata.

- CARTE BUONA AZIONE. Ce ne sono 2. Anche ai più cattivi della storia può essere scappata in vita una buona azione e per questo all'inferno il loro valore viene ribassato. La carta "buona azione" può venire giocata su un qualsiasi dannato di un qualsiasi avversario e ne diminuisce il valore di ben 7 punti; il dannato potrà poi venire regolarmente scambiato (o subire l'effetto delle altre carte speciali), ma porterà sempre con sé la carta con la penalizzazione.



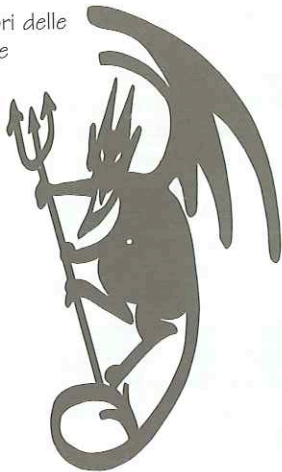
Il tempo partita

Effettuati i preparativi e concessi a tutti un paio di minuti per studiare la situazione iniziale, si capovolge la clessidra ed iniziano gli scambi. Dopo che tutta la sabbia è scesa qualunque giocatore può, in qualsiasi momento, capovolgere la clessidra una seconda volta. Dopo che tutta la sabbia è scesa ancora qualunque giocatore può, in qualsiasi momento, capovolgere la clessidra per la terza volta, dicendo "ULTIMA CLESSIDRA": al termine la partita finisce e si procede ai conteggi.

Il conteggio finale

E' semplicissimo: ogni diavolo somma i valori delle anime possedute in base al proprio listino e toglie dal totale 7 punti per ogni carta "buona azione" che un suo dannato si fosse portato appresso: ricordate che i cattivi "doppi" valgono solo 5 punti e lasciate che un avversario verifichi il vostro conteggio.

Chi ha più punti ha vinto la partita.



Venice Connection



gioco *VeniceConnection* 1.5

linea **giochi d'autore**

giocatori: 2-6

età: da 8 anni

autore: Renato De Rosa

design: Fabio Visintin / CompuService

VeniceConnection

Viale Garibaldi, 58 - 30170 Mestre Venezia

Tel. 041.962015

Distribuito in Italia da UNICOPI

via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano

© 1996 - Venice Connection, Venezia
tutti i diritti riservati