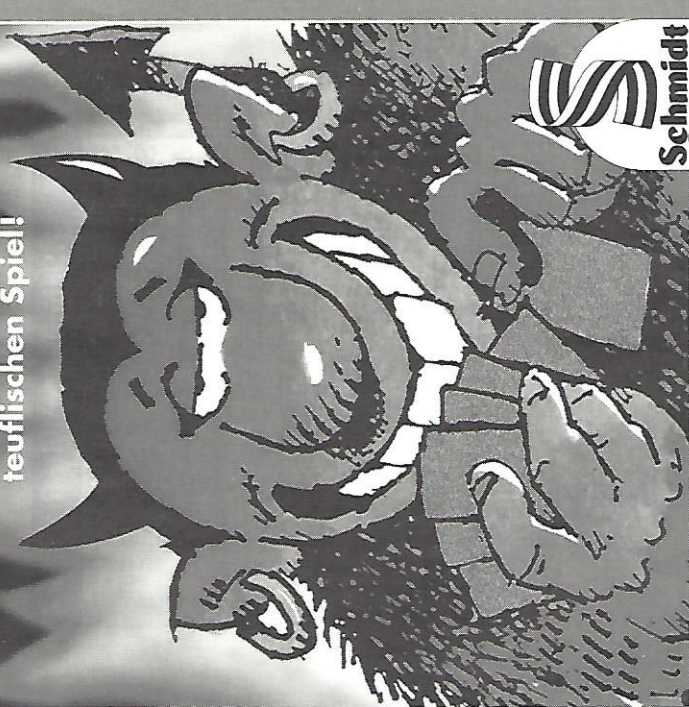


Hol's der Teufel

Himmlicher Spaß am
teufelischen Spiel!



 Schmidt
Spiele

T.Nr. 255378

Spielidee

„Hol's der Teufel“ ist ein himmlisch spannendes Kartenlegespiel. Im Verlaufe des Spiels entstehen 4 offen aufliegende Kartenreihen - in jeder Farbe eine Reihe. Die Spieler legen ihre Karten möglichst vorausschauend am oberen oder unteren Ende der Reihe an. Es gewinnt der Spieler, der mit seinen abgelegten Karten seinen Nachbarn am gelungensten austrickt und somit die meisten Chips erhält.

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Kartenlegespiel
Spielerzahl: 3-5
Altersempfehlung: 8-88
Spieldauer: ca. 10 Minuten pro Runde
Spielidee: Roland Siegers
Taktik ○○○○●○ Glück

Spielmaterial

48 Chips mit den Werten „1“ und „5“
36 Teufelskarten mit den Werten von 1-9
2 Engelskarten
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Alle 38 Karten werden verdeckt gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Überzählige Karten wandern unbesehen zurück in die Spielschachtel.

Die Chips werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Jeder Spieler erhält davon Chips im Wert von 20 (3 x Wert „5“, 5 x Wert „1“).

Ein Startspieler wird ausgelost, und schon kann das Spiel beginnen.

Spielverlauf

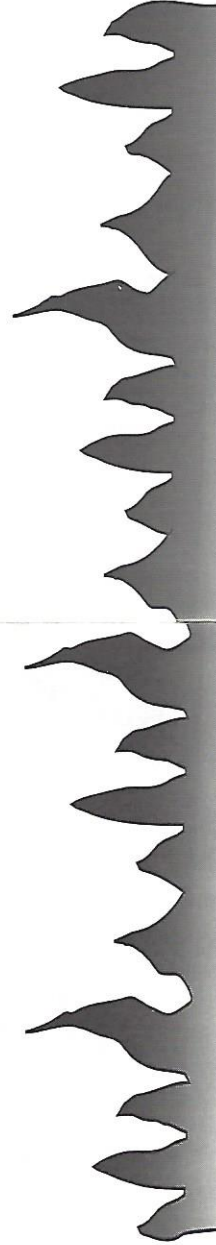
Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler muß **eine** Karte ablegen, wenn er an die Reihe kommt.

Der Startspieler beginnt und legt eine seiner Teufelskarten offen auf den Tisch.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung: Der Startspieler muß eine Teufelskarte in einer der Farben spielen, die sein linker Nachbar besitzt. Welche Farben die Spieler besitzen, ist auf den Kartentrückseiten ersichtlich.



Der Spieler, der an die Reihe kommt, hat nun vier Alternativen zur Kartenablage, von denen er eine ausführt:

1. Er legt eine Teufelskarte mit dem **gleichen** Wert wie eine "freie Karte", deren Farbe noch nicht auf dem Tisch liegt, offen ab. Er eröffnet also eine neue Reihe. Dieser Zug kostet ihn keinen Chip.

Beispiel: "Rot 9" liegt schon auf dem Tisch, man kann also "Gelb 9", "Lila 9" oder "Grün 9" daneben legen.

2. Er legt eine Karte mit einem **höheren** Wert in einer bereits ausliegenden Farbe am oberen oder unteren Ende an. Dieser Zug kostet ihn keinen Chip.

Beispiel: An die "Rot 7" legt er die "Rot 8" oder die "Rot 9" an.

3. Er legt eine Karte mit **niedrigerem** Wert in einer bereits ausliegenden Farbe am oberen oder unteren Ende der Reihe an. Dieser Zug kostet den ausspielenden Spieler die Differenz zwischen seiner Karte und der Karte, an die er anlegt. Diesen Wert zahlt er in Form von Chips an den Spieler rechts von ihm.

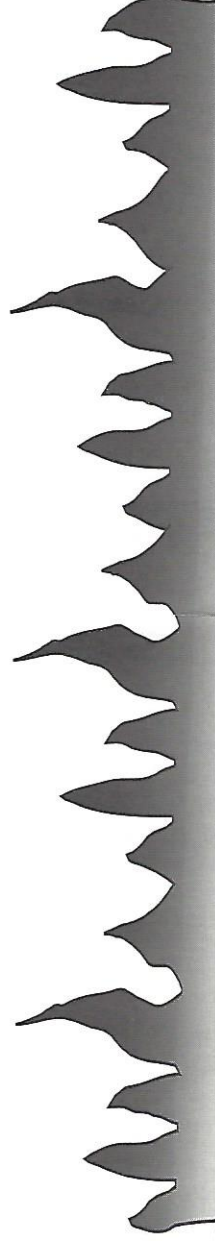
Beispiel: Wird an die "Rot 9" die "Rot 6" gelegt, muß der Spieler, der die "6" angelegt hat, die Differenz, nämlich 3 Chips (mit dem Wert "1"), an seinen rechten Nachbarn zahlen.

4. Er legt eine **Engelskarte** an ein freies Ende einer Reihe, in der noch keine Engelskarte liegt, an. Die erste Engelskarte darf erst dann gelegt werden, wenn von allen vier Farben mindestens jeweils zwei Karten auf dem Tisch liegen. Der Zug kostet keinen Chip. An das Ende, an dem eine Engelskarte liegt, kann keine weitere Karte angelegt werden. (Die Engelskarte hat also die Funktion einer Blockade.)

Es dürfen niemals beide Enden einer Reihe mit Engelskarten blockiert werden.

Zusammengefaßt bedeutet das, daß:

- nur auf die oberste oder unterste Karte einer Reihe angelegt werden kann.
- alle Reihen nur aus gleichfarbigen Karten und höchstens einer Engelskarte bestehen können.
- die numerische Reihenfolge in den Reihen nicht eingehalten werden muß.
- eine neue Farbreihe nur mit einer Karte eröffnet werden kann, die die gleiche Ziffer



hat wie eine "freie" ausliegende - also an einem Reihenanfang oder -ende befindliche - Karte.

- nur das Anlegen gleichfarbiger Karten niedrigeren Wertes Chips kostet, die der rechte Nachbar des Ausspielenden erhält. Zu zahlende Chips werden stets unmittelbar nach Ablegen der Karte an den Mitspieler ausgezahlt. Hat ein Spieler nicht mehr ausreichend viele Chips, um seine Schuld zu begleichen, so gibt er alle Chips, die er noch hat.

Dadurch, daß auf den Kartenrückseiten erkennbar ist, wie viele Karten einer Farbe ein Spieler besitzt, ist mitunter ein himmlisch taktisches Spiel möglich.

Begriffserklärung:

- **Anlegen:** Eine Karte offen an ein freies Ende der Reihe derselben Farbe legen, und zwar so, daß die Karten immer treppenförmig liegen.

- **Freie Karten:** Jeweils die beiden Endkarten aller bestehenden Reihen.

- **Freie Enden:** Enden, an denen keine Engelskarten liegen.

Wichtiger Hinweis:

Wenn ein Spieler keine Karte anlegen kann - es liegen noch nicht alle Farben aus und der Spieler hat keine der ausliegenden Farben noch eine Engelskarte - darf er eine beliebige Karte in einer neuen Farbe auslegen.

Spielende

Das Spiel endet mit dem Anlegen der letzten Karte des Gebers. Wer nun die meisten Chips vorweisen kann, ist Sieger des himmlischen Spiels.

Es empfiehlt sich, so viele Durchgänge zu spielen, wie Spieler teilnehmen. Das Endresultat jedes Durchgangs wird in den nächsten übernommen. (Die Punkte können auch mit Papier und Bleistift gutgeschrieben werden.) Die überzähligen Spielkarten werden wieder mit in den Kartensapel gemischt, so daß in jedem Durchgang andere überzählige Karten aus dem Spiel wandern.

