



Teufelsrad  
Ravensburger, 1938  
2 - 4 spelers vanaf 7 jaar  
± 45 minuten

## Inleiding

Men verwijt de zuivere denkspelen dikwijls dat ze enkel de zuivere denkfuncties van de mens aanspreken en dat ze daarom erg vermoeiend zijn. Daarenboven levert een zuiver denkspel pas dan enige voldoening op als de tegenstanders ongeveer van hetzelfde niveau is.

Het spel 'Teufelsrad' bewandelt een andere weg. Dankzij de herhaaldelijke en onvermijdelijke verdraaiing van het speelbord wordt de opmars van de stenen naar het doelveld keer op keer verstoord en hun positie verschoven. Om die reden vereist het spel niet enkel een tactisch en consequent handelen maar vóór alles een tegenwoordigheid van geest, de bekwaamheid om een nieuwe situatie snel te overzien, de mogelijkheid om zich aan te passen en daarna te handelen.

Bovendien kan een draai aan het speelbord, zelfs al gaat ze mogelijk gevaarlijk in de richting van een tegenstander, toch een nieuw voordeel met zich meebrengen. In de loop van het spel zullen steeds nieuwe en onberekenbare situaties ontstaan die soms geluk brengen en het speelplezier erg kunnen verhogen.

De spanning wordt opgevoerd tot aan het einde van het spel omdat de draaibewegingen steeds vaker optreden en de spelsituaties sneller en sneller zullen veranderen.

Teufelsrad heeft eenvoudige en verstandige spelregels die ook kinderen probleemloos kunnen verstaan en die eindeloos veel mogelijkheden, variaties en verrassingen bieden zodat het spel niet gaat vermoeien en het spel ook voor volwassenen niet vervelend wordt.

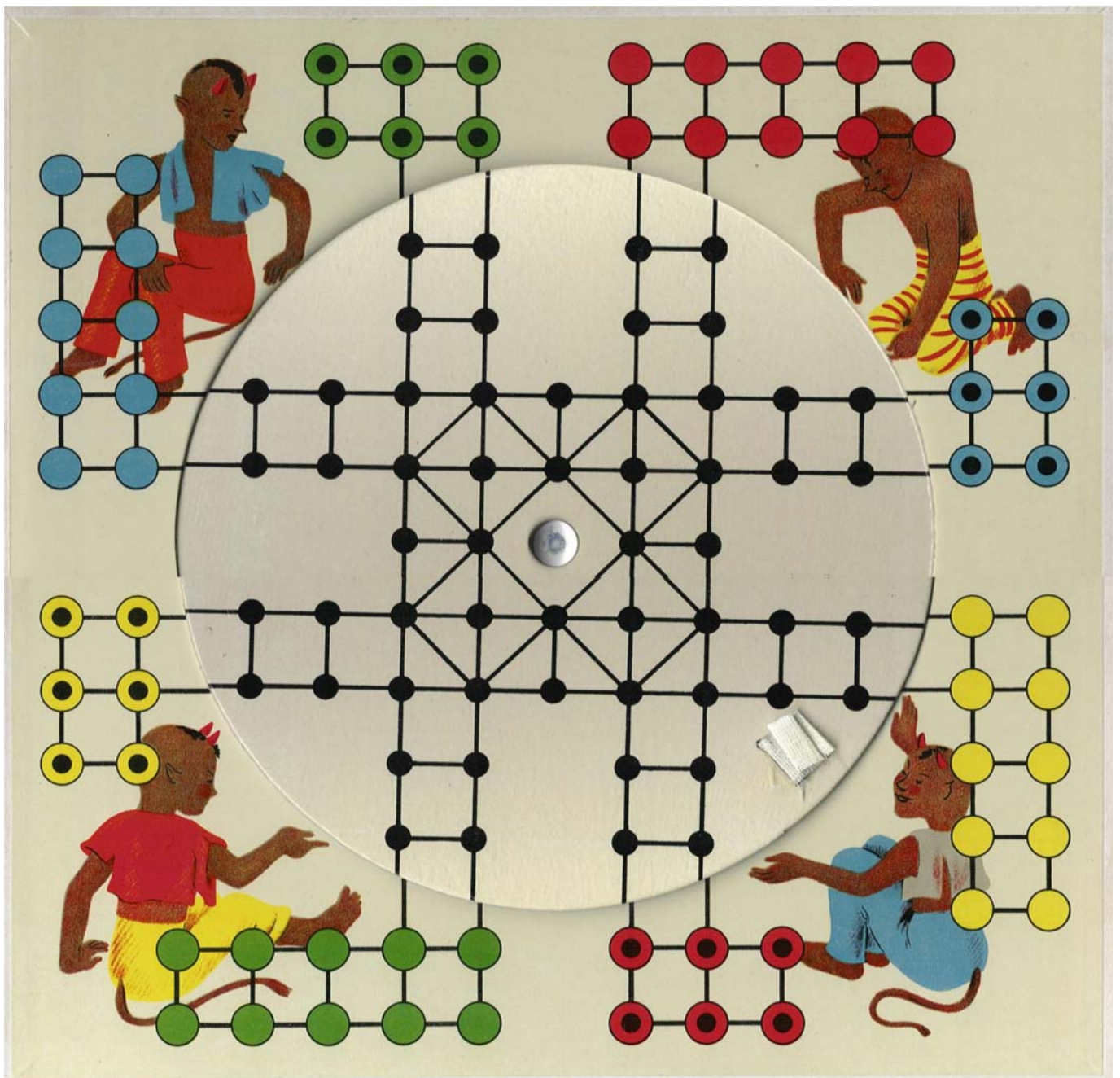
Het spel biedt de meeste spanning als het met vier spelers wordt gespeeld, maar het kan ook probleemloos met drie en twee spelers worden gespeeld.

## Het spelmateriaal

- 40 pionnen (telkens 10 pionnen in de kleuren groen, rood, blauw en geel);



- 1 verdraaibaar speelbord



# De spelregels

Iedere speler ontvangt 10 pionnen van een bepaalde kleur. Deze pionnen worden op de 10 velden van dezelfde kleur geplaatst.

De opdracht bestaat er in om 6 van deze pionnen over de lijn van de draaibare middenvelden naar de tegenoverliggende zes velden (van dezelfde kleur maar met een zwart middelpunt) te loodsen.

Dit gebeurt op de hierna beschreven manier.

De spelers zetten of springen om de beurt met een pion over de getekende lijnen op het speelbord.

Er wordt steeds bewogen van het ene punt tot het andere punt en dit in een willekeurige richting.

Er kan worden gesprongen over een eigen of over een vreemde pion op voorwaarde dat het volgende punt in rechte lijn vrij is. Van dat punt uit kan er opnieuw worden gesprongen, ook in een andere richting, als de voorwaarden daarvoor zijn vervuld.

Er worden nooit pionnen geslagen.

De doelvelden van een vreemde kleur mogen niet worden betreden. En eenmaal dat men een eigen doelveld heeft bereikt, mag men van dit doelveld niet terugkeren op het draaibare speelvlak.

Telkenmale een speler een pion in het doelveld heeft gebracht, moet hij de draaischijf 90° draaien naar links of naar rechts.

Zodra een speler 6 pionnen in zijn doelveld heeft gebracht, heeft hij het spel gewonnen. Hij mag niet verder spelen maar hij laat zijn pionnen wel op het speelveld staan.

De andere spelers spelen verder tot de tweede en de derde plaats vaststaat en daarmee ook de verliezer is gekend.

## Enkele tips

De onervaren speler zal proberen om zo snel mogelijk een pion in het doel te brengen en daarom het spel maar starten met twee of drie pionnen. Zodra hij een pion in het doel heeft gebracht en hij de draaischijf moet draaien zal hij merken dat hij tegenover de andere spelers in het nadeel is en dat zijn tegenstanders die met meer pionnen zijn gestart (5 à 8 pionnen) in het voordeel zullen zijn. Bij elke draai bieden er zich voor de spelers met voldoende pionnen op de draaischijf meerdere mogelijkheden aan om een pion in het doelveld te plaatsen of naar het doelveld te springen.

De betere en behendigere speler laat zijn pionnen die praktisch in het doel staan rustig op hun positie staan en tracht andere pionnen naar een gunstige positie te brengen. Pas als de gelegenheid zich voordoet of als de tegenstander gevaarlijk wordt, zal hij zijn pionnen in het doel brengen. Dit vraagt natuurlijk ervaring en een grote opmerkzaamheid maar brengt ook heel wat verrassingen met zich mee.

Uiteraard kan men zijn pionnen ook gebruiken om de anderen te verhinderen om het doel eenvoudig te bereiken. Natuurlijk moet men dan wel de nodige pionnen op het draaivlak ter beschikking hebben.

**Ravensburger Spiele nr. 5563**