

# TEUFELS- DREIECK

Aufbauanleitung

# Spielanleitung

Die Spieler operieren mit ihrer Schiffsflotte im Gebiet des Teufels-Dreiecks vor den Bermudas und steuern diese nach eigener Strategie von Hafen zu Hafen. Während sich die Schiffe der Spieler auf See oder in den Häfen befinden, schwebt über ihnen eine gewaltige, unheimliche Wolke, die sich dreht und in alle Richtungen wandert. Mal kann ein Schiff eines Spielers in die Wolkenbahn eingeschlossen werden - und heil entkommen. Ein anderes Mal können mehrere Schiffe verschwinden - und aus dem Spiel ausscheiden. Der Spieler, dem es gelingt, den höchsten Frachtwert zurückzubringen -durch Glück beim Würfeln und mit Hilfe einer guten Strategie - ist der Gewinner des Spiels.

## Ziel des Spiels

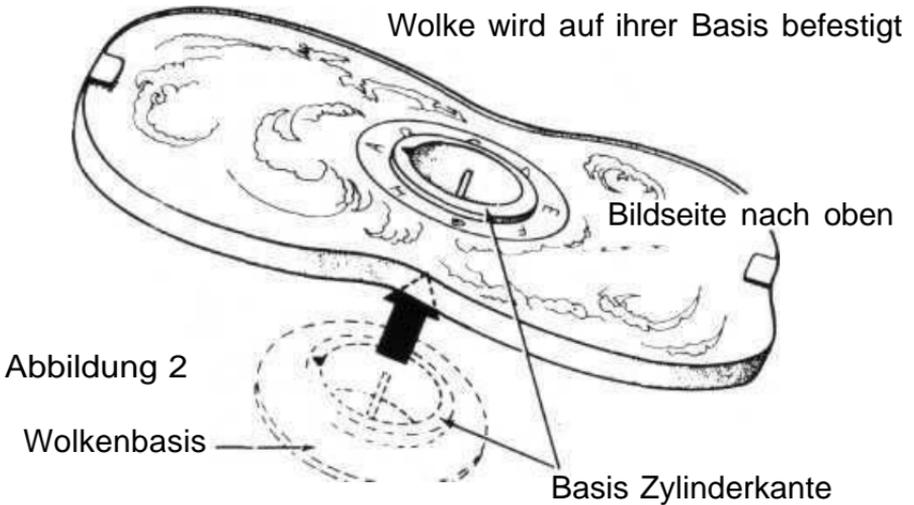
Die wertvollste Fracht durch erfolgreiche Manöver durch das Gebiet des Teufels-Dreiecks zu bringen.

## Aufbau des Spiels

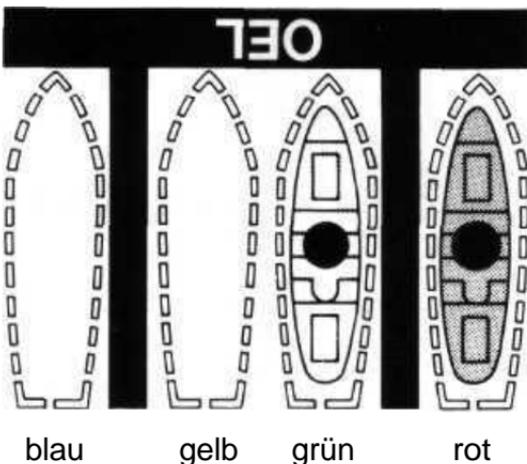
1. Ein kleiner Magnet wird in jedem Schiff angebracht (s. Abbildung 1).



2. Die Wolke wird mit der Bildseite nach oben mit der Wolkenbasis verbunden (s. Abbildung 2).



3. Jeder Spieler erhält 4 Schiffe einer Farbe. Er stellt jeweils 1 Schiff in das vorgesehene Feld jedes Hafens (s. Abbildung 3). Je nach Zahl der Spielteilnehmer werden die nicht benötigten Schiffe aus dem Spiel gelassen.



Aufstellen der Schiffe in jedem Hafen bei Spielbeginn

Abbildung 3

4. Die Karten werden nach Produkten sortiert: Zucker - 8 Karten, Oel - 5 Karten, Bananen - 4 Karten, Holz - 7 Karten. Jeder Stapel wird durchgemischt und mit der Geldseite nach oben hinter den jeweiligen Hafen gelegt.
5. Die Karten des Heimat-Hafens werden hinter dem mit 'Heimat-Hafen' markierten Hafen in der Nähe von Miami gestapelt.
6. Die Dreh-Scheibe, mit den 3 Kreisen und dem Pfeil, bestimmt die Bewegung der Wolke. Die Scheibe liegt während des Spiels neben dem Spieler, der sie bedient.

## Bewegen der Wolke

1. Die Spieler drehen reihum in ihrem Durchgang die Wolke. Wichtig ist, daß die Kerbe (Einkerbung) auf der Kante des Wolkenzylinders während des ganzen Spiels **IMMER GENAU NACH NORDEN ZEIGT** (s. Abbildung 4).

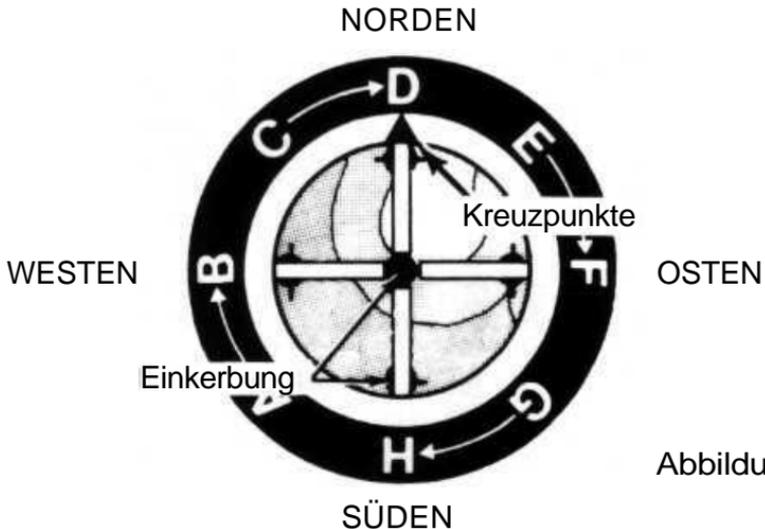


Abbildung 4

Einkerbung zeigt auf dem Spielbrett immer nach Norden

**ANMERKUNG:** Die Wolke dreht sich auf dem Zylinder, aber die Kerbe auf der Kante des Zylinders muß immer nach Norden zeigen.

2. Innerhalb des Wolkenzylinders befindet sich ein Balkenkreuz. Der Raum zwischen den Balkenenden bestimmt die Position der Wolke. Die Wolke wandert nordwärts, ostwärts, südwärts oder westwärts durch Bewegung des Wolkenweisers von Punkt zu Punkt auf den Kreuzpunktreihen (s. Abbildung 5).



Abbildung 5

**Wolkenweiser** - Der Raum zwischen den Balkenenden der Wolkenbasis. Die Wolke wandert von Punkt zu Punkt durch Bewegung des Wolkenweisers.

3. Die Bewegung der Wolke wird durch die Drehung des Pfeils auf der Drehscheibe bestimmt, nachdem jeder Spieler eines seiner Schiffe gezogen hat.

4. Jede Wanderung der Wolke besteht aus 2 Phasen:

4.1 Die erste Phase ist das DREHEN DER WOLKE auf dem Basiszylinder, wobei die Kerbe stets nach Norden zeigt. Der innere Kreis auf der Drehscheibe mit den Buchstaben A - H bestimmt die Rotation. Die Wolke wird in Uhrzeigerrichtung gedreht, bis der durch den Pfeil bestimmte Buchstabe auf der Kerbe steht (s. Abbildung 6).

Wolke dreht sich  
in Uhrzeigerrichtung

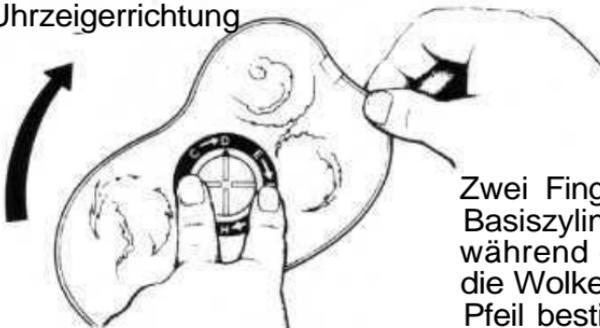


Abbildung 6

Zwei Finger halten die Basiszylinderkante, während die andere Hand die Wolke in die durch den Pfeil bestimmte neue Position bringt.

4.2 Die zweite Phase ist die Bewegung von Basiszylinder und Wolke entlang den Kreuzpunktlinien in Nord-, Süd-, Ost- oder Westrichtung. Der **mittlere Ring** auf der Drehscheibe gibt die Anzahl der Kreuzpunkte an, die der Wolkenweiser zurückzulegen hat. Der **äußere Ring** gibt die Richtung an, in der die Wolke wandert (N bedeutet nach Norden, S nach Süden, etc.). Wenn der Pfeil auf den Segmenten 'Norden', 'Süden', 'Osten' oder 'Westen' stehen bleibt, dann wandert die Wolke entlang der Kreuzpunktbahn, auf der sie sich befindet, zum letzten Punkt in die vorgegebene Richtung (s. Abbildung 7a, 7b und 7c mit Beispielen der Wolkenwanderung).

5. Zu Beginn des Spiels wird der Wolkenweiser auf dem ROTEN Kreis in der Mitte des Spielfeldes plaziert. Die Kerbe wird nach Norden ausgerichtet und das 'A' der Wolke zur Kerbe hin.

6. Der Wolkenweiser wird NIE über einen äußeren Kreuzpunkt hinaus bewegt, selbst wenn die Zahl auf der Scheibe das anzeigen sollte.

Hier wird die Wolke gedreht bis das 'E' der Wolke über der Kerbe steht. Dann wandert die Wolke 4 Kreuzpunkte auf dem Punktraster in Richtung Norden.

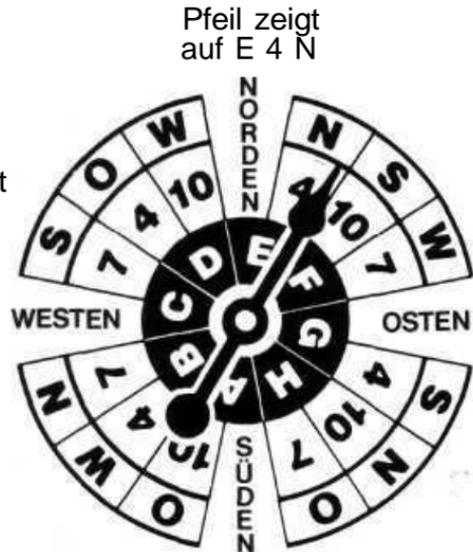


Abbildung 7a

Pfeil zeigt  
auf A 10 O

Hier wird die Wolke gedreht,  
bis das 'A' der Wolke über  
der Kerbe steht. Dann  
wandert die Wolke 10  
Kreuzpunkte auf dem  
Punktraster in Richtung  
Osten.

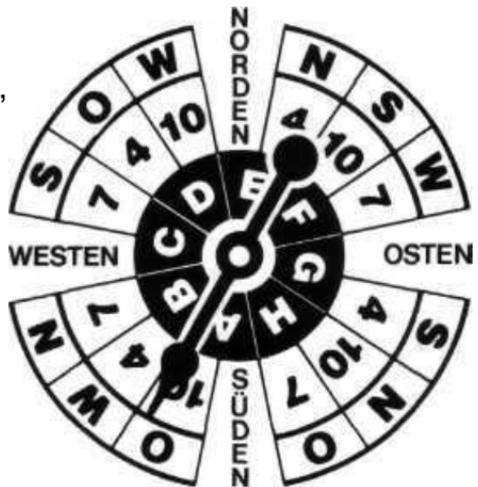


Abbildung 7b

Pfeil zeigt  
auf 'G-Osten'

Hier wird die Wolke gedreht,  
bis das 'G' der Wolke über  
der Kerbe steht. Dann  
wandert die Wolke bis zum  
letzten Kreuzpunkt in der  
östlichen Ecke auf dem  
Punktraster.

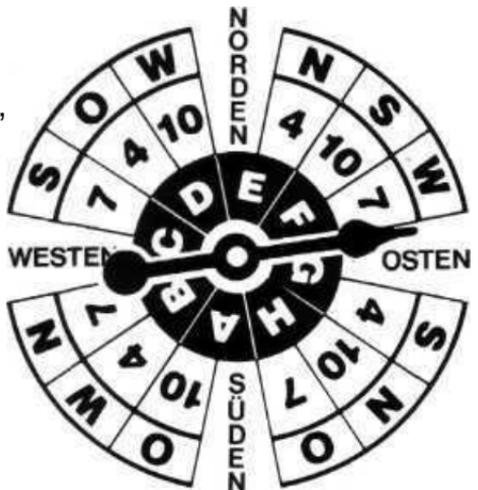


Abbildung 7c

7. Damit die Wolke während der Drehung nicht abkippt, wird sie zweckmäßigerweise mit 2 Fingern an der Basiszylinderkante festgehalten und außen gedreht (s. Abbildung 6).

# Spielregeln

1. Die höchste Würfelzahl beginnt, und das Spiel geht in Uhrzeigerrichtung reihum weiter.
2. Die Spieler würfeln nacheinander und bewegen je eines ihrer Schiffe (nach eigener Wahl) entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Ein Auge bedeutet eine weiße Schiffsmarkierung auf den Bahnen von Hafen zu Hafen.
3. Nachdem alle Spieler ein Schiff bewegt haben, wird der Pfeil auf der Scheibe und entsprechend die Wolke auf dem Zylinder gedreht und bewegt. Die Wolke sollte vorsichtig gedreht und vorsichtig in ihre neue Position bewegt werden. Der erste Spieler schiebt die Wolke in ihre neue Position, die anderen folgen reihum.

## Bewegen der Schiffe

1. Jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, eines seiner Schiffe bewegen, sofern dies möglich ist.
2. Die Spieler dürfen ihre Schiffe nicht unter die Wolke ziehen oder Schiffe bewegen, die sich unter der Wolke befinden.
3. Ein Spieler muß sein Schiff so nahe wie möglich an die Wolke bringen, wenn dies die einzige Zugmöglichkeit ist, und der Wurf unter der Wolke enden würde.

BEISPIEL: Die einzige Zugmöglichkeit eines Spielers ist ein Schiff auf einer Bahn, die durch die Wolke blockiert wird. Angenommen, der Spieler würfelt eine 6, aber 2 weiße Markierungen bringen das Schiff an den Rand der Wolke. Dann bewegt er sein Schiff 2 Markierungen weiter, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

4. Jeder Hafen unterbricht die Bahn und zählt wie eine weiße Markierung. Jedes Schiff muß in jedem Hafen anlegen, selbst wenn die Würfelaugen es darüber hinaus bringen würden. Die Fahrt eines Schiffes endet im Hafen. Es legt dort an und wird auf eine der gestrichelten Markierungen gestellt.
5. Jeder Spieler darf NICHT mehr als 2 Schiffe gleichzeitig in einem Hafen haben.

6. Ein Schiff muß auf der Bahn bleiben und darf einen Hafen NICHT anlaufen, wenn dieser besetzt ist. Ob ein Hafen besetzt ist, bestimmt die Anzahl der dort liegenden Schiffe. Es ist gleichgültig, wessen Schiffe (die eigenen eingeschlossen) dort sind. Die Besetzung eines Hafens wird durch die Zahl der Teilnehmer an einem Spiel bestimmt:

6.1 Bei 2 Spielern gilt ein Hafen mit 2 Schiffen als besetzt.

6.2 Bei 3 Spielern gilt ein Hafen mit 3 Schiffen als besetzt.

6.3 Bei 4 Spielern gilt ein Hafen mit 4 Schiffen als besetzt.

7. Die Spieler können **1 oder 2** ihrer Schiffe in einem Hafen lassen - um Gegenspieler zu blockieren - solange sie mit einem anderen Schiff ziehen können. Sie müssen aber, wenn irgend möglich, in jedem Durchgang 1 Schiff bewegen, selbst wenn das bedeutet, gegen die Wolke zu steuern oder aus einem Hafen heraus (und damit die Blockade aufzugeben).

8. Jeder Spieler kann ohne Strafe in seinem Durchgang aussetzen, sofern er keine Zugmöglichkeit hat.

9. Spieler dürfen andere Schiffe mit eigenen überholen. Dabei wird die Markierung, die durch das zu überholende Schiff besetzt ist, als Auge mitgezählt. Entsprechendes gilt, wenn mit einem Zug mehrere Schiffe überholt werden.

10. Das Schiff eines Spielers, das mit genauer Augenzahl auf der durch ein gegnerisches oder eigenes Schiff besetzten Markierung landet, kann dieses Schiff zum nächsten Hafen zurückschicken. Falls dieser Hafen besetzt ist, wird das Schiff auf die dem Hafen nächstgelegene Markierung gesetzt.

11. Die Wolke kann Schiffe aus ihrer Bahn bringen, ohne sie einzufangen.

11.1 Sie können durch den Wolkenzylinder verschoben werden.

11.2 Sie können durch bereits eingefangene Schiffe verschoben werden, die an der Wolke hängen. Schiffe, die auf diese Weise von ihrer Bahn geschoben werden, werden auf die nächste freie Markierung gesetzt, sobald die Wolke das Gebiet wieder verlassen hat.

## Ziehen von Frachtgut-Karten

1. Jeder Spieler zieht die OBERSTE Frachtgut-Karte vom Stapel hinter dem Hafen, in dem sein Schiff anlegt.
2. Ein Spieler darf **keine** Frachtgut-Karte ziehen, wenn sein Schiff zu einem Hafen zurückgekehrt ist, nachdem es von einem anderen aus seiner Position verdrängt wurde.
3. Wenn alle Frachtgut-Karten eines Hafens gezogen sind, gehen die später ankommenden Schiffe bzw. Spieler leer aus.

## Ziehen von 'Heimathafen'-Prämienkarten

1. Jedesmal, wenn ein Schiff im 'Heimathafen' anlegt, erhält der Spieler eine Prämienkarte. Spieler, die anlegen, nachdem alle 8 Prämienkarten gezogen sind, gehen leer aus.
2. Ein Spieler, dessen Schiff zum Heimathafen zurückkehrt, weil es von einem anderen verdrängt wurde, erhält keine Prämienkarte.

## Das Entfernen der Schiffe von der Wolke

1. Jedesmal, wenn der Pfeil auf der Drehscheibe auf die Segmente 'Norden', 'Süden', 'Osten' oder 'Westen' zeigt, und nachdem die Wolke zum letzten Kreuzpunkt in die vorgegebene Richtung gewandert ist, wird sie vorsichtig vom Basiszylinder abgenommen.
2. **Das** ist das **einzige** Mal, daß die Wolke vom Spielbrett entfernt werden darf.

3. Alle Schiffe, die an der Wolke hängen, werden abgenommen und scheiden aus dem Spiel aus.

4. Der Wolkenweiser wird dann wie zu Beginn des Spiels auf den roten Kreis in der Spielfeldmitte gestellt, und das Spiel geht weiter.

## **Sieger des Spiels**

Das Spiel endet, wenn ein Spieler Frachtgut- oder Prämienkarten im Wert von 350.000 - gesammelt hat, oder wenn einer der Spieler alle seine Schiffe verloren hat. Der Spieler, der zuerst 350.000 - hat, oder wenn das Spiel durch Schiffsverlust endet - der Spieler mit dem höchsten Kartenwert ist **Gewinner des Spiels**. Wenn das Spiel durch Verlust aller Schiffe eines Spielers endet, ist es durchaus möglich, daß dieser Spieler dennoch Gewinner des Spiels ist.

## **Verkürzte Version des Spiels**

Zur Verkürzung der durchschnittlichen Spieldauer können die Spieler festlegen, daß Gewinner des Spiels ist, wer zuerst 200.000 - gesammelt hat.



4542-XD

© 1977 by Milton Bradley GmbH under Berne & Universal Copyright Convention. Made in Holland.