



Ein höllischer Spaß für 2-4 Spieler von 10-99 Jahren.

IN TEUFELS KÜCHE ist absolut die Hölle los.

„Hunger!“ schreit donnernd der Oberteufel und ist schrecklich ungeduldig, seine Leibspeisen zu bekommen. Lebende Spaghetti z. B. oder grüne Dracheneier liebt er besonders. Milch dagegen scheut er wie das Weihwasser. Milch ist absolut das Schrecklichste, was man dem Oberteufel servieren kann. Im heißen Wettkampf um die Gunst des

Oberteufels sausen kleine Teufel zwischen brutzelnden Kochtöpfen und brodelnder Lava hin und her. Sie bluffen und blockieren, riskieren Kopf und Kochmützen, liefern sich Duelle auf Teufel komm raus.

Hier springt der Oberteufel -schwupp- aus seinem heißen Ofen und bringt die Entscheidung.

Ziel des Spieles ist es, als erster mindestens 10 Leibspeisen zu dem glühenden Grilltisch der gegenüber liegenden Seite zu bringen.

SPIELZUBEHÖR:

1 Spielplan mit des Teufels Küche.

1 Ofen mit dem Oberteufel und einem höllischen Entscheidungsmechanismus.

Je 3 Teufel in den vier Spielfarben mit weißen Kochmützen zum Auf- und Absetzen.

4 Tabletts mit den Geheimzeichen der Köche in den vier Spielfarben.

Je 4 Menükarten in den vier Spielfarben mit 1, 3 und 5 Leibspeisen sowie einer Milchflasche.

Je 4 Töpfe mit den Geheimzeichen der Köche in den vier Spielfarben.

2 Höllenwürfel mit je 1-1-2-2-3 Augen sowie einem Flügel.

DIE SPIELVORBEREITUNG

Spielfarbe wählen

• **Der Spielplan** wird ausgebreitet und der Ofen in die Mitte gesetzt. Dann wählt jeder Spieler eine der vier Spielfarben.

Spielmaterial verteilen

• **Jeder Spieler bekommt** in seiner Farbe 3 Teufel mit Kochmützen, 1 Tablett, 4 Menükarten und 4 Töpfe.

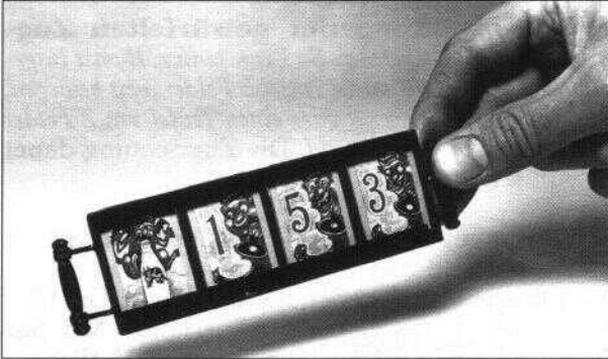
Teufel auf Startfelder stellen

• **Die Teufel** werden auf die gleichfarbigen Startfelder mit den Pfeilen gestellt. Diese Pfeile zeigen auf die beiden Ausgänge. Spielen nur 2 oder 3 Spieler mit, gilt eine Sonderregel, die ganz am Schluß erklärt wird.

Menükarten verdeckt ins Tablett schieben

• **Die Menükarten** eines Spielers bezeichnen den Inhalt seiner Töpfe. Sie werden streng geheim, mit dem Pfeil voran, in das Tablett geschoben. Jede Menükarte wird so einem der vier Töpfe beliebig zugeordnet. Diese Zuordnung

darf während des Spiels nicht mehr verändert werden. Welches Menü sich in welchem Topf verbirgt, kann man immer wieder nachsehen, indem man sein Tablett vorsichtig hochhebt und darunter schaut. ▼



- **Die Töpfe** werden jetzt einzeln reihum auf die runden Kochplätze verteilt. Auf welche, kann jeder Spieler selbst entscheiden. Zu Beginn dürfen aber nicht mehrere Töpfe einer Farbe auf einem Kochplatz stehen; wohl aber Töpfe verschiedener Farben.

Töpfe auf Kochplätze verteilen

SO WIRD GEZOGEN

- **Um den ersten Zug wird gewürfelt.** Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.
- **Wer an der Reihe ist, würfelt** mit beiden Würfeln und zieht dann mit einem oder mehreren seiner Teufel.
- **Jede Bewegung** von Feld zu Feld kostet einen Zugpunkt. Als Felder gelten die Startfelder, die runden Kochplätze sowie die Zielfelder mit den Grilltischen. Dabei dürfen immer nur die grauen Plattenwege als Verbindung genutzt werden.

Mit beiden Würfeln würfeln

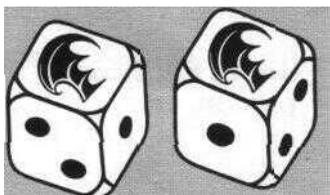
Jedes Eeld kostet 1 Zugpunkt

Nur über die Plattenwege ziehen!

Tabu sind Startfelder, andere Zielfelder und die Lava

Zugpunkte beliebig auf eigene Teufel verteilen

Mit 2 Flugein auf beliebigen Kochplatz fliegen



Jede Begegnung gegnerischer Teufel führt zum Duell

Duellablauf:

- 1. Herausforderer
1x drücken**
- 2. Angegriffener
2x drücken**
- 3. Herausforderer
3x drücken
usw.**

- **Tabu sind** Züge auf die Startfelder, auf Zielfelder anderer Spieler sowie quer über die Lava. Zwei Teufel einer Farbe dürfen nicht zusammen auf einem Kochplatz stehen, wohl aber aneinander vorbeiziehen.

- **Die Verteilung der gewürfelten Zugpunkte ist beliebig.** So kann man z. B. mit insgesamt 3 Zugpunkten einen Teufel 3 Felder weit bewegen, drei Teufel um je 1 Feld oder einen Teufel um 2 Felder und einen Teufel um 7 Feld. Die Zugrichtung dabei ist völlig beliebig.

- **Wer zwei Flügel würfelt,** darf mit einem seiner Teufel direkt auf einen beliebigen Kochplatz fliegen; nicht aber auf das Zielfeld. Die Mitnahme eines Topfes ist dabei erlaubt. Mit nur einem Flügel kann man natürlich nicht fliegen; er zählt null.

HÖLLISCHE DUELLE

- **Jedes Zusammentreffen mit gegnerischen Teufeln führt sofort zum Duell.** Ein Vorbeiziehen ist nicht erlaubt, der Zug wird auf diesem Kochplatz sofort unterbrochen, kann aber nach einem gewonnenen Duell fortgesetzt werden. Der zuletzt Angekommene gilt als Herausforderer. Die Entscheidung über Sieg oder Niederlage trifft jetzt der Oberteufel.

- **Der Ablauf des Duells geschieht im Wechsel:**

- > Zuerst dreht der Herausforderer den Ofen in Richtung des Gegners und drückt 1 x auf den roten Knopf.
- > Passiert nichts, dreht nun der Angegriffene den Ofen wieder herum und drückt 2 x.
- > Passiert wieder nichts, ist der Herausforderer mit 3 x drücken an der Reihe usw. Bei jedem Wechsel wird der Knopf also einmal mehr gedrückt. Das kann die Spannung bis zum Siedepunkt steigern... bis zum teuflischen Triumphschrei des erfolgreichen Spielers.

• **Springt der Oberteufel heraus, ist das Duell entschieden.** Wer dies mit einem Knopfdruck ausgelöst hat, gewinnt das Duell.



Wer erfolgreich drückt, gewinnt das Duell

• **Gewinnt der Herausforderer,** bekommt er zusätzlich einen Zugpunkt, den er sofort mit dem erfolgreichen Teufel ziehen kann. Hat er noch Zugpunkte übrig, kann er jetzt diese noch mit seinen Teufeln ziehen. So sind im Anschluß auch weitere Duelle möglich.

• **Gewinnt der Angegriffene,** bleibt er auf diesem Kochplatz stehen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

• **Der Verlierer des Duells** nimmt seinem unterlegenen Teufel die Kochmütze ab und setzt ihn wieder auf sein Startfeld. Einen mitgerührten Topf läßt er am Kochplatz stehen. Besitzt dieser Teufel keine Kochmütze mehr, wird er ganz aus dem Spiel genommen. Übrige Zugpunkte sind verloren.

Erfolgreicher Herausforderer gewinnt zusätzlich 1 Zugpunkt

"Verlierer nimmt seinem Teufel die Kochmütze ab bzw. nimmt ihn ganz aus dem Spiel

Der Verlust der Kochmütze nach einem verlorenen Duell ist ein schwerer Schlag: die Beule zeigt's! Bei jedem weiteren Duell geht es jetzt für diesen Teufel um's Ganze. Gewinnt er, bleibt er im Spiel. Verliert er, wird er endgültig aus dem Spiel genommen.



Der letzte Teufel spielt weiter mit!

Nur der letzte Teufel eines Spielers wird nach einem verlorenen Duell nicht aus der Hölle verbannt. Er darf weiter mitspielen.

Die Annahme des Duells darf verweigert werden

- **Vor einem Duell darf der Angegriffene sich weigern**, die Herausforderung anzunehmen. In diesem Fall muß er nur still und leise - natürlich ohne Topf - auf sein Startfeld zurück. Ihm und seiner Mütze passiert nichts; der Herausforderer bekommt auch keinen zusätzlichen Zugpunkt.

Töpfe darf man auf jedem Kochplatz mitnehmen

TÖPFE TRANSPORTIEREN

- **Erreicht ein Teufel einen Kochplatz**, auf dem sich ein Topf befindet, darf er diesen jederzeit mitnehmen; egal ob zu Beginn oder während seines Zuges. Der Topf wird dabei auf Kellner-Art auf die ausgestreckte Hand des Teufels gesteckt - natürlich immer nur ein Topf.

Töpfe darf man jederzeit absetzen bzw. wechseln

- **Das Wechseln von Töpfen** ist ebenfalls erlaubt. So kann man jederzeit einen Topf auf einem Kochplatz abstellen und von dort einen anderen mitnehmen, diesen zum nächsten Kochplatz bringen und erneut mit einem dritten Topf tauschen usw.

TÖPFE INS ZIEL BRINGEN

- **Unter den ersten drei Töpfen im Ziel muß ein fremder Topf sein.** Dies ist der Schlüssel zum Erfolg, da ja die eigenen 9 Leibspeisen nicht zum Sieg ausreichen. Dabei ist die Zusammensetzung dieser Menüs völlig beliebig. Es können z- B- vvei 3er Menüs und ein 5er Menü sein oder sogar nur zwei 5er Menüs.

Doch Vorsicht! Es könnte eine dieser schrecklichen Milchflaschen sein, die ein Mitspieler - listig bluffend - in Richtung seines Zielfeldes trägt.

- **Jedes Zielfeld hat vier Zugänge.** Diese dürfen nur von den gleichfarbigen Teufeln benutzt werden. Und nur dann, wenn sie dort einen Topf absetzen wollen.

- **Wird ein Topf im Ziel abgesetzt,** wird sein Geheimnis aufgedeckt. Die dazugehörige Menükarte wird aus dem Tablett gezogen und offen auf den Grilltisch gelegt. Dort bleibt sie, sichtbar für alle, bis zum Spielende liegen; der Topf ebenfalls.

- **Eine Milchflasche ist die absolute Katastrophe!** Der betreffende Teufel wird sofort aus der Hölle verbannt und aus dem Spiel genommen; auch wenn es der letzte Teufel ist. Bringt ein Spieler eine zweite Milchflasche ins Ziel, scheidet er in jedem Fall aus!



- **Nach dem Absetzen eines Topfes mit Leibspeisen** wird der betreffende Teufel sofort auf sein Startfeld zurückgesetzt. Ein Weiterziehen vom Zielfeld ist nicht erlaubt. Übrige Würfelzugpunkte können jetzt noch verbraucht werden.

DAS SPIELENDE

- **Das Spiel endet,** sobald einer der Spieler mindestens 10 Leibspeisen zum Grilltisch seines Zielfeldes gebracht hat. Er ist der Sieger.

Ein fremder Topf muß unter den ersten drei im Ziel sein!

4 Zugänge zu jedem Zielfeld

Topf im Ziel: Menükarte aufdecken!

Wer Milch ins Ziel bringt, fliegt raus!

Vom Ziel sofort aufs Startfeld

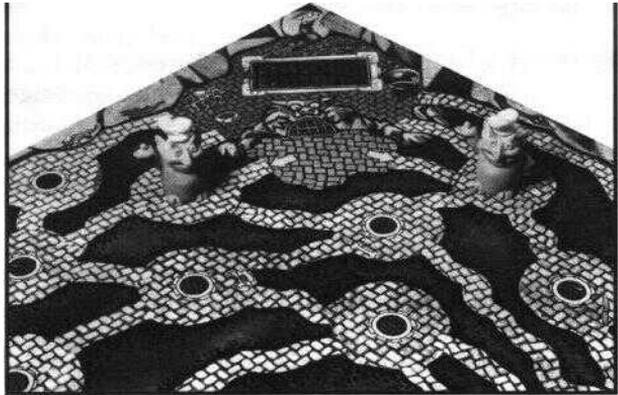
10 Leibspeisen im Ziel: GEWONNEN!

2 Spieler:

Spielen nur 2 Spieler, starten sie auf den gegenüberliegenden Ecken. Sie wählen also Gelb und Blau oder Violett und Grün.

3 Spieler:

Spielen 3 Spieler, gilt folgende Sonderregel: 2 Teufel der nicht mitspielenden Farbe werden direkt auf die beiden Kochplätze vor dem gleichfarbigen Startfeld gestellt. Zieht ein Spieler auf einen dieser Plätze, kommt es zum unvermeidlichen Duell. Die Rolle des Angegriffenen übernimmt ein beliebiger Mitspieler. Unterliegt der nicht mitspielende Teufel im Duell, wird er - entgegen der Grundregel - sofort aus dem Spiel genommen.



1993 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany
All rights reserved

