

# Diabolo

## **Spielanleitung**

Ein Gesellschaftsspiel für 2 bis 4 Personen

© Gilbert Obermair · 1. Auflage 1975

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen  
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG., München

## **Das Spielzubehör**

- 1 Spielplan
- 16 Figuren (je 4 in einer Farbe),
- 12 Teufelssteine (schwarz/weiß)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

# Das Spielziel

Es kommt darauf an, als erster mit einer Figur die gegnerischen Figuren und die Teufelssteine zu überwinden und den Mittelpunkt des Spielplans zu erreichen.

## Die Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält 4 Figuren in einer Farbe und stellt sie auf die gleichfarbigen Ausgangsfelder. Jeder Spieler erhält außerdem 3 Teufelssteine, die zunächst noch nicht in's Spiel gebracht werden.

Es wird ausgelost (gewürfelt), welcher Spieler beginnen darf.

Die Teufelssteine spielen eine große Rolle. Sie gelten als **Brücke**, wenn sie mit der **weißen** Seite nach oben auf ein **grünes** Sperrfeld gelegt werden. Nur dann darf über diese Brücken gezogen werden. Sie gelten als **Sperren**, wenn sie mit der **schwarzen** Seite nach oben auf ein **gelbes** Spielfeld gelegt werden. Dann dürfen sie nicht übersprungen werden.

## Das Spiel

Zu Beginn des Spieles setzen die Spieler abwechselnd je einen Teufelsstein auf die Felder des Spielplans. Und zwar entweder mit der weißen Seite nach oben auf ein grünes Sperrfeld, oder mit der schwarzen Seite nach oben auf ein gelbes Spielfeld.

Die Teufelssteine dürfen jedoch nicht auf den äußeren Ring des Spielplans gesetzt werden. Diese Spielphase ist beendet, wenn alle Spieler ihre drei Teufelssteine gesetzt haben.

Nun würfeln die Spieler abwechselnd und ziehen entsprechend der gewürfelten Augenzahl mit einer beliebigen Figur ihrer Farbe auf dem Spielplan links herum oder rechts herum oder der Mitte zu.

Eigene oder fremde Figuren dürfen übersprungen werden. Grüne Sperrfelder und schwarze Teufelssteine (Sperren) dürfen **nicht** übersprungen werden.

Über grüne Sperrfelder darf gezogen werden, wenn darauf ein Teufelsstein mit der weißen Seite nach oben liegt (Brücke). Eine Figur darf auf dem Teufelsstein, der die Brücke bildet, auch stehenbleiben. Wenn eine Figur über eine Brücke zieht, darf der Spieler dieser Figur hinterher die Brücke abbrechen und den Teufelsstein an anderer Stelle als Brücke oder Sperre neu setzen.

Sperren (Teufelssteine mit der schwarzen Seite nach oben auf einem gelben Spielfeld) können überwunden werden, indem man das Feld, auf dem sie liegen, durch Würfeln und Ziehen **direkt** erreicht. Der entsprechende Teufelsstein wird dann entfernt und an anderer Stelle (als Brücke oder Sperre) neu gesetzt.

Durch das Errichten von Sperren und durch das Abbauen von Brücken kann man fremde Figuren aufhalten und eigene Figuren abschirmen.

Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, weil ihn Sperren oder fehlende Brücken daran hindern, so verfällt sein Wurf.

Ist das Feld, auf das eine Figur zu stehen kommt, von einer gegnerischen Figur besetzt, so wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt.

Gewonnen hat der Spieler, der als erster mit einer Figur im direkten Wurf den Mittelpunkt des Spielplans erreicht.

## Die Taktik

Es kann sinnvoll sein und es ist auch erlaubt, daß sich 2 Spieler verbünden, um einen dritten Spieler zu jagen, dessen Figuren bereits weiter vorne liegen.

Es empfiehlt sich, mit mehreren Figuren gleichzeitig vorzurücken, weil dadurch die Sperren schneller zu überwinden sind.