



MICHAEL FELDRÖTTER

Little Devils



SPIELMATERIAL:

- 54 KARTEN MIT DEN ZAHLEN VON 1 BIS 54
- SPIELREGEL

SPIELIDEE:

EIN TEUFELSCHE DILEMMA: SIE MÜSSEN SICH NACH DER ZUVOR AUSGESPIELTEN KARTE RICHTEN, ABER SIE WOLLEN NICHT DIE KLEINEN TEUFEL BEKOMMEN! MIT PFIFFIGER STRATEGIE UND EIN WENIG GLÜCK VERSUCHEN SIE, SO WENIG TEUFELCHEN – UND DAMIT MINUSPUNKTE – WIE MÖGLICH ZU ERHALTEN.

SPIELVORBEREITUNG:

JE NACH SPIELERZAHL WERDEN BESTIMMTE KARTEN NICHT BENÖTIGT UND ZURÜCK IN DIE SCHACHTEL GELEGT:

- Bei 3 Spielern werden die Karten mit den Zahlen 28-54 aus dem Spiel genommen;
- Bei 4 Spielern werden die Karten mit den Zahlen 37-54 aus dem Spiel genommen;
- Bei 5 Spielern werden die Karten mit den Zahlen 46-54 aus dem Spiel genommen;
- Bei 6 Spielern werden alle Karten benötigt.

Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler 9 Karten ausgeteilt.

SPIELABLAUF:

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und spielt eine beliebige seiner Karten – ausser einer Karte mit 5 Teufeln – offen aus. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der nächste Spieler entscheidet mit seiner Karte, ob alle anderen Spieler eine Karte mit einem höheren oder mit einem niedrigeren Wert als die zuerst gespielte Karte spielen müssen. Damit bestimmt er zugleich, ob die höchste oder die niedrigste gespielte Karte den Stich erhält.

Spielt der zweite Spieler eine höhere Karte als die zuerst gespielte Karte, müssen alle übrigen Spieler ebenfalls eine höhere als die zuerst gespielte Karte spielen. Hat jeder Spieler eine Karte gelegt, erhält der Spieler den Stich, der die höchste Karte in diesem Stich gespielt hat.

Ein Spieler, der keine höhere Karte als die zuerst gespielte Karte spielen kann (weil er nur niedrigere Karten auf der Hand hat), muss eine niedrigere Karte spielen. Dieser Spieler erhält dann den Stich, es sei denn, mehrere Spieler können keine höhere Karte spielen. In diesem Fall erhält der Spieler den Stich, der die niedrigste Karte gespielt hat.

Spielt der zweite Spieler eine niedrigere Karte als die zuerst gespielte Karte, müssen alle übrigen Spieler ebenfalls eine niedrigere als die zuerst gespielte Karte spielen. Hat jeder Spieler eine Karte gelegt, erhält der Spieler den Stich, der die niedrigste Karte in diesem Stich gespielt hat.

Ein Spieler, der keine niedrigere Karte als die zuerst gespielte Karte spielen kann (weil er nur höhere Karten auf der Hand hat), muss eine höhere Karte spielen. Dieser Spieler erhält dann den Stich, es sei denn, mehrere Spieler können keine niedrigere Karte spielen. In diesem Fall erhält der Spieler den Stich, der die höchste Karte gespielt hat.

Der Spieler, der den Stich erhält, nimmt alle Karten des Stiches und legt sie verdeckt vor sich ab. Dieser Spieler beginnt nun den nächsten Stich und spielt eine seiner Karten aus. Eine Karte mit 5 Teufeln darf er nicht ausspielen, es sei denn, er hat keine andere Möglichkeit.

BEISPIEL 1:

Dies ist ein Beispiel für einen Stich mit 5 Spielern.

Tom spielt die Karte mit dem Wert 22. David spielt die Karte mit dem Wert 30. Somit müssen alle übrigen Spieler eine höhere Karte als 22 spielen. Susanne spielt die Karte mit dem Wert 27, Peter die Karte mit dem Wert 34 und Anna die Karte mit dem Wert 23.



Peter hat die höchste Karte gespielt und erhält den Stich. Er bekommt damit 7 kleine Teufel.



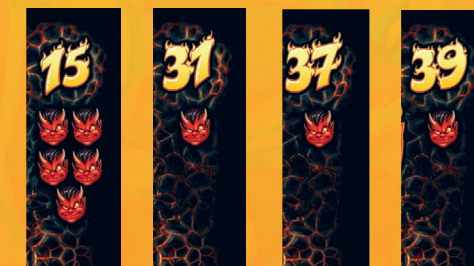
BEISPIEL 2:

Dies ist ein Beispiel für einen Stich mit 6 Spielern.

Peter spielt die Karte mit dem Wert 37. Anna spielt die Karte mit dem Wert 31. Somit müssen alle übrigen Spieler eine niedrigere Karte als 37 spielen. Tom kann keine niedrigere Karte als 37 spielen und spielt daher die Karte mit dem Wert 39. Zu diesem Zeitpunkt würde er den Stich erhalten. Susanne kann nun unbesorgt die Karte mit dem Wert 15 (und 5 kleinen Teufeln) spielen, da sie den Stich auf keinen Fall erhalten wird. David spielt die Karte mit dem Wert 1, wohl wissend, dass er den Stich ebenfalls nicht erhalten wird. Er ist froh, die Karte mit dem Wert 1 loswerden zu können und damit einem späteren wahrscheinlichen Stich zu entgehen. Sven kann keine niedrigere Karte als 37 spielen. Da er die Karte mit dem Wert 38 nicht hat, muss er die höchste Karte in dem Stich spielen und erhält diesen damit. Er spielt eine Karte ohne kleine Teufel.



Sven bekommt 8 kleine Teufel.



WERTUNG:

Wenn alle 9 Stiche gespielt sind, zählen die Spieler die kleinen Teufel auf den Karten, die sie erhalten haben. Diese werden notiert bzw. zu der Anzahl kleiner Teufel aus vorherigen Runden addiert.

So lange kein Spieler 100 oder mehr kleine Teufel erreicht hat, wird eine weitere Runde gespielt. Der Spieler, der diese Runde begonnen hat, wird in der nächsten Runde Kartengeber.

SPILENDE:

Das Spiel endet mit der Runde, in der ein Spieler 100 oder mehr kleine Teufel erreicht. Der Spieler mit den wenigsten kleinen Teufeln gewinnt das Spiel.



AUTORE: MICHAEL FELDRÖTTER
 GRAFIKE: DENNIS LOHAUSEN
 PROJECT MANAGER: JONNY DE VRIES

