

El diablo de la botella

Un diabólico juego de bazas de 2 a 4 jugadores de 10 años en adelante.

Diseño: Günter Cornett

Contenido del juego:

- 36 cartas de juego (12 azules, 12 rojas y 12 amarillas).
Están numeradas consecutivamente del 1 al 37 excepto el 19. Las monedas situadas entre los números indican el valor en puntos de la carta para puntuar al final de la mano.
- 1 carta de inicio (= 19)
- 3 cartas resumen
- 1 botella (“templada en las llamas del infierno”)
- Reglamento.

"De cristal es, pero su cristal fue templado en las llamas del infierno. Un diablo vive en ella, y ésa es la sombra que ahí contemplamos moviéndose: o eso creo. Si un hombre compra esta botella el diablo se pone a sus órdenes; todo lo que desee- amor, fama, dinero, casas como ésta... — todo es suyo nada más pronunciarlo ...

Sólo hay una cosa que el diablo no puede hacer, no puede prolongar la vida; y, no sería justo ocultártelo, la botella tiene un inconveniente; si un hombre muere antes de venderla, arderá en el infierno para siempre...

... no se puede vender, a menos que la vendas perdiendo. Si la vendas por lo que pagaste por ella, regresará a ti otra vez como una paloma mensajera ...

Sólo recuerda que debes venderla por dinero ..."

Sobre el juego

Como en otros juegos de bazas, la idea de “El diablo de la botella” es conseguir el máximo de puntos. El diablo de la botella hace que triunfen las cartas más bajas.

El jugador con la carta más alta, por debajo del precio de la botella, gana la baza y también la botella con el diablo. Entonces el precio de la botella pasa a ser el de la carta ganadora.

De este modo, el propietario del diablo de la botella va cambiando hasta que su valor ya no puede ser menor. Quienquiera que al final de la mano tenga el diablo de la botella obtiene puntos negativos en lugar de positivos.

Preparación

La carta de inicio (la nº 19) se pone boca arriba en la mesa y la botella se coloca sobre ella.

Las tres cartas resumen se colocan de tal manera que cada jugador pueda ver alguna de ellas. Muestran la distribución de los colores y los números de las cartas.

Las 36 cartas de juego se distribuyen a partes iguales entre los jugadores. Es recomendable que cuando recojan las cartas, los jugadores las ordenen atendiendo al número de las mismas antes que al color.

Transcurso del juego

Comenzando

Cada jugador se deshace de una carta. La carta descartada se coloca boca abajo bajo la carta de inicio formando la “Baza del Diablo”. Nadie puede mirar estas cartas.

Cada jugador cambia una carta (boca abajo, sin que se pueda ver) con cada uno de los dos jugadores que estén a su lado.

Primero pasa una carta al jugador de su izquierda y luego otra al de su derecha.

Finalmente coge las dos cartas que están en la mesa frente a él (las que le han pasado los otros dos jugadores) y las lleva a su mano.

Haciendo bazas

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador a la izquierda del que repartió las cartas comienza jugando una carta. Los demás jugadores deben “asistir” al color de la carta que haya sido jugada.

Si un jugador no tiene cartas del color necesario, puede jugar cualquier carta.

Si todas las cartas jugadas tienen un número mayor al del actual valor del diablo de la botella, el jugador que haya jugado la carta más alta, sin importar si siguió el color, gana la baza.

El diablo de la botella

El diablo de la botella puede ser revendido siempre y cuando el precio sea menor al último fijado:

Si alguien juega una carta cuyo número es más bajo que el actual precio del diablo de la botella, entonces el diablo de la botella automáticamente pasa a este nuevo propietario al final de la baza.

Si sólo un jugador juega una carta más baja que el precio del diablo de la botella, entonces este jugador gana la baza y la botella del diablo.

Si más de un jugador juega una carta con un número más bajo que el del actual precio de la botella del diablo, entonces el jugador que haya jugado la mayor de esas cartas más bajas, gana la baza y la botella.

La carta con la que el jugador ganó la baza y la botella del diablo se coloca boca arriba debajo de la botella. Esta carta indica el nuevo precio del diablo de la botella.

La carta que hasta ahora marcaba el precio de la botella se la lleva el antiguo

propietario del diablo de la botella. La voltea y la añade a las otras cartas que haya ganado. Es posible que el nuevo y el anterior propietario de la botella sean la misma persona.

Al comienzo del juego nadie posee el diablo de la botella. Su precio de salida es de 19.

"¿Algún problema con el precio?"

"Ha perdido mucho valor desde la última vez, Mr. Keawe," dijo el joven tartamudeando.

"Bien, bien, te pagaré menos por ella," dijo Keawe. "¿Cuánto te costó?"

El chico estaba blanco como la cera. "Dos centavos", dijo él.

"¿Qué?", gritó Keawe, "¿dos centavos? Porque, entonces, sólo puedes venderla por uno. Y aquél que la compre". Las palabras murieron en la boca de Keawe; quien la comprara no podría venderla otra vez, la botella y el diablo permanecerían con él hasta su muerte, y cuando muriese le llevarían con él al rojo final del infierno.

El hombre joven de la calle Beritania cayó sobre sus rodillas. "¡Por el amor de Dios, cómprela!"

Final

Cuanto todas las cartas se hayan jugado, cada jugador recibe el total de puntos de sus bazas.

Excepción: el jugador que al final posea el diablo de la botella, en lugar de anotarse puntos positivos, recibe -a modo de penalización- el total de la baza del diablo como puntos negativos.

Después de un número predeterminado de rondas o cuando se alcance un total de puntos acordados, el jugador con el mayor número de puntos, gana.

"Todo lo que tienes que hacer es utilizar el poder del diablo con moderación, y entonces vendérselo a otro, como yo he hecho contigo, y acabar tu vida en paz."

Consejos de estrategia

Descartando y pasando

En general es una buena idea pasar las cartas más bajas a los demás jugadores.

Con cada carta cambiada también se consigue información vital para el juego. Por ejemplo, si uno da una carta a su "vecino" y recibe a cambio un 1, el juego está perdido si el "vecino" logra coger el diablo de la botella con el 2 salvo que logres jugar el 1 en la

misma baza o antes.

Por la misma razón es buena idea deshacerse del 1 porque así se tienen más opciones en el juego.

En cualquier caso deberías tener en cuenta qué cartas fueron pasadas o descartadas, y a qué oponentes.

Jugando cartas

Resulta conveniente que pronto se jueguen cartas cuyos valores sean ligeramente menores que el precio de salida con el fin de ganar cartas con un valor alto. Una vez rebajado el precio de la botella, esta estrategia ya no es posible.

Con el fin de no recibir y quedarse con la botella al final del juego, intenta jugar los números más bajos de la mejor manera posible; lo que se puede hacer de forma más segura cuando cartas de mayor valor que las que están por debajo del precio de la botella ya han sido jugadas en la baza.

Es tentador, pero arriesgado, jugar una carta alta en una (aparentemente) baza “normal”. Por ejemplo, si alguien se quiere llevar el 31 con el 37, el siguiente jugador podría llevarse la baza (junto con el diablo de la botella) jugando una carta muy baja. Es importante llevar la cuenta de qué cartas ya han sido jugadas.

Lopaka y Bright House

- Variantes para dos jugadores -

Hay dos variantes diferentes para dos jugadores:

- En "Lopaka" juegas contra un oponente virtual (Dummy). (En el relato corto Lopaka es el servicial amigo de Keawe)
- "Bright House" es la variante más táctica. Cada jugador juega con dos manos, una cubierta y otra descubierta.

Lopaka

Lopaka juega de forma pasiva. Siempre se “sienta” a la derecha de quien reparte las cartas, cambiando de “asiento” en cada ronda.

Preparación del juego e inicio

Se barajan y reparten las cartas. Cada jugador (incluido Lopaka) recibe 11 cartas. Las 3 cartas que sobran se colocan como baza del diablo bajo la carta de inicio.

Los dos jugadores reales se pasan una carta el uno al otro simultáneamente. No se le pasa ninguna carta a Lopaka ni él pasa cartas a los jugadores.

Llegados a este punto se descubren las cartas de Lopaka y se ordenan según su número.

Haciendo bazas

Comienza el jugador situado a la izquierda de quien repartió las cartas. Cuando sea el turno de Lopaka, se examinan las cartas que ya haya en la baza y se juega una de sus cartas conforme a las siguientes reglas:

Si no puede ganar la baza, juega su carta más baja. Si posiblemente puede ganar la baza, juega la carta más alta que le permita ganar la baza.

Si gana una baza, continúa el juego tirando la carta más alta que tenga.

Nota: la jugada de Lopaka nunca tiene en cuenta las cartas jugadas en bazas anteriores; solamente tiene en cuenta las cartas en su mano y la baza actual.

Naturalmente, Lopaka debe asistir al color y puede que tenga que coger la botella.

Todo lo demás es como en las partidas de 3 ó 4 jugadores.

Bright House

Preparación del juego y comienzo

Ambos jugadores reciben boca abajo dos manos (grupos de cartas) de nueve cartas cada uno.

Primero, cada jugador coge una de las manos y descarta una carta para la Baza del Diablo. Acto seguido pasa una carta a su oponente.

Ahora los jugadores dejan su primera mano (incluyendo la carta recibida del oponente) y cogen la segunda mano. Aquí también, se descarta una carta y se pasa otra al contrario.

Cada jugador compara sus dos manos y decide cuál coloca boca arriba frente a él y cuál mantiene oculta.

Haciendo bazas

En cada baza se juegan 4 cartas en el siguiente orden:

El jugador 1 juega una carta de su mano descubierta.

El jugador 2 juega una carta de su mano descubierta.

El jugador 1 juega una carta de su mano cubierta.

El jugador 2 juega una carta de su mano cubierta.

Después de la primera baza, el ganador de la última baza pasa a ser el jugador 1 y sale.

El resto es como en el juego para 3 ó 4 jugadores.