

Ein verdammt kluges Spiel für zwei Taktiker.



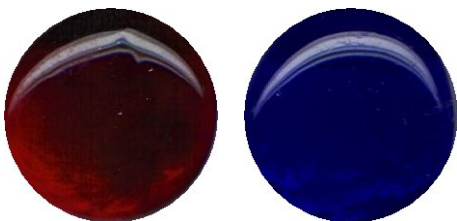
Doctor Faust
Blatz, 1993
Reinhold WITTIG
2 spelers vanaf 12 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

➡ 1 speelbord

Het speelbord bevat bekende citaten van Faust. Deze citaten hebben echter niets met het spel te maken.

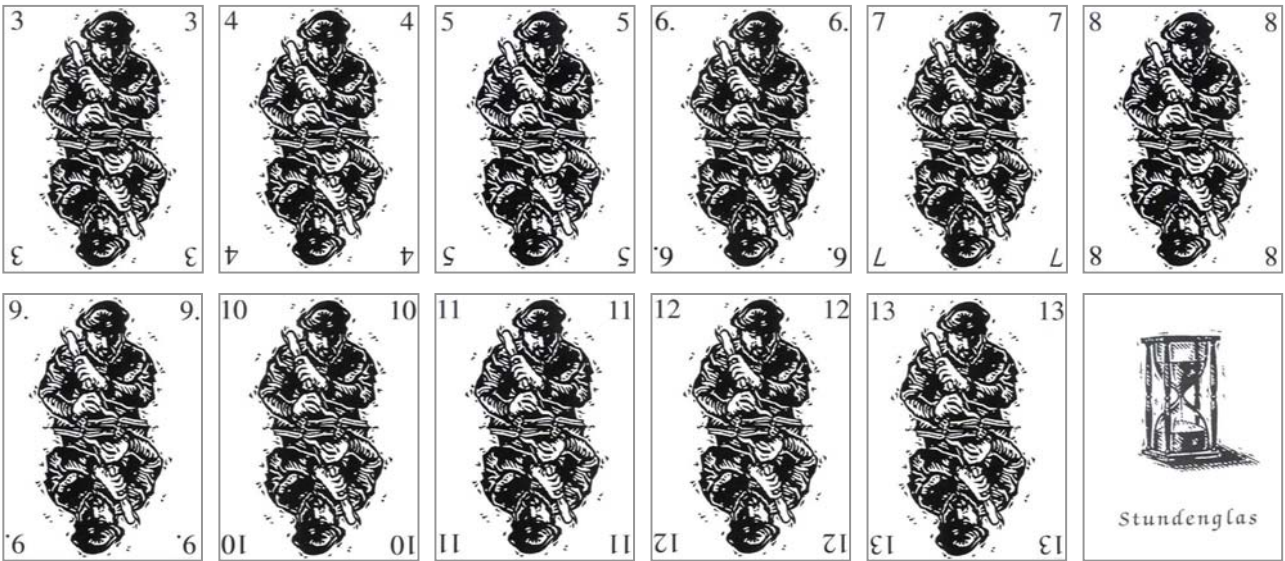
➡ 2 rode en 2 blauwe duivelsstenen



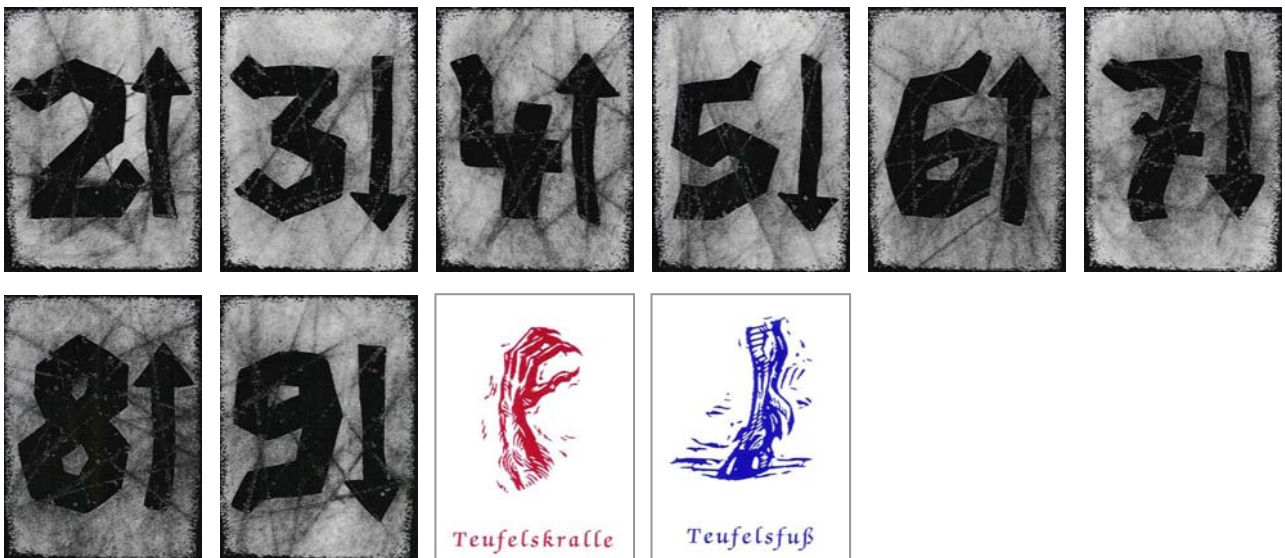
➡ 1 zielenpiramide



➡ **11 zielenkaarten**
(genummerd van 3 - 13)



➡ **2x acht duivelskaarten**
(8x rode duivelsklauwen en 8x blauwe duivelsvoet)



➡ **1 handleiding**

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk delen te verzamelen van de geest van Faust.

Om dit doel te bereiken, tracht elke speler zo vaak mogelijk, met zijn eigen duivelsstenen, op de zielenpiramide te landen om zielenkaarten te bemachtigen en de tegenspeler te hinderen door het uitspelen van duivelskaarten.

Diegene die de meeste delen heeft verzameld van de geest van Faust en aan het einde van het spel de meeste punten heeft vergaard, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt uitgekapt.

Beide spelers kiezen zich een kleur en zetten de twee daarbij behorende duivelsstenen op hun startveld.

De zielenpiramide wordt op het startveld van Doctor Faust gezet.

De speler met de rode duivelsstenen ontvangt de duivelskaarten met daarop de rode duivelsklauw. De blauwe speler ontvangt de duivelskaarten met de blauwe duivelsvoet.

Elke speler legt zijn duivelskaarten zo voor zich neer dat de tegenstander ze niet kan inkijken.

De zielenkaarten worden geordend en verdekt in een stapel naast het speelbord gelegd.

De kaart met de 3 komt bovenaan, de kaart met de 13 komt onderaan.

Een startspeler wordt bepaald (of geloot). In een volgend spel begint de speler die het vorige spel heeft gewonnen.

Spelverloop

Elke speler beschikt per speelbeurt over 7 bewegingspunten die hij **moet** opgebruiken.

Met uitzondering van die situatie waarin de bewegingspunten vervallen.

Met deze 7 punten kan hij **drie dingen** doen.

1. Met één van de beide eigen duivelstenen naar voor bewegen.

Elk veld waarover wordt bewogen, kost één bewegingspunt. Er wordt altijd bewogen met de wijzers van de klok mee. Als de duivelsteen aan het einde van een baan komt, beweegt hij zich verder in de tegenovergestelde richting op de naastliggende baan. Op een veld mogen meerdere stenen tegelijk staan, ook van verschillende kleuren.

2. De zielenpiramide bewegen.

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor het verzetten van de duivelstenen. De enige uitzondering is dat de piramide nooit een duivelsteen mag voorbijsteken (hij mag wel op het zelfde vakje landen).

3. Een van zijn duivelskaarten uitspelen.

Per beurt mag een speler maximaal één duivelskaart uitspelen. Dit kost hem één bewegingspunt. De uitgespeelde duivelskaart wordt verdekt naast een bepaald veld op het speelbord gelegd en hindert hierdoor de tegenstander.

Opgelet: Er mag nog geen andere kaart naast dit veld liggen.

Voorbeeld

Een speler legt een duivelskaart (dat kost 1 punt), verzet de zielenpiramide twee velden (dat kost 2 punten) en met één van zijn duivelsstenen zet hij vier velden naar voor (dat kost 4 punten).

In totaal heeft de speler dus 7 bewegingspunten gebruikt.

De duivelskaarten

Op het moment dat een speler met zijn duivelssteen op een veld landt, waarnaast zich een duivelskaart bevindt, eindigt zijn beurt onmiddellijk en moet de duivelssteen op dit veld blijven staan. Dit houdt ook in dat alle resterende bewegingspunten verloren zijn. Dit is de enige situatie waarin bewegingspunten kunnen vervallen.

De bewuste duivelskaart wordt omgedraaid en de speler moet uitvoeren wat er op de kaart staat vermeld. Daarna wordt de duivelskaart uit het spel verwijderd. Ofwel staat er een even cijfer op de kaart, ofwel een oneven cijfer.



Als er een even cijfer op de kaart staat met een pijl naar boven, moet de speler zijn duivelssteen even veel velden vooruit verplaatsen (met de wijzers van de klok mee).

Voorbeeld

Met deze kaart moet de speler zijn duivelssteen 8 velden voorwaarts bewegen.



Als er een oneven cijfer op de kaart staat met een pijl naar beneden, moet de speler zijn duivelssteen even veel velden achteruit verplaatsen (tegen de wijzers van de klok in).

Voorbeeld

Met deze kaart moet de speler zijn duivelssteen 3 velden achterwaarts bewegen.

De beweging die een duivelssteen maakt onder invloed van een duivelskaart (zowel voorwaarts als achterwaarts) wordt nooit onderbroken door andere duivelskaarten. Als de duivelssteen op die wijze landt op een veld waarnaast een duivelskaart ligt, gebeurt er ook niets. Er is dus nooit sprake van een kettingreactie.

Evenmin gebeurt er iets als de tegenstander een duivelskaart legt naast het veld waarop men al staat.

Slimme duivels zijn vooruitziend en berekenen op voorhand welke zet het best kan worden uitgevoerd.

De zielenkaarten

Het op deze kaart vermelde cijfer geeft aan hoeveel aandelen in de geest van Faust deze kaart vertegenwoordigt.

Er zijn **drie manieren** om aan een dergelijke zielenkaart te geraken.

1. Men zet zijn 7 bewegingspunten zo slim in dat men aan het einde van de beurt, met het zevende bewegingspunt exact op het veld landt waarop de piramide staat. De speler ontvangt hiervoor de bovenste kaart van de stapel van de zielenkaarten. Hij legt deze kaart naast zich en hij zet zijn duivelssteen bij zijn andere duivelssteen.
2. Als men aan het einde van zijn beurt de zielenpiramide exact op een duivelssteen laat landen (een eigen of een vreemde duivelssteen). De speler die de beweging van de piramide veroorzaakt, ontvangt één zielenkaart. De duivelssteen die geraakt werd door de zielenpiramide wordt bij zijn soortgenoot gezet.
3. Als men de zielenpiramide aan het einde van de baan van richting laat veranderen, ontvangt die speler automatisch een zielenkaart.

Ervaren duivelsjagers lukken er vaak in om in één speelbeurt de combinaties 1 en 3 of 2 en 3 te combineren. Als dat inderdaad lukt, ontvangt die speler 2 zielenkaarten in één speelbeurt.

Belangrijk

Als de zielenpiramide op een veld landt waarop zich twee duivelsstenen van dezelfde kleur bevinden, eindigt het spel onmiddellijk. Als het om de twee stenen van de tegenspeler gaat, ontvangt de speler die de piramide bewoog alle resterende zielenkaarten. Betreft het de eigen duivelsstenen dan ontvangt de tegenspeler alle resterende zielenkaarten. Daarna wordt er onmiddellijk afgerekend.

Einde van het spel

Als alle zielenkaarten zijn opgebruikt, eindigt het spel. De speler die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Zo wordt er afgerekend:

1. De punten op de gewonnen zielenkaarten worden opgeteld.
2. De waarde van de eigen duivelskaarten met de oneven cijfers worden hierbij opgeteld. Hierbij speelt het geen rol of die kaarten nog niet werden gebruikt of al naast een speelveld liggen.
3. De niet gebruikte duivelskaarten met de even cijfers (ook die kaarten die nog naast de speelvelden liggen) worden van het bereikte totaal (1 + 2) afgetrokken.

Vragen en twijfelgevallen

Wat gebeurt er wanneer men door het uitspelen van een duivelskaart met zijn duivelssteen exact op het veld met de zielenpiramide landt ?

Tot groot verdriet van de tegenstander ontvangt men een zielenkaart. Deze duivelssteen wordt onmiddellijk bij de andere duivelssteen gezet.

Wat gebeurt er wanneer men door het uitspelen van een duivelskaart met zijn duivelssteen de zielenpiramide moet voorbijsteken ?

Dan heeft de speler pech en ontvangt hij geen zielenkaart.

Wat gebeurt er wanneer men door het uitspelen van een duivelskaart moet teruggaan en met zijn duivelssteen exact op het veld met de zielenpiramide landt ?

In dat geval ontvangt men geen zielenkaart maar moet de duivelssteen onmiddellijk bij de andere duivelssteen worden gezet.

Wat gebeurt er wanneer men door het uitspelen van een duivelskaart moet teruggaan en met zijn duivelssteen de zielenpiramide moet voorbijsteken ?

Er wordt geen zielenkaart uitgedeeld en de zet wordt gewoon uitgevoerd.

Wat gebeurt er wanneer de zielenpiramide een veld bereikt waarop de beide spelers met elk één duivelssteen aanwezig zijn ?

De speler die de zielenpiramide heeft verzet, ontvangt een zielenkaart. Daarna worden de beide duivelsstenen bij hun respectievelijke andere duivelssteen gezet.

Wat gebeurt er wanneer de zielenpiramide een veld bereikt waarop de beide duivelsstenen van één speler staan en één duivelssteen van de andere speler ?

Het spel eindigt onmiddellijk. De speler die nu met één duivelssteen op dat veld stond, ontvangt de resterende zielenkaarten.

Wat gebeurt er wanneer de zielenpiramide een veld bereikt waarop alle vier duivelsstenen staan ?

Het spel eindigt onmiddellijk. De speler die de meeste punten heeft, wint het spel.

Wat gebeurt er wanneer men exact op het veld met de zielenpiramide landt en een duivelskaart van de tegenstander naast dit veld ligt ?

Men ontvangt een zielenkaart en men moet vervolgens uitvoeren wat de duivelskaart vraagt.

31 januari 2006