

## Auf Teufel komm raus - KSR

Man spielt in Runden zu je 4 Phasen. Anfangs liegt Kohle im Wert von 1270 im Ofen.  
Die Kohle verteilt sich auf 39 Kohlestücke, weitere 9 Kohlestücke zeigen einen Teufel.

Ablauf einer Runde:

### 1) Die Teufelswette:

- ◆ Die Spieler wetten darauf, wie viel Kohle irgend ein einzelner Spieler max. aus dem Feuer holen kann, ohne dabei einen Teufel aufzudecken. Eigenes Wetzziel  $\leq$  Höchstbetrag ergibt Gewinn (1 - 2facher Einsatz).
- ◆ Zur Wette nimmt jeder Spieler eigene Wettchips in Höhe seines Wetteinsatzes in die geschlossene Faust.
- ◆ Alle Spieler öffnen gleichzeitig die Fäuste + legen mit Betragsansage die Einsätze gut sichtbar vor sich ab. Wer momentan keine Wettchips besitzt, kann nicht mitbieten.

### 2) Kohle aus dem Feuer holen: *reihum*

- ◆ Wer am Zug ist, deckt auf dem Spielplan 1 Kohlestück auf. Jeder Spieler ist 1mal je Runde am Zug.
- ◆ Zeigt das Kohlestück einen Teufel, ist der Zug zu Ende. Die ggf. bisher schon aufgedeckte eigene Kohle ist nun wertlos und kommt samt Teufel verdeckt an den Spielplanrand.
  - Spielen andere Spieler einen "Pakt mit dem Teufel", muss man diesen nun je 50 in Chips bezahlen. Wer zahlen muss, zahlt so viele Spieler je komplett aus, wie er kann. Danach zahlt die Bank weiter.  
*Beispiel: Ich habe 90 und muss 150 zahlen. Daher zahle ich 50 aus und behalte 40. Die Bank zahlt weitere 100 aus.*
- ◆ Zeigt das Kohlestück eine Zahl, kann man ENTWEDER freiwillig aufhören + sackt seine bisher aufgedeckte Kohle ein (eigenes Kohleergebnis der Runde) ODER man kann erneut ein Kohlestück aufdecken usw...

### 3) Gewinne ermitteln:

- ◆ Jede Wette wird nun auf Erfüllung geprüft, beginnend mit dem Startspieler.
  - ◆ Der höchste von irgend jemand geholte Kohlebetrag in dieser Runde wird ermittelt.
  - ◆ Wer höher geboten hat, als der höchste Kohlebetrag, verliert seinen Einsatz.
  - ◆ Wer kleiner/gleich hoch geboten hat, behält seinen Einsatz und gewinnt 1mal diesen Einsatz.
  - ◆ Wer die höchste Wette der Runde gewinnt, behält seinen Einsatz und gewinnt 2mal diesen Einsatz. Wird die höchste Wette aber verloren, kommt keine doppelte Gewinnauszahlung vor.
- BONI: Jeder, der den höchsten Kohlebetrag vor sich liegen hat, erhält Wettchips im Werte von 50.  
Jeder, der die meisten Kohlestücke vor sich liegen hat, erhält Wettchips im Werte von 50.  
Man kann u.U. beide Boni erhalten.

### 4) Spielfigur platzieren:

- ◆ Jeder Spieler zählt seine Wettchips zusammen (geheim). Dann stellt er seine Spielfigur auf dem Spielplan auf das Feld zwischen die beiden Zahlenfelder, zwischen denen sein Ergebnis liegt.
- ◆ Passt sein Ergebnis exakt zu einem Zahlenfeld, stellt er die Spielfigur dorthin.

### Pakt mit dem Teufel:

- ◆ Wer allein auf letzter Position steht ODER wer auf Feld "0 - 50" steht, paktiert mit dem Teufel.
- ◆ Für die Dauer des Pakts müssen die betroffenen Spieler ihr Guthaben offenlegen.

### Vorbereitung der nächsten Runde:

- ◆ Man schiebt die verbliebenen Kohlestücke auf dem Ofen zusammen.
- ◆ Übertagen diese den inneren Rand des Ofens, spielt man nur mit diesen Kohlestücken weiter. Die Kohlestücke vor den Spielern kommen verdeckt an den Spielplanrand.
- ◆ Andernfalls werden alle 48 Kohlestücke gemischt und stehen zur Verfügung.
- ◆ Neuer Startspieler wird der Spieler zur Linken des aktuellen Startspielers.

### Spielende:

- ◆ Hat zum Ende einer Runde jemand Wettchips im Wert von mind. 1600, gewinnt derjenige Spieler, der die höchste Gesamtsumme mit seinen Chips erzielt hat. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 12.03.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de) - Hinweise zur KSR an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)