

# Ein Wettstreit auf Teufel komm raus! Teufel, Teufel!

für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren.

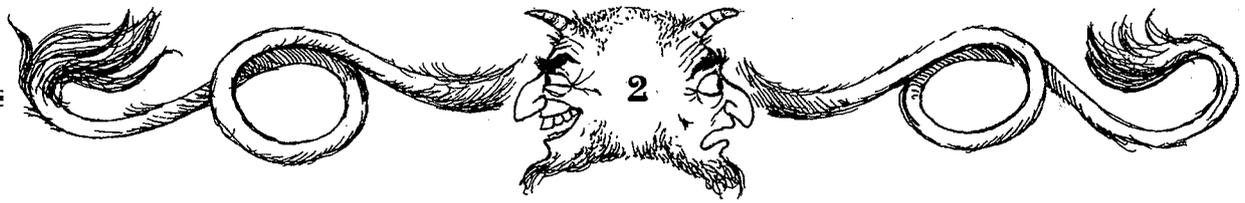
von Andreas Steiner & Hartmut Witt

*Neckische Teufel treiben wieder einmal ihr teuflisches Spiel.  
Unversehens finden sich harmlose Zeitgenossen in einem unterirdischen Gewölbe wieder.  
Dort treffen sie auf Menschen, die aus vergangenen Jahrhunderten  
und verschiedenen Erdteilen hierbin verbannt sind.*

*Die in diese Unterwelt versetzten Spieler müssen in der Menschenmenge  
schnellstens die ihnen zugeordneten sechs Personen aufspüren.  
Erst dann dürfen sie in die Oberwelt zurückkehren.*

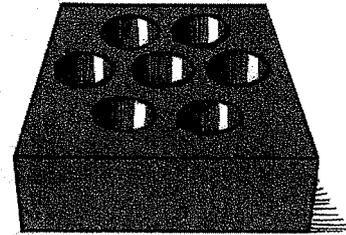
*Bei der spannenden Suche bieten die Teufel immer wieder gern ihre Hilfe an  
– doch wehe dem, der dieses Angebot zu oft in Anspruch nimmt...*





## Das Spielmaterial

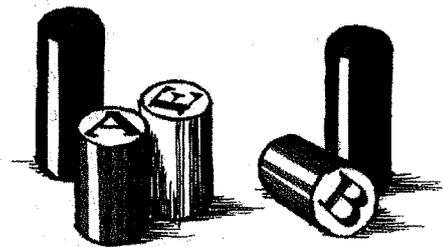
- 1 großer Spielplan
- 6 Teufelsscheiben
- 36 Buchstabensteine
- 4 Teufelsstecker
- 42 Karten mit Personen, Teufeln und Türmen
- 1 Spielanleitung



*Teufelsscheibe*

## Das Spielziel

Schnellstmöglich gilt es seine Teufelsscheibe mit den 6 Buchstaben A bis F zu füllen und den Spielplan zu verlassen. Nur wer als letzter übrig bleibt, gilt als Verlierer und muß seine Zeit noch ein wenig in der Unterwelt verbringen.



*Buchstabensteine und  
Teufelsstecker*

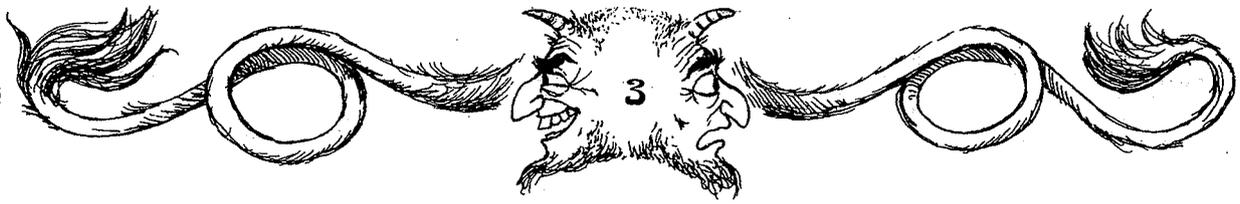
## Die Vorbereitungen

Vor dem ersten Spiel werden die 42 vorgestanzten Karten vorsichtig auseinander gebrochen. Falls nötig nimmt man ein scharfes Messer zu Hilfe. Die Aufkleber mit den Buchstaben werden auf die 36 kleinen Holzsteine geklebt. Die größeren Teufelsstecker erhalten keine Aufkleber.

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Die 42 Karten werden gründlich gemischt und verdeckt auf die Felder des Planes gelegt. Die sechs besonders markierten Felder bleiben zu Anfang frei.

Die vier Teufelsstecker stellt man auf das Teufelsfeld in der Spielplanmitte. Die 36 Buchstabensteine plaziert man für alle gut erreichbar neben dem Spielplan.

Jeder Spieler wählt eine Teufelsscheibe. Der älteste Spieler setzt seine leere Scheibe auf ein beliebiges Feld des Spielplanes. Im Uhrzeigersinn plazieren auch die anderen Spieler ihre Scheiben. Dabei müssen zwischen den einzelnen Scheiben mindestens drei Felder frei bleiben. Der älteste Spieler beginnt dann mit dem Spiel. Die anderen Spieler folgen jeweils im Uhrzeigersinn.



## Der Spielverlauf

Reihum bewegen die Spieler ihre Teufelsscheiben über die Karten und versuchen ihre sechs Buchstaben zu finden. Teufelsstecker erlauben dabei eine größere Zugweite und weitere kleine Gemeinheiten.

Allerdings sollte man die Hilfsbereitschaft der Teufel nicht überbeanspruchen: Wer auf einen zweiten Teufel trifft, verliert gleich beide Unterweltler, die auch noch zwei Buchstaben mitnehmen. Wer alle seine Buchstaben beisammen hat und auch noch seinen Teufel loswerden konnte, der darf die Unterwelt verlassen. Wer als letzter noch im Spiel bleibt hat verloren.

## Die Bewegung

Grundsätzlich bewegen sich Teufelsscheiben auf das angrenzende Feld. Dabei darf nur waagrecht oder senkrecht gezogen werden. Diagonale Züge sind nicht erlaubt. Es hängt von der neuen Karte ab, ob die Teufelsscheibe weiterziehen darf, oder der Spieler seinen Zug beenden muß.

## Verdeckte Karten

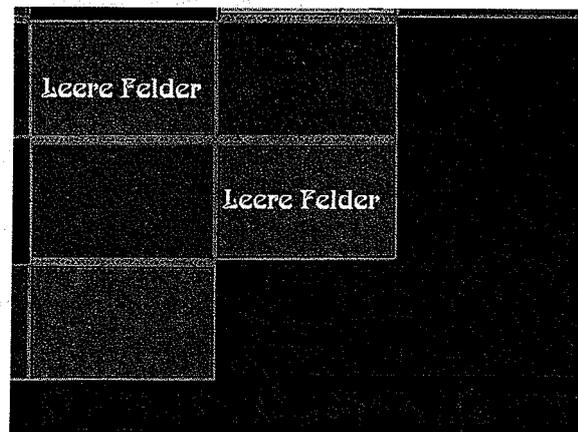
Auf verdeckten Karten muß man seine Bewegung unterbrechen und die Karte umdrehen. Zeigt sie einen Buchstaben der eigenen Farbe, steckt man den entsprechenden Spielstein in seine Teufelsscheibe und beendet seine Bewegung.

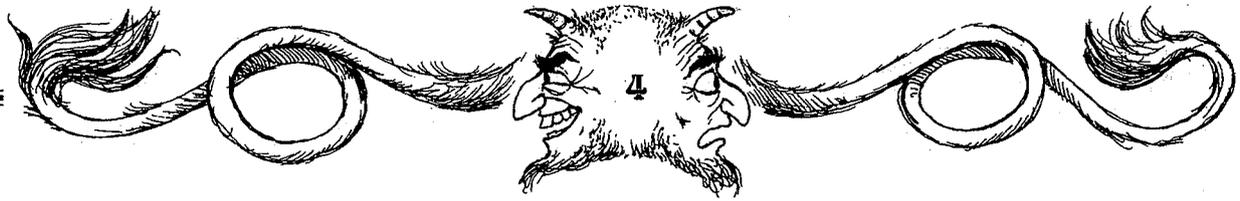
Zeigt die Karte einen Buchstaben, den man bereits in seiner Scheibe stecken hat, besitzt man eine Art „Passierschein“ und darf zur nächsten Karte ziehen. Die Farbe des Buchstabens ist dabei ohne Bedeutung.

Wer zum Beispiel sein D in der Scheibe stecken hat, darf über alle anderen Karten mit einem D hinwegziehen.

## Felder ohne Karten

Felder auf denen keine Karten liegen, stellen kein Hindernis dar und dürfen überquert werden.





## **Aufgedeckte**

### **Buchstaben-Karten**

Zieht man auf eine aufgedeckte Buchstaben-Karte, unterbricht man seine Bewegung. Wer den Buchstaben dieser Karte bereits in seiner Scheibe stecken hat, besitzt praktisch einen „Passierschein“ und darf weiterziehen. Hat man zum Beispiel das A in seiner Teufelsscheibe stecken, darf man über alle Karten mit einem A hinwegziehen.



Zieht man auf eine aufgedeckte Karte mit einem Buchstaben der eigenen Farbe, beendet man seine Bewegung und steckt den entsprechenden Spielstein in seine Teufelsscheibe.

### **Teufels-Karten**

Deckt man einen Teufel auf oder zieht man auf eine aufgedeckte Teufels-Karte, beendet man seinen Zug und steckt einen Teufelsstecker in seine Scheibe. Befinden sich zu diesem Zeitpunkt alle Teufel in anderen Scheiben, nimmt man einen Teufel aus der Scheibe eines beliebigen Mitspielers .



Erhält man seinen zweiten Teufel, verlassen beide Teufel sofort wieder die Scheibe und nehmen jeweils einen Buchstaben mit. Der Spieler entscheidet selbst, welche zwei Buchstaben er verliert. Die Teufel stellt er auf das Teufels-Feld in die Mitte des Spielplanes, seine Buchstabensteine stellt er zurück zu den anderen Steinen.

### **Turm-Karten**

Wer eine Turm-Karte umdreht oder auf eine aufgedeckte Turm-Karte zieht, beendet seinen Zug hier und darf sofort folgende zwei Aktionen ausführen:

1. Man darf sich eine beliebige, verdeckt ausliegende Karte ansehen und legt die Karte dann wieder verdeckt zurück auf ihr Feld.
2. In einem Turm kann man freiwillig einen Teufel wieder verlieren und stellt den Teufelsstecker zurück auf das Teufels-Feld.





### Das Teufelsfeld

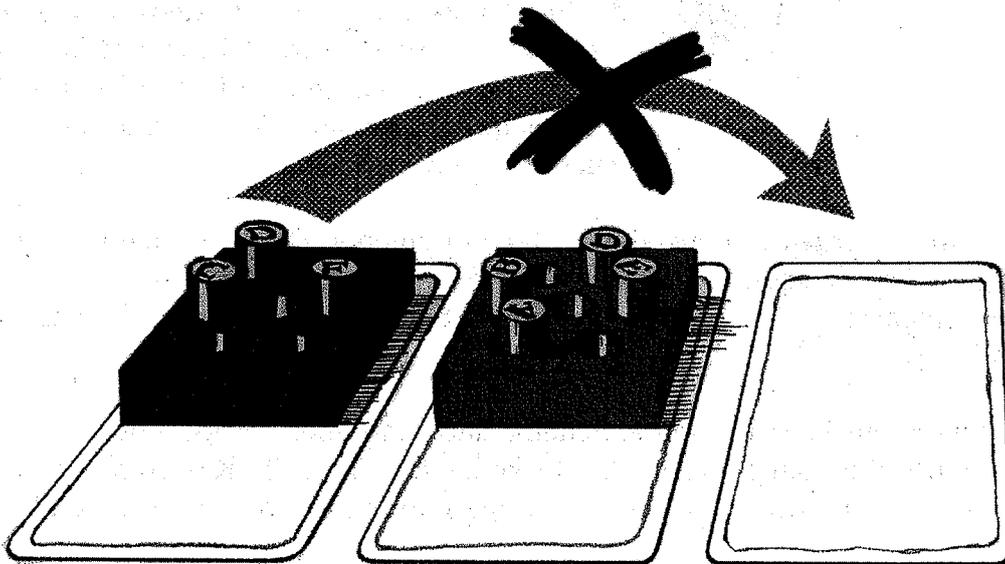
In der Spielplanmitte befindet sich das Teufelsfeld. Zu Spielbeginn werden hier die vier Teufel plaziert. Wer eine Teufels-Karte betritt, nimmt sich einen Teufel aus der Mitte und steckt ihn in seine Scheibe. Wer im Spielverlauf einen Teufel verliert, der stellt ihn zurück auf das Teufelsfeld.

Befinden sich Teufel auf ihrem Feld, darf es nicht überquert werden. Wenn das Feld leer ist, darf man hinüberziehen.

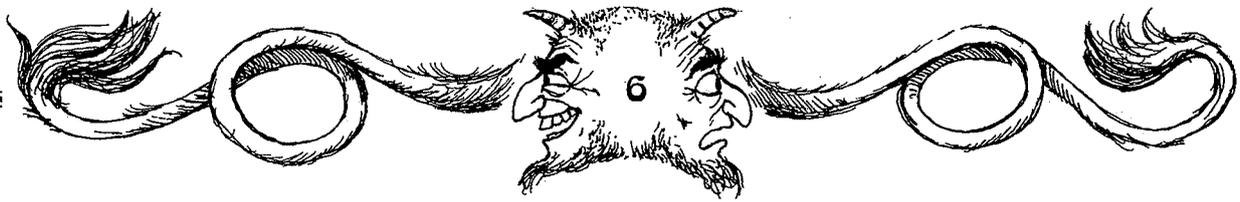


### Ändere Teufelsscheiben

Über andere Teufelsscheiben darf man nicht hinwegziehen. Einzige Ausnahme ist hier der Teufelszug (siehe unter „Der Teufelszug“). Auf jeder Karte dürfen höchstens zwei Scheiben stehen. Ein Spieler kann also mit seiner Scheibe auf das Feld zu einem anderen Spieler ziehen.



Wer mit seiner Scheibe auf das Feld zu einem Mitspieler zieht und einen Teufel besitzt, kann diesen in die Scheibe des Mitspielers stecken. Erhält der Mitspieler dadurch seinen zweiten Teufel, verliert er sofort beide Teufel und muß zwei Buchstabenstecker abgeben.



### **Aussetzen und Karten tauschen**

Statt seine Teufelsscheibe zu bewegen, kann ein Spieler zwei Karten austauschen. Getauscht werden dürfen nur Karten mit Buchstaben der eigenen Farbe und verdeckte Karten. Dazu tauscht der Spieler zwei entsprechende Karten auf dem Plan miteinander aus. Verdeckte Karten darf man sich dabei nicht ansehen und muß sie auch wieder verdeckt zurücklegen. Karten auf denen Teufelsscheiben stehen, können nicht getauscht werden. Wer zwei Karten austauscht, darf seine Teufelsscheibe in dieser Runde nicht mehr bewegen.

### **Der Teufelszug**



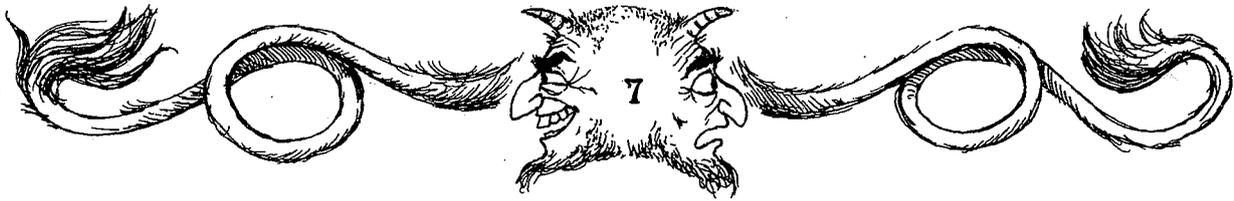
Solange man einen Teufel in seiner Scheibe stecken hat, darf man den „Teufelszug“ ausführen.

1. Anstatt seine Teufelsscheibe zu bewegen, darf der Spieler 2 bis 4 offen liegende Karten aufnehmen, mischen und verdeckt wieder auf beliebige freie Felder des Spielplanes legen. Dabei darf der Spieler aus allen aufgedeckten Karten auswählen, also auch Teufel, Türme und Buchstaben der anderen Farben. Auf das Teufelsfeld in der Spielplanmitte darf niemals eine Karte gelegt werden.

Nimmt ein Spieler Buchstabenkarten der eigenen Farbe auf, kann jeder Mitspieler verlangen, daß ein anderer Spieler die Karten mischt. Der Spieler des Teufelszuges entscheidet aber, wo die Karten abgelegt werden.

2. Mit einem Teufel in seiner Scheibe darf man über verdeckt liegende Karten ziehen ohne diese aufzudecken. Offen liegende Karten dürfen weiterhin nur überquert werden, wenn man den passenden Buchstaben besitzt.

3. Man darf über Karten ziehen, auf denen sich die Scheibe eines Mitspielers befindet. Dabei benötigt man keinen „Passierschein“ für die Karte, auf der der Mitspieler steht - man muß den entsprechenden Buchstaben also nicht besitzen. Über zwei Scheiben auf einer Karte kann auch ein Teufel nicht hinwegziehen.



## **Teufel. Teufel**

Erhält man einen zweiten Teufelsstecker, spielen einem die Teufel besonders übel mit: Einen zweiten Teufel erhält man von einem Mitspieler, oder durch Umdrehen einer Teufels-Karte, wenn man bereits einen Teufel besitzt. Sobald man den zweiten Teufel bekommt, muß man sofort beide Teufelsstecker zurück auf das Teufelsfeld stellen. Außerdem nimmt jeder der Teufel einen Buchstein mit. Der Spieler darf aber selbst entscheiden, welche zwei Buchstaben er verliert. Diese verlorenen Buchstaben können im weiteren Spielverlauf natürlich wieder erworben werden.

## **Teufel loswerden**

Das Spielfeld darf man nur verlassen, wenn man seine sechs Buchstaben besitzt und **KEINEN** Teufel mehr in der Scheibe hat. Seinen Teufel wird man unter folgenden Umständen wieder los:

1. Man zieht auf eine Turm-Karte:

Der Teufel kommt zurück zu den anderen Spielsteinen.

2. Man zieht auf die Karte zu einem Mitspieler: Man steckt seinen Teufel in die Scheibe des Mitspielers. Erhält dieser dadurch seinen zweiten Teufel, so verfährt man wie unter **Teufel. Teufel** beschrieben.

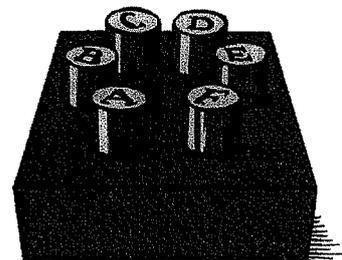
## **Achtung!**

Steht der Mitspieler auf einer Teufel-Karte, so kann man ihm keinen Teufel unterjubeln - vielmehr erhält man selbst seinen zweiten Teufel! Auch auf einer Turm-Karte kann man einem Mitspieler keinen Teufel übergeben.

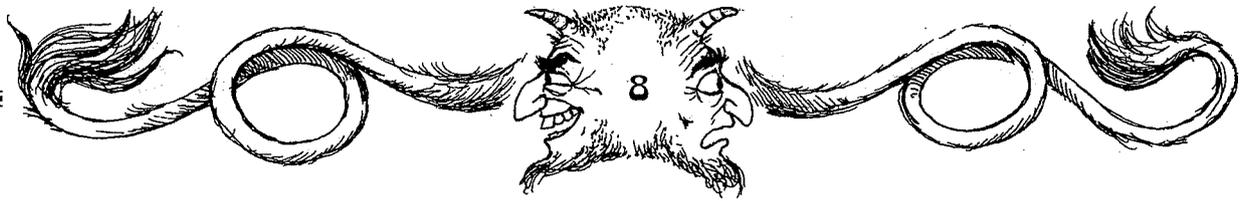
## **Teufelsscheibe voll!**

Wer seinen sechsten Buchstaben erhält und **keinen Teufel** mehr besitzt, nimmt seine Teufelsscheibe sofort vom Spielplan.

Jeder Spieler, der seine Scheibe vom Plan genommen hat, ist weiterhin am Spiel beteiligt: Jedesmal wenn er wieder an die Reihe kommt, dreht er zwei der verdeckt liegenden Karten auf.



Sobald alle Karten aufgedeckt sind, beendet der Tagesanbruch sofort das Spiel.



## **Spielende**

**Das Spiel endet mit einer der folgenden Bedingungen:**

1. Nur noch einer der Spieler hat seine Teufelsscheibe auf dem Spielplan:  
Dieser arme Teufel hat das Spiel verloren und muß bis zur nächsten Partie in der Unterwelt verbleiben.
2. Sind alle Karten aufgedeckt, beendet der Tagesanbruch automatisch das Spiel. Alle Spieler die sich dann noch in der Unterwelt (= Spielplan) befinden, verlieren gemeinsam das Spiel.

Das Spiel „Teufel, Teufel“ wurde beim 4. Herner Autorenwettbewerb der WAZ und des Hippodice-Spiele-Club e.V. 1992 entdeckt -  
Beim Sonderpreis Design erreichte „Teufel, Teufel“ den 1. Platz.



Vertrieb: FUN CONNECTION GmbH · Postfach 20 02 16 · 1000 Berlin 20  
© Copyright 1992 Schwerdtle & Schantz GmbH, Berlin