

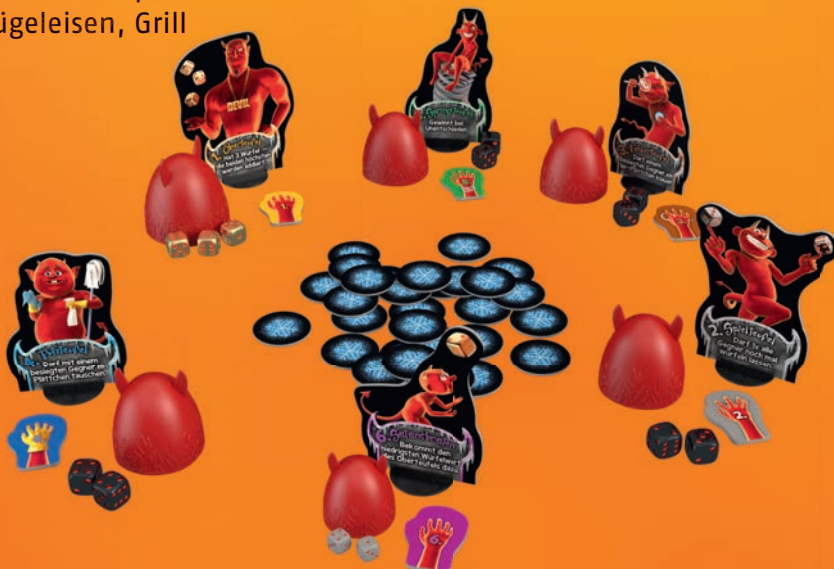
REINHARD MENSEN Dice Devils DER HÖLLISCHE WÜRFELSPAI!



für 3–6 Würfelteufel ab 8 Jahren

Spielmaterial

- 6 Würfelbecher (1 großer, 4 mittlere und 1 kleiner Würfelbecher)
- 6 Teufelsaufsteller mit Standfüßen
- 6 Grapsch-Plättchen
- 13 Würfel (3 goldene große, 8 schwarze mittlere und 2 graue kleine Würfel)
- 56 Heizgegenstände (mit den Werten 1, 2 oder 3):
 - je 6x Bett, Heizstrahler, Ohrwärmer, Schal, Teetasse, Wärmflasche, Zipfelmütze
 - je 4x Chilischoten, Heißes Bad
 - je 3x Bügeleisen, Grill



Spielziel

Wer hätte das gedacht – die Hölle beginnt zu gefrieren. Unter den Teufeln herrscht große Aufregung. Alle wollen möglichst viele wärmende Gegenstände ergattern. Wie unter Teufeln üblich, wird um die begehrten Gegenstände gespielt – genauer gesagt gewürfelt.

Zu Beginn jeder Runde werden einige wenige Heizgegenstände aufgedeckt, um die gespielt wird. Dann würfeln alle geheim mit ihrem Würfelbecher und wählen einen Gegenstand aus, den sie gerne hätten. Wollen mehrere Teufel denselben Gegenstand, kommt es zum „Würfelkampf“. Der Teufel mit dem höchsten Würfelergebnis bekommt den Gegenstand und darf auch noch seinen Teufelsrang mit einem besiegten Teufel tauschen. Warum das? Jeder Rang hat eine andere teuflische Spezialfähigkeit. Je besser der Teufelsrang, umso toller die Spezialfähigkeit! Wer bis zum Spielende die wertvollsten Heizgegenstände sammelt, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel ...

... werden alle Plättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Anschließend werden die 6 Teufelsaufsteller in die 6 Standfüße gesteckt.

Spielvorbereitung

- Es gibt insgesamt 6 verschiedene **Teufelsränge** (Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Putzteufel, Springteufel und Satansbraten). Für jeden Teufelsrang gibt es einen **Teufelsaufsteller**, ein **Grapsch-Plättchen**, einen **Würfelbecher** und **Würfel**.
- Je nach **Spielerzahl** werden **nur bestimmte Teufelsränge** benötigt:

Spielerzahl	Benötigte Teufelsränge
3	Oberteufel, Putzteufel, Satansbraten
4	Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Satansbraten
5	Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Putzteufel, Satansbraten
6	alle 6 Teufel

Die nicht benötigten Teufelsaufsteller und Grapsch-Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

- Mit Hilfe der **Grapsch-Plättchen** wird **ausgelost**, welcher Spieler zu Spielbeginn **welchen Teufelsrang** hat. Legen Sie hierfür die Grapsch-Plättchen verdeckt auf den Tisch und mischen Sie sie. Anschließend nimmt sich jeder Spieler eines der Grapsch-Plättchen und deckt es auf.
- Jeder Spieler erhält den **Teufelsaufsteller**, der zu seinem Grapsch-Plättchen passt, einen **Würfelbecher** sowie **2 bzw. 3 Würfel**:
 - Der **Oberteufel** bekommt den **großen** Würfelbecher und die **3 goldenen großen** Würfel.
 - Der **Satansbraten** bekommt den **kleinen** Würfelbecher und die **2 grauen kleinen** Würfel (Nicht wundern: Diese Würfel haben nur die Werte 1–4! „Man hat's eben nicht leicht als Satansbraten.“ 😊).
 - **Alle anderen Teufel** bekommen einen **mittleren** Würfelbecher und **2 schwarze mittlere** Würfel.

Die nicht benötigten Würfelbecher und Würfel werden in die Schachtel zurückgelegt.

- Alle **56 Heizgegenstände** werden **verdeckt gemischt** und in der Tischmitte ausgelegt.

Teufelsränge und Spezialfähigkeiten

Alle Teufelsränge besitzen eine Spezialfähigkeit. Auf den Teufelsaufstellern ist angegeben, was der jeweilige Teufelsrang kann. Die unterschiedlichen Fähigkeiten werden in dieser Anleitung an der Stelle beschrieben, an der sie zum Einsatz kommen können. Außerdem finden Sie auf der letzten Seite der Anleitung eine Übersicht über alle Fähigkeiten mit genauer Erklärung.



Teufelsrang
Spezialfähigkeit

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.
Jede Runde läuft folgendermaßen ab:

1. Neue Heizgegenstände
2. Würfeln
3. Grapsch-Plättchen platzieren
4. Würfelkämpfe austragen und Heizgegenstände verteilen
5. Neue Runde

1. Neue Heizgegenstände

Zu Beginn jeder Runde befiehlt der Oberteufel dem Satansbraten, **Heizgegenstände in der Tischmitte aufzudecken**. Nach dem Aufdecken muss je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Heizgegenständen **offen** in der Tischmitte ausliegen:

Spielerzahl	Offenliegende Heizgegenstände
3	2
4	3
5	3
6	4

Es liegen also immer zu wenig Heizgegenstände für alle aus!

2. Würfeln

Danach **würfeln** alle Spieler **gleichzeitig** ihre Würfel und sehen sich ihr **Ergebnis geheim** unter ihrem Würfelbecher an.

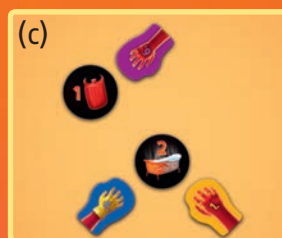
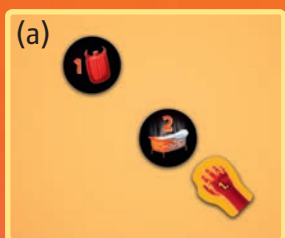


3. Grapsch-Plättchen platzieren

Nun legen **alle** Spieler **nacheinander** ihr Grapsch-Plättchen neben **einen** aufgedeckten **Heizgegenstand** ihrer Wahl. Es beginnt immer der **Oberteufel!** Anschließend ist der Spieler mit dem **nächsthöheren Teufelsrang an der Reihe, dann der nächste usw.** Die Sitzreihenfolge ist unwichtig!

Wichtig: Es können auch mehrere Spieler denselben Heizgegenstand wählen.

Beispiel: Im Spiel zu **dritt** beginnt der **Oberteufel** und platziert sein Grapsch-Plättchen (a), dann der **Putzteufel** (b) und dann der **Satansbraten** (c).



4. Würfelkämpfe austragen und Heizgegenstände verteilen

Befindet sich nach dem Platzieren ein Grapsch-Plättchen **alleine** neben einem Heizgegenstand, gewinnt der Besitzer des Grapsch-Plättchens diesen Gegenstand **kampflos** und legt ihn vor sich ab.



Würfelkampf

- Liegen **mehrere Grapsch-Plättchen neben einem Heizgegenstand**, kommt es zu einem **Würfelkampf**. Das bedeutet: Die Würfel-ergebnisse **aller** am Würfelkampf **um diesen Heizgegenstand beteiligten Teufel** werden aufgedeckt.
- Es **gewinnt** der Spieler mit dem **höheren Würfel-ergebnis (beide Würfel werden addiert)**.



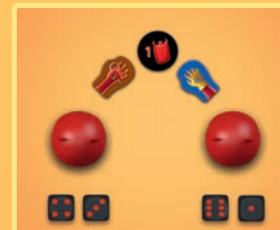
$$4 + 6 = 10$$



$$4 + 5 = 9$$



- Haben mehrere Teufel das gleiche – höchste – Würfel-ergebnis, müssen **diese Teufel** neu würfeln. Nur sie können diesen Heizgegenstand noch gewinnen. Wer nach dem Neu-Würfeln das höchste Würfel-ergebnis hat, gewinnt den Heizgegenstand.



Gleichstand nach dem Würfeln



Ergebnis nach dem Neu-Würfeln

Der **Oberteufel** addiert die **2 höchsten** seiner 3 Würfel.

Der **Satansbraten** addiert den **kleinsten** Wert der 3 Oberteufel-Würfel zu seinen Würfeln hinzu.

Ist der **Spielteufel** an diesem Würfelkampf beteiligt, kann er nun alle seine Gegner in diesem Würfelkampf dazu zwingen, neu zu würfeln. (Der **Oberteufel** würfelt in diesem Fall alle 3 Würfel neu. Das kann auch Auswirkungen auf das Würfel-ergebnis des **Satansbratens** haben!)

Der **Springteufel** gewinnt bei Gleichstand automatisch.

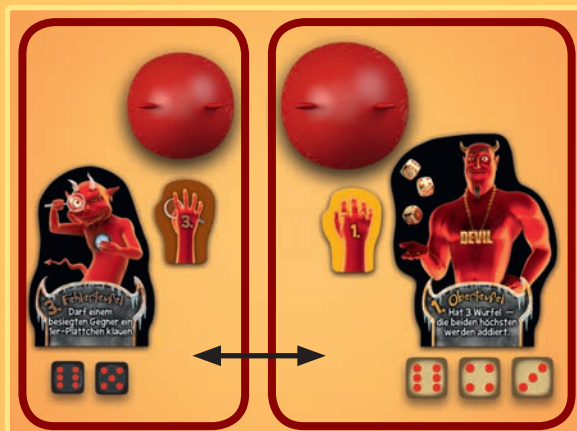
- Der **Gewinner** des Würfelkampfes erhält den umkämpften **Heizgegenstand** und **legt ihn vor sich ab**.

• **Teufelsrang-Tausch**

Wenn der Gewinner eines Würfelkampfes möchte, **darf** er mit einem der Verlierer dieses Würfelkampfes auch den **Teufelsrang**, inklusive **Würfelbecher, Würfel** und **Grapsch-Plättchen tauschen**.

(So kann der Oberteufel auch schon mal ganz schnell zum Satansbraten werden – und umgekehrt.)

Wichtig: Die neu errungene Spezialfähigkeit darf aber **nicht sofort**, sondern erst in der **nächsten Runde** eingesetzt werden.



Beispiel: Hier hat der Fehlerteufel einen Würfelkampf gegen den Oberteufel gewonnen. Der Spieler des Fehlerteufels entscheidet nun, dass er seinen Teufelsrang mit dem Spieler des Oberteufels tauschen möchte.

Wichtig: Es muss immer zuerst der Würfelkampf ausgetragen werden, an dem der Oberteufel beteiligt ist! Sollte der Oberteufel einen Heizgegenstand kampflos gewonnen haben, muss er dennoch seine Würfel aufdecken, damit der Satansbraten den kleinsten der 3 Würfelwerte zu seinem Würfelergebnis hinzuaddieren kann.

5. **Neue Runde**

Anschließend beginnt die nächste Runde. Offenliegende Heizgegenstände, die von keinem Teufel gewonnen wurden (weil niemand sein Grapsch-Plättchen danebengelegt hat), bleiben offen für die nächste Runde liegen.

Der **Fehlerteufel** darf bei einem Sieg von einem der Verlierer zusätzlich einen 1er-Heizgegenstand klauen.

Der **Putzteufel** darf bei einem Sieg mit einem der Verlierer zusätzlich einen beliebigen Heizgegenstand tauschen.

Spielende

Wenn **mindestens ein Spieler 10 Heizgegenstände** gesammelt hat, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Dann endet das Spiel und die Heizgegenstände-Sammlungen aller Spieler werden ausgewertet.

Wertung

Die Spieler zählen die **Werte ihrer Heizgegenstände** zusammen. Für **jeden Drilling** aus 3 gleichen Heizgegenständen in der Sammlung gibt es **3 Punkte zusätzlich**.

Der Spieler mit den **meisten Punkten** gewinnt. (Das kann auch ein Spieler sein, der weniger als 10 Heizgegenstände gesammelt hat.)

Bei **Gleichstand** entscheidet, wer von den am Gleichstand beteiligten Spielern den **besseren Teufelsrang** hat. (Der Springteufel gewinnt auch hier den Gleichstand automatisch.)

Beispiel: Marion hat bei Spielende folgende Heizgegenstände vor sich liegen. Die Werte der Heizgegenstände ergeben zusammen **15 Punkte**. Für den Drilling aus **Chilischoten** bekommt sie zusätzlich noch **3 Punkte**. Damit hat sie insgesamt **15 + 3 = 18 Punkte** erreicht.



Lizenzgeber: White Castle

Gestaltung: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Redaktion: Ralph Querfurth

WHITE CASTLE
AGENTUR FÜR SPIELEAUTOREN

Der Autor

Reinhard Mensen, Jahrgang 1966, lebt im Emsland. Er arbeitet als Heilerziehungspfleger an einer Förderschule und unterstützt seine Frau bei der Führung ihres Unternehmens. Besonders gelungen findet er Spiele mit hohem Aufforderungscharakter und vielen Möglichkeiten für Interaktion. „Dice Devils“ ist sein drittes veröffentlichtes Spiel.



Der Autor dankt Tom Werneck für sein tolles Buch „Leitfaden für Spieleerfinder“, das ihn inspiriert und angeleitet hat, Anita Landgraf und ihrem Team White Castle für die gute Zusammenarbeit, seinen Kindern und besten Spieletestern Ole und Rieke und seiner Frau Marion für die stete Unterstützung Spiele zu erfinden.

Lizenzgeber und Verlag danken sich gegenseitig, sowie allen Testspielern und Regelleseern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 691844

Das Wichtigste auf einen Blick

Spielerzahl	Benötigte Teufelsränge	Offenliegende Heizgegenstände
3	Oberteufel, Putzteufel, Satansbraten	2
4	Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Satansbraten	3
5	Oberteufel, Spielteufel, Fehlerteufel, Putzteufel, Satansbraten	3
6	alle 6 Teufel	4

Spielablauf

- Neue Heizgegenstände
- Würfeln
- Grapsch-Plättchen platzieren
- **Würfelkämpfe austragen und Heizgegenstände verteilen**
- Neue Runde

Spielende

Wenn **mindestens ein Spieler 10 Heizgegenstände** gesammelt hat, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Dann endet das Spiel und der Spieler mit der wertvollsten Heizgegenstände-Sammlung gewinnt.

Übersicht „Teufelsränge und Spezialfähigkeiten“

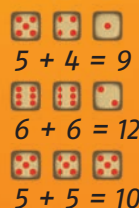
1. Oberteufel

Er addiert die **beiden höchsten seiner 3 Würfelwerte**, um sein Würfelergebnis für den Würfelkampf zu bestimmen.

Beispiel 1: Der Oberteufel hat Folgendes gewürfelt:
Sein Würfelergebnis beträgt:

Beispiel 2: Der Oberteufel hat Folgendes gewürfelt:
Sein Würfelergebnis beträgt:

Beispiel 3: Der Oberteufel hat Folgendes gewürfelt:
Sein Würfelergebnis beträgt:



2. Spielteufel

Er darf **genau 1x pro Runde alle Spieler**, die ihr Grapsch-Plättchen **zum selben Heizgegenstand** wie er gelegt haben, noch einmal würfeln lassen. Die Spieler, die ihr Grapsch-Plättchen zu einem **anderen** Heizgegenstand gelegt haben, darf er **nicht neu würfeln** lassen! Er muss dann aber wirklich **alle diese Gegner** gleichzeitig neu würfeln lassen und darf nicht bestimmen, wer neu würfeln soll und wer nicht.

Beispiel: Der Spielteufel hat „9“ als Würfelergebnis, der Oberteufel „10“ und der Fehlerteufel „7“. Alle drei Teufel wollen denselben Heizgegenstand haben. Der Spielteufel würde den Kampf verlieren und lässt darum die beiden anderen Teufel noch einmal würfeln. Nach dem Neu-Würfeln hat der Oberteufel „8“ als Würfelergebnis und der Fehlerteufel „11“. Pech gehabt: Somit hat der Fehlerteufel den Würfelkampf gewonnen und erhält den Heizgegenstand.



3. Fehlerteufel

Er darf **nach einem gewonnenen Würfelkampf** einem anderen Teufel, **der auch an diesem Würfelkampf beteiligt war**, zusätzlich einen **Heizgegenstand mit dem Wert 1** klauen.



Hat keiner der besiegten Teufel einen 1er-Heizgegenstand, so gibt es leider nichts zu klauen.

4. Putzteufel

Er darf **nach einem gewonnenen Würfelkampf** mit einem anderen Teufel, **der auch an diesem Würfelkampf beteiligt war**, einen **Heizgegenstand tauschen**. Der Putzteufel gibt dem anderen Teufel einen seiner Heizgegenstände und nimmt sich dafür einen Heizgegenstand des anderen Teufels. Die getauschten Gegenstände dürfen auch **unterschiedliche Werte** haben!

Hat keiner der besiegten Teufel einen Heizgegenstand, so gibt es leider nichts zu tauschen.



5. Springteufel

Er gewinnt einen Würfelkampf auch dann, wenn er **zusammen mit einem (oder mehreren) anderen Teufel(n) das höchste Würfelergebnis** in diesem Würfelkampf erreicht hat. Es wird dann nicht noch einmal neu gewürfelt!

Auch bei einem Punktegleichstand am Spielende gewinnt er automatisch.



6. Satansbraten

Er **addiert** zur Summe seiner beiden grauen Würfel noch den **kleinsten Wert der drei goldenen Würfel** des Oberteufels hinzu. Hierfür müssen Satansbraten und Oberteufel **nicht unbedingt am selben Würfelkampf** beteiligt sein!

Beispiel: Der Satansbraten hat Folgendes gewürfelt:

Der Oberteufel hat Folgendes gewürfelt:

Das Würfelergebnis des Satansbraten beträgt dann: $4 + 2 + 3 = 9$



Variante für mehr Würfelkämpfe

Wer im Spiel zu viert und zu sechst noch mehr Würfelkämpfe möchte, kann mit folgender Regeländerung spielen:

Spielerzahl	Offenliegende Heizgegenstände
4	2
6	3

Variante mit einer anderen Auswahl an Teufelsrängen

Für die verschiedenen Spielerzahlen wurde die Verwendung bestimmter Teufelsränge empfohlen. Sie können das Spiel aber auch genauso mit einer anderen Teufelsrang-Auswahl spielen.

Dabei ist zu beachten, dass der **Satansbraten** nur dann mitspielen kann, **wenn auch der Oberteufel mitspielt!** (Der Oberteufel kann auch ohne den Satansbraten mitspielen.)

Viel Spaß beim Ausprobieren!