

DIABOLO

von Michael Schacht

Spieler: 3 bis 5

Alter: ab 8 Jahren

Spieldauer ca. 30 min

Spielmaterial



Spielidee und Spielziel

Reihum legen die Spieler Zahlenkarten links oder rechts an die Himmel/Hölle Karten an. Sobald an 2 dieser Himmel + Hölle Karten 5 Zahlenkarten liegen, kommt es zur Wertung. Hier werden je nach Spielsituation positive oder negative Punkte verteilt und auf dem Block notiert. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt das Spiel nach ebenso vielen Runden, wie Spieler teilnehmen.

Spielvorbereitung

Es werden ein Stift und ein Blatt des Blockes bereit gelegt. Die 5 Himmel + Hölle Karten werden quer und übereinander mit der Dreizack/Harfe Seite nach oben in der Mitte des Tisches ausgelegt (siehe Abbildung). Jeder Spieler bekommt eine Dopplerkarte, die er vor sich auslegt. Ein Geber wird ausgelost. Dieser mischt die Zahlenkarten gut und gibt jedem Spieler verdeckt 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte ausgelegt.

Startaufbau für 3 Spieler



Spielablauf

Der Spieler links vom Geber beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, muss Folgendes in dieser Reihenfolge durchführen:

- Er zieht zuerst eine Zahlenkarte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.
- Jetzt **muss** er eine seiner Handkarten offen hochkant links oder rechts der farblich passenden Himmel + Hölle Karte anlegen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Michael ist in der ersten Runde Startspieler und zieht eine Karte vom Stapel, dann entscheidet er sich, die grüne „5“ von seiner Hand links neben die Himmel + Hölle Karte anzulegen.



Auch der nächste Spieler zieht eine Karte vom Stapel und legt dann eine seiner Handkarten an, usw.

Anlegeregeln

Durch die angelegten Karten bilden sich 5 Reihen verschiedener Länge. In eine Reihe passen maximal 5 Zahlenkarten – die Himmel + Hölle Karte wird nicht mitgezählt.

Liegen in einer Reihe bereits 5 Zahlenkarten, so darf in dieser Reihe keine Zahlenkarte mehr angelegt werden. Zur besseren Übersicht wird die Himmel + Hölle Karte dieser Reihe umgedreht, sie zeigt nun das Vorhängeschloss. Auf einer Seite der Himmel + Hölle Karte dürfen maximal 3 Zahlenkarten angelegt werden, dann kann in dieser Reihe nur noch auf der gegenüberliegenden Seite angelegt werden (sofern in der Reihe nicht bereits insgesamt 5 Zahlenkarten liegen).

Rechts von der Himmel + Hölle Karte angelegte Kartenwerte zählen als Engelpunkte, links angelegte als Teufelpunkte (erkennbar an den Abbildungen auf den Himmel + Hölle Karten).

Spielende

Sobald in 2 Reihen jeweils 5 Zahlenkarten liegen (also 2 Himmel + Hölle Karten umgedreht worden sind), endet das Spiel sofort.

Bei 5 Spielern endet das Spiel erst nach 3 umgedrehten Himmel + Hölle Karten.

Abrechnung

Die Reihen werden nacheinander gewertet, und zwar jede für sich. Dazu werden die Engelspunkte (rechts der Himmel + Hölle Karte) addiert und mit den addierten Teufelspunkten (links der Himmel + Hölle Karte) der Reihe verglichen.

1. Fall: Es überwiegen die Engelspunkte.

Für diese Farbe kann man Pluspunkte erhalten.

Jetzt kann sich jeder Spieler noch entscheiden, ob er seine Dopplerkarte einsetzen will. Wer seine Dopplerkarte einsetzt, muss das laut bekannt geben.

Danach erst decken alle Spieler die Zahlenkarten auf, die sie in dieser Farbe auf der Hand haben. Der Spieler, der in dieser Farbe die höchste Summe (Summe aller Kartenwerte in dieser Farbe) auf der Hand hat, bekommt diese Summe als Pluspunkte auf dem Block gutgeschrieben, die anderen gehen leer aus.

Hat dieser Spieler eine Dopplerkarte eingesetzt, bekommt er diese Punkte sogar verdoppelt. Alle eingesetzten Dopplerkarten kommen beiseite und können erst wieder in der nächsten Runde eingesetzt werden.



Beispiel: Es wird Lila ausgewertet. Links der Himmel + Hölle Karte liegen eine „5“ und eine „1“, rechts eine „4“, eine „2“ und eine „1“. Damit liegen links insgesamt 6 Punkte und rechts 7 Punkte. Es werden also in dieser Runde für Lila positive Punkte verteilt.

Zwei Spieler haben sich entschieden, ihre Dopplerkarte einzusetzen, doch nur Joe kann diese auch nutzen, weil er mehr Punkte hat als Michael.

Michael hat eine lila „5“ auf der Hand, Joe eine lila „4“ und eine lila „2“. Damit bekommt Joe $(4+2) \times 2 = 12$ Pluspunkte aufgeschrieben. Michael geht leer aus und die beiden Dopplerkarten werden beiseite gelegt, sie werden nächste Runde wieder an die Spieler verteilt.

2. Fall: Es überwiegen die Teufelspunkte.

Für diese Farbe erhält man unter Umständen Minuspunkte.

Alle Spieler decken die Zahlenkarten dieser Farbe aus ihrer Hand auf und der Spieler, der die höchste Summe in der Farbe auf seiner Hand hat, bekommt diese Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben – die anderen Spieler haben Glück gehabt.



Beispiel: Es wird Grün ausgewertet. Links der Himmel + Hölle Karte liegen eine „2“ und eine „5“. Rechts liegen eine „1“, eine „2“ und eine „2“. Damit liegen links insgesamt 7 Punkte und rechts 5. Es werden also in dieser Runde für Grün negative Punkte verteilt.

Michael hat noch eine grüne „3“ und eine grüne „1“, Joe hat keine grüne Karte auf der Hand. Damit bekommt Michael 4 Minuspunkte aufgeschrieben.

3. Fall: Es gibt genauso viele Engels- wie Teufelspunkte.

In diesem Fall wird die Farbe dieser Reihe nicht gewertet.



Beispiel: Es wird Rot ausgewertet. Links der Himmel + Hölle Karte liegt eine „3“ und rechts liegen eine „2“ und eine „1“. Damit liegen links wie auch rechts 3 Punkte und Rot wird diese Runde nicht gewertet.

Haben mehrere Spieler die gleiche Summe einer Farbe auf der Hand (egal für welchen Fall), bekommen alle diese Spieler die entsprechenden Plus- oder Minuspunkte notiert.

Nach der Abrechnung folgt das nächste Spiel. Die Funktion des Gebers wechselt zum nächsten Spieler, der alle Karten neu mischt. Alle weiteren Runden werden genauso wie oben beschrieben gespielt. D. h. jeder Spieler bekommt wieder 6 Zahlenkarten ausgeteilt und eine Dopplerkarte.

Nach genauso vielen Spielen, wie Spieler teilnehmen, endet das Gesamtspiel. Nun gewinnt der Spieler mit den meisten Pluspunkten.

Sonderfall: Sollte ein Spieler einmal nicht anlegen können, so muss er dies durch Anzeigen seiner Handkarten beweisen. Dann wirft er eine Karte ab, die aus dem Spiel kommt.