



Grafik: Günter Cornett
Spieldauer: 30-45 Minuten

Flaschenteufel

für 3 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

von Günter Cornett

Inhalt

Das Spielmaterial
Bastelanleitung (Zitat 1)

Spielziel
Spielvorbereitung

Spielverlauf
Der Flaschenteufel (Zitat 2)

Spielende
Taktiktipps (Zitat 3)

[Menü - Inhalt](#)

Spielmaterial

Zum Spiel gehören:

- **36 Spielkarten** (je 12 als Dollar, Cent und Centime bezeichnet):

In den Ecken dieser Karten befinden sich - mit Ausnahme der 19 - alle Zahlenwerte zwischen 1 und 37.

An der Kartenfarbe ist erkennbar, ob es sich hierbei um Dollar (rot), Cent (blau) oder Centime (gelb) handelt.

Eine zweite Zahl (in der kleinen Flasche) zeigt den Punktwert der Karte für die Abrechnung am Ende des Spieles an (die Karten 1, 2 und 3 haben keinen Punktwert).

- **1 Karte Anfangswert** (= 19)
- **4 Kartenverteilungstafeln**
- **2 Karten** als **Bastelvorlage** für den Flaschenteufel
- **1 Deckblatt**
- diese **Spielanleitung**

Es wird noch benötigt:



- **Papier** und **Stift** (zum Aufschreiben der Punkte) und
- vor der ersten Partie: **Schere** und **Klebstoff**

[Menü - Inhalt](#)

Bastelanleitung

1. Schneide die beiden Flaschenhälften und die Standfläche aus der Bastelvorlage aus.



2. Knicke die grüne Kante unter jeder der Flaschenhälften nach vorn.



3. Klebe die beiden Flaschenhälften an den Rückseiten zusammen.



4. Klebe die Standfläche unter die Kanten der Flasche.

5. Nach dem Spiel legt man die Flasche in die Mitte des Kartenstapels. So paßt sie in die Schachtel.

[Menü - Inhalt](#)

Bevor es nun losgehen kann, noch ein paar Worte über

die Eigenschaften der Flasche

"... ihr Glas ist in den Flammen der Hölle geglüht. Ein Kobold lebt darin, und das ist jener Schatten, den wir sich bewegen sehen; so glaube ich wenigstens. Jedem der diese Flasche kauft, gehorcht der Kobold; alles, was er sich wünscht - Liebe, Ruhm, Geld, Häuser... -, gehört ihm, sobald er nur den Wunsch ausspricht..."

Eines kann der Kobold nicht: er kann niemand das Leben verlängern. Es wäre auch nicht fair von mir, wenn ich verschweigen würde, daß die Flasche ihren Nachteil hat. Denn stirbt einer, bevor er sie verkauft hat, fährt er zur Hölle..."

Man kann sie aber nur verkaufen, wenn man sie für einen billigeren Preis weggibt, als man selber dafür bezahlt hat. Wenn Ihr sie für ebensoviel verkauft, wie Ihr selbst dafür gegeben habt, kommt sie zu Euch zurück wie eine abgerichtete Taube..."

Ihr müßt jedoch stets daran denken, daß sie nur gegen geprägte Münze verkäuflich ist..."

(aus: Robert Louis Stevenson, Der Flaschenkobold, Reclam 1993, S.5-7)

[Menü - Inhalt](#)

Spielziel

Wie bei anderen Kartenstichspielen geht es auch im 'Flaschenteufel' darum, die meisten Punkte zu erzielen. Der Flaschenteufel bewirkt, daß nicht immer die höchste Karte den Stich gewinnt.

Der Spieler, dessen ausgespielte Karte am dichtesten unter dem Preis des Flaschenteufels liegt, erhält Stich und Flaschenteufel. Der Preis des Flaschenteufels sinkt auf den Wert dieser Karte.

Der Flaschenteufel wechselt so oft seinen Besitzer, bis sein Preis nicht mehr unterboten werden kann. Wer bei Spielende den Flaschenteufel besitzt, erhält Minus- statt Pluspunkte.

Spielvorbereitung

Die Karte Anfangswert wird offen auf den Tisch gelegt. Der Flaschenteufel wird so auf die Anfangswertkarte gestellt, daß der Anfangswert des Flaschenteufels (= 19) für alle Spieler sichtbar ist.

Jeder Spieler erhält eine Kartenverteilungstafel. Die 36 farbigen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Für den Spieler ist es sinnvoll, sich die Karten auf der Hand nicht nach Farben sondern nach Zahlen zu sortieren.

[Menü - Inhalt](#)

Spielverlauf

Spielbeginn:

Jeder Spieler drückt eine Karte. Die gedrückten Karten werden als 'Teufelsstich' unter die Anfangswertkarte gelegt. Niemand darf diese Karten ansehen.

Jeder Spieler tauscht mit jedem seiner beiden Nachbarn eine Karte: Zunächst legt jeder Spieler eine Karte von seiner Hand vor seinen linken Nachbarn, dann eine vor seinen rechten Nachbarn. Anschließend nimmt er die beiden vor ihm liegenden Karten auf die Hand.

Das Stichspiel:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine Karte ausspielt. Die von ihm ausgespielte Geldsorte (= Farbe: Dollar = rot, Cent = blau, Centime = gelb) muß von seinen Mitspielern durch Ausspielen der gleichen Geldsorte bedient werden.

Kann ein Spieler nicht bedienen, darf er eine beliebige Karte spielen.

Waren alle ausgespielten Karten höher als der Preis des Flaschenteufels, bekommt der Spieler den Stich, der die Karte mit dem höchsten Zahlenwert gespielt hat, **egal, ob er bedient hat oder nicht**.

[Menü - Inhalt](#)

Der Flaschenteufel

Er wird immer möglichst knapp unter seinem letzten Kaufpreis weiterverkauft: Spielt jemand eine Karte aus, dessen Zahlenwert niedriger ist, als der Preis des Flaschenteufels, so wechselt der Flaschenteufel automatisch seinen Besitzer, nachdem der Stich zu Ende gespielt ist.

Hat dabei nur ein Spieler eine Karte gespielt, deren Zahlenwert niedriger ist als der Preis des Flaschenteufels, so erhält dieser Spieler Stich und Flaschenteufel.

Haben mehrere Spieler eine Karte gespielt, deren Zahlenwerte niedriger sind als der Preis des Flaschenteufels, so erhält derjenige Spieler Stich und Flaschenteufel, der von ihnen die höchste Karte gespielt hat.

Die Karte, mittels derer der Spieler Stich und Flaschenteufel erhalten hat, wird offen unter den Flaschenteufel gelegt. Sie gibt den neuen Preis des Flaschenteufels an. Die Karte mit dem bisherigen Preis kommt zu den Stichen des Spielers, der bisher Besitzer des Flaschenteufels war. (Es ist möglich, daß alter und neuer Besitzer des Flaschenteufels identisch sind).

Zu Beginn des Spieles hat der Flaschenteufel noch keinen Besitzer. Sein Anfangspreis beträgt 19.

Ein Beispiel:

Zahlenwert des Flaschenteufels = 19.

Folgende Karten wurden gespielt:

Spieler A: 24

Spieler B: 15

Spieler C: 17

Spieler D: 32.

Spieler A und D haben also einen höheren, Spieler B und C einen niedrigeren Wert als 19 gespielt. Von diesen beiden erhält Spieler C Stich und Flaschenteufel, weil die 17 eine geringere Differenz zum bisherigen Preis von 19 aufweist als die 15 von Spieler B.

Der neue Preis für den Flaschenteufel beträgt jetzt 17. Die Karte 17 liegt offen unter dem Flaschenteufel.

Den nächsten Stich eröffnet immer der Spieler, der den jeweils letzten Stich bekommen hat (im obigen Beispiel also Spieler C).

[Menü - Inhalt](#)

"Stimmt etwas nicht mit dem Preis?"

"Er ist erheblich heruntergegangen, seitdem sie die Flasche besessen haben, Herr Keawe" versetzte stammelnd der junge Mann.

"Nun gut, so werde ich um so weniger dafür bezahlen müssen", sagte Keawe. "Was haben sie dafür bezahlt?"

Der junge Mann wurde kreideweiß. "Zwei Cents", hauchte er dann.

"Was?" rief Keawe, "zwei Cents! - dann können Sie sie nur noch für einen Cent verkaufen. Und wer sie kauft - " Die Worte erstarben Keawe auf der Zunge: derjenige, der sie jetzt kaufte, konnte sie niemals mehr weiterverkaufen; die Flasche und der Flaschenkobold mußten bei ihm bleiben, bis er starb; und wenn er starb, würden sie ihn zum roten Höllenschlund bringen.

Der junge Mann aus der Beritaniastraße fiel auf die Knie. "Um Gottes Willen, - kaufen Sie die Flasche!"

(aus: Robert Louis Stevenson, Der Flaschenkobold, Reclam 1993, S.28)

[Menü - Inhalt](#)



Spielende

Sind alle Karten gespielt, bekommt jeder Spieler den Punktwert seiner Stiche gutgeschrieben.

Ausnahme: der Spieler, der bei Spielende den Flaschenteufel besitzt, bekommt anstelle seiner Pluspunkte die Punkte aus dem Teufelsstich als Minuspunkte angeschrieben.

Nach einer vorher verabredeten Anzahl von Spielen bzw. nach Erreichen einer bei Spielbeginn vereinbarten Höchstpunktzahl gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

[Menü - Inhalt](#)

"Ihr braucht ja die Macht der Flasche nur bis zu gewissen Grenzen auszunützen, und dann verkauft Ihr sie einem anderen, so wie ich Sie an Euch verkaufe; und dann genießt Ihr den Rest Eures Lebens in aller Behaglichkeit."

(aus: Robert Louis Stevenson, Der Flaschenkobold, Reclam 1993, S.6)

[Menü - Inhalt](#)

zur Taktik

Beim Drücken und Tauschen: Im Allgemeinen ist es sinnvoll, seinen Nachbarn die niedrigsten Karten zuzuschieben. Mit jeder getauschten Karte werden aber auch wertvolle u. U. spielentscheidende Informationen ausgetauscht. Gibt man seinem Nachbarn zum Beispiel eine Zwei und erhält von diesem die Eins, so ist das Spiel verloren, wenn es dem Nachbarn gelingt, den Flaschenteufel mit einer Zwei zu übernehmen, ohne daß man im selben oder in einem vorhergehenden Stich die Eins spielen konnte.

Es ist auch sinnvoll, sich eine Farbe blank zu drücken, weil man dann mehr Auswahlmöglichkeiten hat. Dabei sollte man damit rechnen, daß die Nachbarn einem häufig Centimes (gelbe Karten) zuschieben.

Auf jeden Fall sollte man sich gut merken, welche Karten man gedrückt und welche man an seine Mitspieler abgegeben hat.

Während des Stichspieles: Die Karten, deren Werte knapp unter dem Anfangspreis liegen, spielt man frühzeitig, um Stiche mit höherwertigen Karten zu übernehmen. Ist der Preis des Flaschenteufels erst gesunken, ist dies nicht mehr möglich.

Um nicht am Ende des Spieles den Flaschenteufel zu bekommen oder zu behalten, versuche man die ganz kleinen Zahlenwerte möglichst günstig loszuwerden. Am sichersten geht das, wenn im selben Stich bereits höherwertige Karten unterhalb des Flaschenteufelpreises gespielt wurden.

Es ist verlockend aber auch riskant, viele Punkte in einen (vermeintlich) eigenen Stich zu legen. übernimmt man z. B. die 31 mit der 37, könnte der folgende Spieler den Stich durch Ausspielen einer sehr niedrigen Karte an sich reißen (zusammen mit dem Flaschenteufel).

Es ist sehr wichtig, sich zu merken, welche Karten schon gespielt wurden.