

[Spielanleitung](#)
[Bestellen](#)



[Kritiken](#)
[A.K. Spieltest](#)

[Hölle](#)
[🇬🇧 Flaschenteufel](#)



Flaschenteufel

Ein teuflisches Kartenspiel für zwei bis vier Spieler ab 10 Jahren.

Autor: Günter Cornett

Grafik: Carsten Fuhrmann

Inhalt

[Spielmaterial](#)
[Worum es geht + Spielvorbereitung](#)
[Spielbeginn](#)

[Der Flaschenteufel](#)
[Spielende](#)
[Spieltipps](#)

Varianten für zwei Spieler:
[Lopaka](#)
[Das Glitzerhaus](#)

Spielmaterial:

- 36 Spielkarten
 (je 12 in den Farben Gelb, Rot und Blau)

Es gibt - mit Ausnahme der 19 -alle Zahlen zwischen 1 und 37. Die Münzen zwischen den Zahlen zeigen den Punktwert der Karte für die Abrechnung am Ende des Spieles.

- 1 Karte Anfangswert (= 19)
- 3 Übersichtskarten
- 1 Flasche
 ("in den Flammen der Hölle geblüht")
- diese Spielregel
- ein Beiheft mit R.L. Stevensons Novelle vom Flaschenteufel



Weiterhin werden ein Stift und Papier zum Aufschreiben der Punkte benötigt.

Hinweis: Zunächst werden die **Regeln für drei und vier Spieler** beschrieben; die [Regeln für zwei Spieler](#) befinden sich am Ende der Spielanleitung.

Bevor es losgeht, noch ein paar Worte über die Eigenschaften der Flasche:

"... ihr Glas ist in den Flammen der Hölle geblüht. 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 wie dieses Haus ... -, 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 selbst dafür bezahlt hat. Wenn Ihr sie für ebenso viel 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 ..."

(Beiheft Seite 5 ff.)

[Menü - Inhalt](#)

Worum es geht

Flaschenteufel ist ein Stichspiel, bei dem es darum geht, 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 der Flasche liegt, erhält den Stich aber auch die Flasche mit dem Teufel. Der Preis der Flasche sinkt auf den Wert dieser Karte.

Der Flaschenteufel wechselt so oft seinen Besitzer, bis der Preis der Flasche nicht mehr unterboten werden kann. Wer am Ende einer Runde den Flaschenteufel besitzt, erhält nur Minus- statt Pluspunkte.

Spielvorbereitung

Die Karte Anfangswert (=19) wird offen auf den Tisch gelegt und der Flaschenteufel auf diese Karte gestellt.

Die drei Übersichtskarten werden so ausgelegt, dass jeder Spieler eine davon einsehen kann. Sie zeigen die Verteilung der Farben und Zahlen auf den Karten. Die 36 Spielkarten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Dabei ist es sinnvoll, sich die Karten auf der Hand nicht nach Farben, sondern nach Zahlen zu sortieren.

[Menü - Inhalt](#)

Spielverlauf

Spielbeginn

Jeder Spieler legt eine Karte ab. Diese gedrückten Karten werden als "Teufelsstich" verdeckt unter die Karte Anfangswert gelegt. Niemand darf den "Teufelsstich"

ansehen.

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

Das Stichspiel

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Geber beginnt, indem er eine Karte ausspielt. Die von ihm ausgespielte Farbe muss von seinen Mitspielern durch Ausspielen der gleichen Farbe bedient werden.

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

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

[Menü - Inhalt](#)

Der Flaschenteufel

Der Flaschenteufel wird immer möglichst knapp unter seinem letzten Preis weiterverkauft.

Spielt jemand eine Karte aus, deren Zahl niedriger ist als der aktuelle Preis des Flaschenteufels, so wechselt der Flaschenteufel seinen Besitzer nachdem der Stich zu Ende gespielt worden ist.

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

Haben mehrere Spieler eine Karte gespielt, deren Zahlen niedriger sind als der aktuelle Preis des Flaschenteufels, so erhält derjenige Spieler Stich und Flaschenteufel, der von diesen die höchste Karte gespielt hat (die am nächsten zum bisherigen Preis liegt).

Die Karte, mit der ein Spieler Stich und Flaschenteufel gewonnen hat, legt dieser offen vor sich ab und stellt die Flasche darauf. Diese Karte zeigt jetzt den neuen Preis des Flaschenteufels an.

Die Karte mit dem alten Preis bleibt bei ihrem Besitzer. Er dreht sie um und legt sie zu seinen anderen gewonnenen Karten. 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

Preis der Flasche = 19.

Folgende Karten wurden gespielt:

Adam: 24, Betty: 15, Christian: 17, Doris: 32.



Adam und Doris haben also eine höhere, Betty und Christian eine niedrigere Karte als 19 gespielt. Von den letzten Beiden ist Christians 17 höher, hat also eine geringere Differenz zum bisherigen Preis von 19 als Bettys 15. Damit bekommt Christian den Stich und die Flasche.

Der neue Preis für den Flaschenteufel beträgt jetzt 17. Die Karte 17 legt Christian offen vor sich und stellt die Flasche darauf. Den nächsten Stich eröffnet immer der Spieler, der den jeweils letzten Stich bekommen hat (im obigen Beispiel also Christian).

"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!"

(Beiheft Seite 25 f.)

[Menü - Inhalt](#)

Spielende

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

Ausnahme: Der Spieler, der am Ende einer Runde die Flasche besitzt, bekommt an Stelle seiner Pluspunkte die Punkte aus dem Teufelsstich als Minuspunkte angeschrieben.

Nach einer vorher verabredeten Anzahl von Runden bzw. nach Erreichen einer bei

Spielbeginn vereinbarten Punktzahl (z.B. 500 Punkten) gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

"Ihr braucht ja die Macht der Flasche nur bis zu gewissen Grenzen auszunutzen 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."

(Beiheft Seite 6)

[Menü - Inhalt](#)

Spieltipps

Beim Drücken und Tauschen

Im Allgemeinen ist es sinnvoll, seinen Nachbarn die niedrigsten Karten zuzuschieben.

Mit jeder getauschten Karte werden aber auch wertvolle, unter Umständen 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, die Flasche mit seiner Zwei zu übernehmen, ohne dass man im selben Stich oder vorher die Eins spielen konnte.

Es ist auch sinnvoll, sich eine Farbe blank zu drücken, so dass man keine Karte dieser Farbe mehr hat, um mehr Auswahlmöglichkeiten zu bekommen. Dabei sollte man aber damit rechnen, dass die Nachbarn einem häufig niedrige, 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 höheren Karten zu übernehmen. Ist der Preis der Flasche erst gesunken, ist dies nicht mehr möglich.

Um nicht am Ende des Spieles den Flaschenteufel zu bekommen oder zu behalten, sollte man die ganz kleinen Zahlen möglichst günstig loswerden. Am sichersten geht das, wenn im selben Stich bereits höherwertige Karten unterhalb des aktuellen Preises des Flaschenteufels 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 (mit der er die Flasche kauft) an sich reißen.

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

[Menü - Inhalt](#)

Lopaka und das Glitzerhaus

- Regelvarianten für zwei Spieler -

Für zwei Spieler gibt es zwei unterschiedliche Varianten:

- In "Lopaka" steht euch ein virtueller Mitspieler (Dummy) zur Verfügung. (In der Novelle ist Lopaka der hilfsbereite Freund Keawes.)
- "Glitzerhaus" ist die taktisch anspruchsvollere Variante. Jeder Spieler spielt mit zwei Blättern, einem offenen und einem verdeckten.

Lopaka

Lopaka spielt passiv mit. Er sitzt immer rechts vom Kartengeber (wechselt also mit jeder Runde seinen Platz).

Spielvorbereitung und -beginn

Die Karten werden gemischt und verteilt. Jeder Spieler (auch Lopaka) erhält elf Karten. Die restlichen drei Karten kommen als Teufelsstich unter die Karte Anfangswert (=19).

Die beiden aktiven Spieler schieben sich gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand zu. Es wird keine Karte gedrückt und auch nicht mit Lopaka getauscht.

Danach werden die Karten Lopakas aufgedeckt und nach Zahlen sortiert.

Das Stichspiel

Der Spieler links vom Geber beginnt. Ist Lopaka an der Reihe, betrachtet er die Karten, die in diesem Stich bereits gespielt wurden und spielt eine seiner Karten nach folgenden Regeln aus:

Kann er den Stich nicht gewinnen, spielt er die Karte mit der kleinsten Zahl. Kann er den Stich gewinnen, spielt er die Karte mit der höchsten Zahl mit der er den Stich gewinnen kann.

Hat Lopaka einen Stich gewonnen, beginnt er den nächsten indem er seine Karte mit der höchsten Zahl ausspielt.

Wichtig: Lopaka berücksichtigt dabei nie Informationen aus vorher gespielten Karten; er betrachtet ausschließlich die Karten, die auf dem Tisch liegen.

Natürlich muss auch Lopaka die ausgespielte Farbe bedienen und ggf. die Flasche an sich nehmen.

Ein Beispiel:

Preis der Flasche = 19.

Folgende Karten wurden gespielt:

Adam: 24, Betty: 20

Lopaka hat noch die Karten 12, 17, 18, 32 und 36. Die 12, 18 und 36 darf er nicht spielen, da er die Farbe Blau der zuerst gespielten 24 bedienen muss. Er kann den Stich mit der 17 oder der 32 gewinnen und spielt die höchste davon, die 32.



Alles Weitere ist wie im Spiel zu Dritt oder zu Viert.

[Menü - Inhalt](#)

Das Glitzerhaus

Spielvorbereitung und -beginn

Beide Spieler erhalten verdeckt zwei Kartenhände (Stapel) mit jeweils 9 Karten.

Zunächst nimmt jeder Spieler eine seiner Kartenhände auf und drückt hiervon eine Karte (legt sie verdeckt unter die Karte Anfangswert). Dann schiebt er seinem Gegenspieler eine weitere Karte zu.

Nun legen die Spieler ihre erste Kartenhand, einschließlich der Karte vom Gegner, bei Seite und nehmen die zweite Kartenhand auf. Auch hier wird jeweils eine Karte gedrückt und eine zum Gegenspieler geschoben.

Anschließend entscheidet sich jeder Spieler, welche seiner Kartenhände er offen vor sich ablegt und welche er auf die Hand nimmt. Hierzu darf er seine beiden Kartenhände anschauen.

Das Stichspiel

In jedem Stich werden vier Karten in folgender Reihenfolge gespielt:

Spieler 1 spielt eine Karte aus dem offenen Blatt.
 Spieler 2 spielt eine Karte aus dem offenen Blatt.
 Spieler 1 spielt eine Karte aus der Hand.
 Spieler 2 spielt eine Karte aus der Hand.

Nach dem ersten Stich beginnt immer der Spieler, der den vorhergehenden Stich gewonnen hat.

Alles Weitere ist wie im Spiel zu Dritt oder zu Viert.

Spielanleitung		Kritiken	Hölle
Bestellen		A.K. Spielertest	🇬🇧 Flaschenteufel



Bambus Spieleverlag GbR - Postfach 360 141 - 10971 Berlin

Telefon/Fax: 030 - 612 1884

 info@bambusspiele.de