



MICHAEL FELDRÖTTER

# Little Devils



## CONTENUTO:

- 54 CARTE NUMERATE DA 1 A 54
- REGOLAMENTO

## IL GIOCO:

CHE DILEMMA! COME FARETE A CONTRASTARE LE MOSSE DEGLI ALTRI GIOCATORI SENZA PRENDERE QUEI DANNATI DIAVOLETTI? CON UN PO' DI STRATEGIA, INGEGNO E UN PIZZICO DI FORTUNA RIUSCIRETE AD ACCUMULARE MENO PUNTI PENALITÀ POSSIBILI.

LITTLE DEVILS È DIABOLICAMENTE DIVERTENTE E FARÀ APPASSIONARE GRANDI E PICCINI.

## PREPARAZIONE:

MISCHIARE IL MAZZO E DISTRIBUIRE 9 CARTE AD OGNI GIOCATORE.

- IN UNA PARTITA A 3 GIOCATORI, RIMUOVERE DAL GIOCO LE CARTE NUMERATE DA 28 A 54.
- IN UNA PARTITA A 4 GIOCATORI, RIMUOVERE DAL GIOCO LE CARTE NUMERATE DA 37 A 54.
- IN UNA PARTITA A 5 GIOCATORI, RIMUOVERE DAL GIOCO LE CARTE NUMERATE DA 46 A 54.
- IN UNA PARTITA A 6 GIOCATORI VENGONO UTILIZZATE TUTTE LE CARTE.

LE CARTE RIMOSSE VANNO RIMESSE NELLA SCATOLA.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

IL GIOCO SI SVOLGE IN SENSO ORARIO. IL GIOCATORE ALLA SINISTRA DEL MAZZIERE COMINCIA LA MANO GIOCANDO UNA QUALSIASI DELLE SUE CARTE A FACCIA IN SU. LA PRIMA CARTA DI UNA MANO NON PUÒ AVERE 5 DIAVOLETTI. IL SECONDO GIOCATORE GIOCA LA SECONDA CARTA DECIDENDO COSÌ SE IN QUESTA MANO SI DOVRANNO GIOCARE CARTE PIÙ ALTE O PIÙ BASSE DELLA PRIMA CARTA. QUESTA DECISIONE DETERMINA SE LA MANO VERRÀ PERSA DALLA CARTA PIÙ ALTA O DA QUELLA PIÙ BASSA.

SE LA SECONDA CARTA È DI VALORE PIÙ ALTO DELLA PRIMA CARTA, ALLORA ANCHE TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI DEVONO GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ ALTO DELLA PRIMA CARTA. QUANDO TUTTI HANNO GIOCATO UNA CARTA, IL GIOCATORE CHE HA MESSO QUELLA DI VALORE PIÙ ALTO PERDE LA MANO.

SE UN GIOCATORE NON HA IN MANO NESSUNA CARTA DI VALORE PIÙ ALTO DELLA PRIMA CARTA, ALLORA DEVE GIOCARNE UNA DI VALORE PIÙ BASSO. QUESTO GIOCATORE PERDERÀ LA MANO, A MENO CHE ALTRI GIOCATORI NON SIANO A LORO VOLTA COSTRETTI A GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ BASSO DELLA PRIMA CARTA. IN QUESTO CASO LA MANO VIENE PERSA DAL GIOCATORE CHE HA GIOCATO LA CARTA DAL VALORE PIÙ BASSO.

SE LA SECONDA CARTA È DI VALORE PIÙ BASSO DELLA PRIMA CARTA, ALLORA ANCHE TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI DEVONO GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ BASSO DELLA PRIMA CARTA. QUANDO TUTTI HANNO GIOCATO UNA CARTA, IL GIOCATORE CHE HA MESSO QUELLA DI VALORE PIÙ BASSO PERDE LA MANO.

SE UN GIOCATORE NON HA IN MANO NESSUNA CARTA DI VALORE PIÙ BASSO DELLA PRIMA CARTA, ALLORA DEVE GIOCARNE UNA DI VALORE PIÙ ALTO. QUESTO GIOCATORE PERDERÀ LA MANO, A MENO CHE ALTRI GIOCATORI NON SIANO A LORO VOLTA COSTRETTI A GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ ALTO DELLA PRIMA CARTA. IN QUESTO CASO LA MANO VIENE PERSA DAL GIOCATORE CHE HA GIOCATO LA CARTA DAL VALORE PIÙ ALTO.

IL GIOCATORE CHE PERDE LA MANO PRENDE TUTTE LE CARTE GIOCATE E LE POSIZIONA COPERTE DAVANTI A SÈ IN UN MAZZO DEGLI SCARTI. QUESTO GIOCATORE SCEGLIE LA PRIMA CARTA DELLA PROSSIMA MANO TRA LE CARTE CHE GLI SONO RIMASTE. NON PUÒ GIOCARE CARTE CON 5 DIAVOLETTI A MENO CHE NON ABBAIA ALTERNATIVE.

## ESEMPIO 1:

QUESTO È UN ESEMPIO DI UNA PARTITA IN 5 GIOCATORI.

TOMMI GIOCA IL 22. DAVIDE GIOCA IL 30, DECIDENDO COSÌ CHE IN QUESTA MANO TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI DOVRANNO GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ ALTO DI 22. SUSANNA GIOCA IL 27, PIETRO IL 34 E ANNA IL 23.



PIETRO HA GIOCATO LA CARTA DI VALORE PIÙ ALTO E PERCIÒ PERDE LA MANO E IN TOTALE PRENDE 7 DIAVOLETTI.



## ESEMPIO 2:

QUESTO È UN ESEMPIO DI UNA PARTITA IN 6 GIOCATORI.

PIETRO GIOCA IL 37. ANNA GIOCA IL 31, DECIDENDO COSÌ CHE IN QUESTA MANO TUTTI GLI ALTRI GIOCATORI DOVRANNO GIOCARE CARTE DI VALORE PIÙ BASSO DI 37. TOMMI NON HA IN MANO CARTE DI VALORE PIÙ BASSO DI 37 E COSÌ GIOCA IL 39. RISCHIA DI PERDERE LA MANO. SUSANNA GIOCA TRANQUILLAMENTE IL 15 (CON 5 DIAVOLETTI), TANTO È SICURA CHE NON PERDERÀ QUESTA MANO. DAVIDE GIOCA L'1, ANCHE LUI È SICURO DI NON PERDERE LA MANO. STEFANO INVECE NON HA IN MANO CARTE CON VALORE PIÙ BASSO DI 37, E NON HA NEANCHE IL 38. STEFANO PERDERÀ SICURAMENTE LA MANO, PERCIÒ GIOCA UNA CARTA SENZA DIAVOLETTI.



STEFANO PRENDE IN TOTALE 8 DIAVOLETTI.



## PUNTEGGIO:

QUANDO VENGONO GIOCATE 9 MANI I GIOCATORI CONTANO QUANTI DIAVOLETTI HANNO ACCUMULATO E LI SEGnano SU UN FOGLIO. SOMMATELI AI DIAVOLETTI ACCUMULATI NELLE PARTITE PRECEDENTI.

SE NESSUNO HA ANCORA TOTALIZZATO 100 DIAVOLETTI COMINCIA UNA NUOVA PARTITA. IL GIOCATORE CHE HA COMINCIATO L'ULTIMA PARTITA SARÀ IL MAZZIERE DELLA PROSSIMA.

## FINE DEL GIOCO:

SE ALLA FINE DI UNA PARTITA UN GIOCATORE RAGGIUNGE 100 DIAVOLETTI, IL GIOCO FINISCE. IL GIOCATORE CON MENO DIAVOLETTI È IL VINCITORE!



GAME DESIGN: MICHAEL FELDRÖTTER  
 ILLUSTRAZIONE: DENNIS LOHAUSEN  
 TRADUZIONI: CRANIO CREATIONS  
 PROJECT MANAGER: JONNY DE VRIES  
 ©2012 WHITE GOBLIN GAMES  
 WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM