

S P I E L A N L E I T U N G

Doctor Faust

Nur wer verteuftelt denkt, gewinnt.
Ein Spiel von Reinhold Wittig.

DOCTOR FAUST
Ein taktisches Spiel für 2 Spieler ab 12 Jahren.



WOMIT DER TEUFEL DIE SEELE JAGT.

SPIELINHALT

Außer einem Mitspieler, teuflischem Geschick und Raffinesse braucht man für DOCTOR FAUST:

- * diese Spielanleitung,
- * ein Spielbrett,
- * zwei rote und zwei blaue Teufelssteine,
- * eine glasklare Seelenpyramide,
- * elf Seelenkarten und
- * zwei mal acht Teufelskarten.

Liebe Mitspielerinnen!

„Denn wenn es keine Hexen gäbe, wer, Teufel, möchte Teufel sein?“, fragt Mephisto in Goethes Faust. Recht hat er. Deshalb meinen wir, wenn wir vom Spieler und vom Teufel reden, auch Spielerin und Teufelin.

zweite Seite

DENN, WAS MAN SCHWARZ AUF WEISS BESITZT, KANN MAN GETROST NACH HAUSE TRAGEN.*

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1 – DES PUDELS KERN! Spielidee und Spielziel	4
KAPITEL 2 – DIE MÜH IST KLEIN, DER SPASS IST GROSS. Spielvorbereitung	5 – 6
KAPITEL 3 – DAS IST DER LAUF DER WELT. Spielregeln und Spielverlauf	6 – 8
Die Teufelskarten	8 – 10
Die Seelenkarten	11 – 12
KAPITEL 4 – GESCHEHN IST LEIDER NUN GESCHEHN. Spiel-Ende	13
KAPITEL 5 – ZWAR WEISS ICH VIEL, DOCH MÖCHT ICH ALLES WISSEN. Fragen und Zweifelsfälle	14 – 15
KAPITEL 6 – ALLWISSEND BIN ICH NICHT. Die Kurzbeschreibung der Spielregeln	16 – 18
KAPITEL 7 – WELCH SCHAUSPIEL! ABER ACH! EIN SCHAUSPIEL NUR! Die Geschichte vom Doctor Faust	19 – 21

*Dem geneigten Leser sei hier verraten, wenn er es nicht schon selbst gemerkt hat, daß die Kapitelüberschriften nach Goethes Faust zitiert sind.

dritte Seite

KAPITEL 1 DES PUDELS KERN!

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

So kann's selbst dem Teufel ergehen: mit Raffinesse, Hinterlist und Tücke Fausts Seele jagen und sie dann doch nicht kriegen, weil da ein zweiter Teufel schlau die höllischen Pläne durchkreuzt und sich die Seele schneller holt.

Und so gewinnt man: Raffiniert sein und hinterlistig seine Teufelskarten auslegen, um damit den Gegner zu behindern. Dafür selbst möglichst oft mit seinem eigenen Teufelsstein das Feld mit der Seelenpyramide erreichen und dafür eine Seelenkarte bekommen. Aber aufgepaßt und nachgedacht: Nur der gewinnt, der sich mit den Seelenkarten die meisten Anteile an Fausts Seele sichert und so am Schluß die meisten Punkte hat.

vierte Seite

KAPITEL 2 DIE MÜH IST KLEIN, DER SPASS IST GROSS.

SPIELVORBEREITUNG

- * Das Spielbrett ausbreiten.
- * Seelenpyramide auf das Startfeld des Doctor Faust legen.
- * Die vier Teufelssteine auf ihr Startfeld legen und sich einigen, wer mit welcher Farbe spielt. Einer kriegt die beiden roten, der andere die blauen Steine.
- * Vorm ersten Spielen die Teufels- und Seelenkarten aus den Stanztafeln drücken.
- * Der Spieler mit den roten Steinen bekommt die Teufelskarten mit der roten Teufelskralle. Der mit den blauen Steinen die mit dem blauen Teufelsfuß.
- * Die Teufelskarten dann so vor sich hinlegen, daß der Gegner die Kartenvorderseite nicht sehen kann.
- * Seelenkarten ordnen und als Stapel mit der Kartenvorderseite nach unten neben das Spielbrett legen.

fünfte Seite

Die Karte mit der „3“ nach oben, dann gleichmäßig weiter bis zur „13“, die ganz unten liegt.

* Ausmachen, wer anfängt. (Bei nachfolgenden Spielen mit den gleichen Spielern fängt zur Belohnung natürlich der an, der das letzte Spiel gewonnen hat.)

Übrigens: Weil nichts so oft zitiert wird wie der Faust, haben wir auszugsweise die bekanntesten Zitate aufs Spielbrett gebracht. Sie haben aber nichts mit dem Spielverlauf zu tun.

KAPITEL 3 DAS IST DER LAUF DER WELT.

SPIELREGELN UND SPIELVERLAUF

Die Jagd beginnt! Wer dran ist, hat jedesmal insgesamt sieben Punkte zur Verfügung, die immer voll ausgenutzt werden müssen. Außer, wenn sie verfallen. Doch dazu kommen wir auf Seite 8. Mit den sieben Punkten kann man dreierlei machen:

1. Mit einem der beiden eigenen Teufelssteine nach vorne ziehen.

sechste Seite

Jedes gesetzte Feld kostet einen Punkt. Gezogen wird im Uhrzeigersinn. Kommt man ans Ende der Bahn, wechselt der Teufelsstein auf die Gegenbahn. Es dürfen auch Teufelssteine von beiden Farben auf einem Spielfeld liegen – besetzte Felder gibt es also nicht. Und/oder:

2. Die Seelenpyramide setzen.

Das geht genauso wie beim Teufelsstein: Wer dran ist, setzt sie im Uhrzeigersinn weiter und wechselt am Ende der Bahn auf die Gegenbahn. Jedes gesetzte Feld kostet einen Punkt. Aber weil die Seele nicht schlauer als der Teufel ist, darf die Seelenpyramide nie die Teufelssteine überholen. Und/oder:

3. Eine seiner Teufelskarten auslegen.

Einfach eine der eigenen Teufelskarten aussuchen und verdeckt neben ein beliebiges Spielfeld legen, um damit den Gegner zu behindern. Aber: Dort darf noch keine andere Karte liegen. Pro Spielzug darf nur eine Teufelskarte ausgelegt werden. Dies kostet einen Punkt.

siebente Seite

Raffiniert rechnet sich der Teufel seine Chancen aus und kombiniert richtig: Seine sieben Punkte darf er einsetzen, wie er will.

Zum Beispiel: Eine Teufelskarte legen (kostet einen Punkt), die Seelenpyramide zwei Felder weitersetzen (das kostet zwei Punkte) und mit einem seiner Teufelssteine vier Felder vorwärts ziehen (vier Punkte dazu). Macht zusammen sieben Punkte.

DIE TEUFELSKARTEN

Die Teufelskarten machen dem Gegner das Spiel zur Hölle. Jetzt heißt es aufpassen:

Kommt man mit seinem Teufelsstein auf ein Feld, neben dem eine Teufelskarte des Gegners liegt, muß man auf diesem Spielfeld stehenbleiben. Pech gehabt! Alle übrigen Punkte verfallen. (Und nur so können Punkte verfallen.) Die Teufelskarte wird aufgedeckt.

achte Seite

Ob's einem paßt oder nicht: Jetzt muß man tun, was die Teufelskarte verlangt und sie danach aus dem Spiel nehmen.



Hat die Karte eine gerade Ziffer und zeigt der Pfeil nach oben, muß man entsprechend viele Felder vorwärts ziehen. Mit dieser Karte zum Beispiel 8 Felder vorwärts.



Hat aber die Karte eine ungerade Ziffer und einen Pfeil nach unten, muß man entsprechend weit rückwärts ziehen. Zum Beispiel bei der „3“ drei Felder zurück.

neunte Seite

Doch Glück im Unglück: Muß man wegen einer Teufelskarte vor- oder rückwärts ziehen, geht man an fremden Teufelskarten achtlos vorbei. Liegt neben dem Feld, auf dem man dann landet, eine Teufelskarte, passiert auch nichts. Es gibt also keine „Kettenreaktion“. Ebenso passiert nichts, wenn der Gegner eine Teufelskarte neben das Feld legt, auf dem man gerade steht.

Ein höllischer Tip: Listige Teufel sind vorausschauend. Deshalb nutzen sie ihre sieben Punkte für das eventuelle Ziehen der Seelenpyramide oder das Auslegen einer Karte, noch bevor sie auf ein Feld mit einer gegnerischen Teufelskarte kommen.

zehnte Seite

DIE SEELENKARTEN

Vorsicht Faust: Jetzt wird's ernst. Denn jetzt holt sich der Teufel mit den Seelenkarten die Anteile an der Seele. Die Zahl auf der Vorderseite gibt jeweils den Wert des Seelenanteils an, den man sich mit dieser Karte holt. Um an die Seelenkarten zu kommen, gibt es drei Wege:

1. Man setzt seine 7 Punkte so geschickt ein, daß man am Ende seines Spielzuges mit seinem Teufelsstein genau auf das Feld kommt, auf dem die Seelenpyramide liegt. Dafür bekommt man die oberste Seelenkarte und legt sie neben sich. Den eigenen Teufelsstein setzt man dann sofort zu seinem anderen Teufelsstein.

2. Wenn man am Ende seines Spielzuges die Seelenpyramide genau auf ein Feld setzt, auf dem der eigene oder ein gegnerischer Teufelsstein liegt, gibt's dafür ebenfalls eine Seelenkarte. Der von der Seelenpyramide erreichte Teufelsstein wird dann zum zweiten Teufelsstein mit der gleichen Farbe gesetzt.

elfte Seite

3. Ganz einfach holt man sich eine Seelenkarte, wenn man mit der Seelenpyramide am Ende der Bahn auf die Gegenbahn wechselt.

Besonders durchtriebenen Teufeln gelingt es manchmal, die Möglichkeiten 1 und 3 oder 2 und 3 in einem Spielzug zu kombinieren. Schafft man das, bekommt man dafür gleich zwei Seelenkarten auf einmal.

Noch eine Gemeinheit! Landet die Seelenpyramide auf einem Feld, auf dem die beiden Teufelssteine einer Farbe liegen, ist das Spiel sofort aus. Sind das die gegnerischen Teufelssteine, bekommt man dafür alle noch nicht aufgenommenen Seelenkarten. Passiert einem das versehentlich mit den eigenen Teufelssteinen, bekommt der Gegner die restlichen Seelenkarten. Anschließend – so wie im nächsten Kapitel beschrieben – abrechnen.

zwölfte Seite

KAPITEL 4 GESCHEHN IST LEIDER NUN GESCHEHN.

SPIEL-ENDE

Sind alle Seelenkarten aufgebraucht, ist das Spiel vorbei. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte hat. So werden sie gezählt:

- 1.** Die Punkte auf den gewonnenen Seelenkarten zusammenzählen.
- 2.** Die Werte der eigenen Teufelskarten mit ungeraden Zahlen dazuzählen. Egal, ob man die Karten noch unbenutzt vor sich liegen hat oder ob sie noch neben den Spielfeldern liegen.
- 3.** Die unbenutzten Teufelskarten mit geraden Zahlen (auch die, die noch neben den Spielfeldern liegen) von der Summe aus 1+2 abziehen.

**Der Worte sind genug gewechselt,
laßt mich auch endlich Taten sehn!**

dreizehnte Seite

KAPITEL 5

ZWAR WEISS ICH VIEL, DOCH MÖCHT ICH ALLES WISSEN.

FRAGEN UND ZWEIFELSFÄLLE

Was passiert, wenn man wegen einer Teufelskarte mit seinem Teufelsstein ...

... genau auf dem Feld mit der Seelenpyramide landet? Sehr zum Verdruß des Gegners bekommt man eine Seelenkarte. Seinen Teufelsstein setzt man anschließend zu seinem anderen Teufelsstein.

... die Seelenpyramide überholen muß? Pech gehabt! Dafür gibt's keine Seelenkarte.

... beim Rückwärtsgehen genau auf dem Feld mit der Seelenpyramide landet? Dann gibt's keine Seelenkarte, sondern man muß seinen Teufelsstein zu seinem zweiten Teufelsstein setzen.

... beim Rückwärtsgehen an der Seelenpyramide vorbei muß? Es gibt keine Seelenkarte und der Zug wird ohne Verzögerung ausgeführt.

vierzehnte Seite

Was passiert, wenn die Seelenpyramide ein Feld erreicht, ...

... auf dem beide Spieler mit jeweils einem ihrer Teufelssteine sitzen? Derjenige, der die Seelenpyramide dorthin gesetzt hat, bekommt dafür eine Seelenkarte. Anschließend werden beide Teufelssteine zu den jeweiligen Teufelssteinen der Spieler gesetzt.

... auf dem beide Teufelssteine eines Spielers und einer des anderen Spielers liegen? Das Spiel ist sofort aus. Der Spieler, der nur mit einem Teufelsstein auf dem Feld stand, bekommt alle restlichen Seelenkarten.

... auf dem alle vier Teufelssteine sitzen? Das Spiel ist zu Ende. Gewonnen hat, wer bis jetzt die meisten Punkte hat.

Und was passiert, wenn man genau auf das Feld mit der Seelenpyramide kommt und eine Teufelskarte des Gegners daneben liegt? Man bekommt eine Seelenkarte und muß anschließend tun, was die Teufelskarte verlangt.

fünfzehnte Seite

KAPITEL 6 ALLWISSEND BIN ICH NICHT.

DIE KURZBESCHREIBUNG DER SPIELREGELN

SPIELZIEL (Seite 4)

Seelenkarten sammeln und die meisten Punkte einheimisen.

SPIELVORBEREITUNG (Seite 5 - 6)

Teufelssteine und Seelenpyramide auf ihre Startfelder setzen. Teufelskarten trennen und vor sich legen. Seelenkarten ordnen und verdeckt neben das Spielbrett legen, losspielen.

SPIELVERLAUF (Seite 6 - 8)

Im Uhrzeigersinn mit insgesamt 7 Punkten pro Spielzug

- * einen eigenen Teufelsstein setzen (pro Spielfeld 1 Punkt) und /oder
- * die Seelenpyramide setzen (pro Spielfeld 1 Punkt) und /oder
- * eine eigene Teufelskarte auslegen (kostet ebenfalls 1 Punkt).

sechzehnte Seite

Punkte dürfen nicht verfallen, außer man landet auf einem Feld, neben dem eine gegnerische Teufelskarte liegt.

DIE TEUFELSKARTEN (Seite 8 - 10)

- * Kommt man auf ein Feld, neben dem eine Teufelskarte des Gegners liegt, sofort stehenbleiben. Restliche Punkte verfallen. Anweisung der Teufelskarte ausführen: Bei gera-der Ziffer mit Teufelsstein vorwärts ziehen; ungerade Ziffer heißt rückwärts.

DIE SEELENKARTEN (Seite 11 - 12)

1. Landet der Teufelsstein auf dem Feld mit der Seelenpyramide, gibt es die oberste Seelenkarte. Anschließend Teufelsstein zum zweiten Teufelsstein mit der gleichen Farbe setzen.
2. Landet die Seelenpyramide auf einem Feld mit einem Teufelsstein, gibt es ebenfalls eine Seelenkarte. Teufelsstein zum anderen Teufelsstein der gleichen Farbe setzen.

siebzehnte Seite

3. Wechselt die Seelenpyramide am Ende der Bahn auf die Gegenbahn, bekommt der Spieler, der sie gesetzt hat, die oberste Seelenkarte.

Achtung: Landet die Seelenpyramide auf einem Feld, auf dem die beiden Teufelssteine einer Farbe liegen, ist das Spiel sofort aus.

SPIEL-ENDE (Seite 13)

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Seelenkarten verbraucht sind. Punkte auf den gewonnenen Seelenkarten zusammenrechnen. Und unbenutzte Teufelskarten mit ungeraden Ziffern dazuzählen. Die mit geraden Ziffern werden von der oberen Summe wieder abgezogen. Wer die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

achtzehnte Seite

KAPITEL 7

WELCH SCHAUSPIEL! ABER ACH! EIN SCHAUSPIEL NUR!

DIE GESCHICHTE VOM DOCTOR FAUST

Wer kennt nicht Goethes Tragödie vom Doctor Faust, dem berühmten Gelehrten, der einen Pakt mit dem Teufel schloß? Aber wußten Sie auch, daß Goethe sich die Geschichte vom Faust nicht ausgedacht hat, sondern daß es den Faust auch wirklich gab?

Der wurde um 1480 in Knittlingen (Württemberg) geboren und war schon bald im ganzen Land bekannt. Nicht etwa, weil er alles, was man damals studieren konnte, auch angeblich studiert hat, sondern weil er auf den Jahrmärkten als Zauberer und Geisterbeschwörer aufgetreten ist.

Wenn er dann am Abend in der Schenke zechte – vornehmlich roten Wein – dann redete er viel vom Teufel. Diesen nannte er seinen Schwager und es

neunzehnte Seite

hieß, er habe sich diesem mit seinem Blut verschrieben.

Nach Ablauf seines 24jährigen Paktes, im Herbst des Jahres 1540, hat der Teufel dann den Faust geholt: Um Mitternacht, so will es die Überlieferung, gab es in Staufen (im Breisgau) ein gewaltiges Getöse im Gasthaus „Zum Löwen“, in dem Faust damals gerade wohnte. Und als man ihn am nächsten Morgen wecken wollte, fand man ihn auf grausamste Weise umgebracht.

Die Geschichte vom Faust ging schon bald von Mund zu Mund, wurde schließlich aufgeschrieben und kam zum Theater. In Frankfurt hat Goethe sie viele Jahre später als Puppenspiel gesehen. Er war davon so beeindruckt, daß er später diese Geschichte für den ersten Teil seines „Faust“ als Vorlage benutzt hat.

zwanzigste Seite

Übrigens: Das Zimmer, in dem der Teufel den Faust geholt haben soll, können Sie sich anschauen: In Staufen im 3. Stock vom „Löwen“. Im Zimmer Nr. 5 sieht heute fast noch alles genauso aus, wie in jener unheimlichen Nacht.

einundzwanzigste Seite

HIER IST NICHT NUR AUF DEM BRETT WAS LOS.

DIE SPIELE VON BLATZ AUF EINEN BLICK

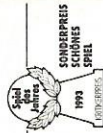
DOCTOR FAUST hat Ihnen Spaß gemacht? Dann schauen Sie mal, was es von Blatz noch alles gibt:

KULA KULA

Entdecken Sie das Geheimnis der Salomonen.

Aber hüten Sie sich vor dem Dämon!

Ein Abenteuerspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.



AURA POKU

Die spannende Flucht der unbeugsamen Königin durch die Wildnis Westafrikas. Ein Abenteuerspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

HANS DAMPF

Nur wer gewitzt ist, gewinnt den Wettlauf um die meiste Kohle. Ein freches Spiel für 4 bis 8 Spieler ab 10 Jahren.

DIE OSTERINSEL

Das geheimnisvolle Wettrennen, bei dem nur kluge Köpfe die Götter auf ihrer Seite haben. Ein mysteriöses Spiel für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren.

DOW JONES

Hechtik an der Wallstreet. Gewinnen Sie den Kampf um 1.000.000 \$! Ein Börsenspiel für 3 bis 7 Spieler ab 12 Jahren.

AUF KURS

Wer bei der Regatta der Weltbesten siegen will, muß Köpfschen haben. Ein wendiges Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren.

WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT!

EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen

Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an

Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken.

Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.