

# Teufelsgriff

1 Spieler

104 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

## Alle Rasterpositionen mit Farbfolgen in Dreierschritten füllen.

### AUFBAU

- 1 Spieler mit zwei 52-Karten-Decks (104 Karten). Alle 8 Könige entfernen.
- 24 Karten offen in einem 3x8-Raster auslegen.
- Restliche 72 Karten bilden den Vorratsstapel.

### WERTUNG

- Gewonnen durch Vervollständigung aller 24 Farbfolgen.
- Kein erneutes Austeilen des Vorrats.

*Tipp: Rasterplätze aggressiv freimachen, um den Vorrat schneller durchzuarbeiten.*

### AM ZUG

- Rasterkarten auf passende Stapel verschieben (gleiche Farbe, nächster Rang in Dreierschritten).
- Leere Plätze vom Vorratsstapel füllen.
- Obere Reihe baut A-4-7-10; mittlere 2-5-8-B; untere 3-6-9-D.

Teufelsgriff ist eine Zwei-Deck-Patience, die auf einem 3-mal-8-Raster mit 24 offenen Karten gespielt wird. Spieler bauen bestimmte Folgen auf den Rasterpositionen: die obere Reihe baut Folgen ab dem Ass, die mittlere ab der Zwei und die untere ab der Drei, jeweils in Dreierschritten innerhalb derselben Farbe aufsteigend. Das Spiel erfordert sorgfältige Planung und bietet eine befriedigende Herausforderung mit seinem ungewöhnlichen Aufbaumuster.

## Ziel

Alle 24 Rasterpositionen mit vollständigen Farbfolgen füllen: obere Reihe A-4-7-10, mittlere Reihe 2-5-8-B, untere Reihe 3-6-9-D, jeweils in einer Farbe gebaut.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 Spieler (Patience).
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks zusammen gemischt (104 Karten). Alle 8 Könige vor dem Spiel entfernen.
3. **Raster:** 24 Karten offen in ein 3-Reihen-mal-8-Spalten-Raster auslegen.
4. **Vorratsstapel:** Die restlichen 72 Karten bilden den Vorratsstapel.

## Spielablauf

1. **Rasteraufbau:** Jede Position im Raster baut eine Folge in Farbe aufsteigend in Dreierschritten. Obere Reihe: A, 4, 7, 10. Mittlere Reihe: 2, 5, 8, B. Untere Reihe: 3, 6, 9, D.
2. **Karten verschieben:** Wenn eine Karte im Raster auf einen anderen Rasterstapel gelegt werden kann (passender nächster Rang und Farbe), dorthin verschieben. Das gibt einen Platz frei.
3. **Plätze füllen:** Leere Rasterpositionen werden vom Vorratsstapel gefüllt.
4. **Vorrat austeilen:** Wenn keine Rasterzüge möglich sind, Karten vom Vorrat auf alle leeren Plätze verteilen. Gibt es keine leeren Plätze, je eine Karte auf jede Rasterposition legen.
5. **Kein erneutes Austeilen:** Der Vorratsstapel wird nur einmal durchgegangen.

## Punktwertung

1. **Gewinnbedingung:** Alle 24 Rasterpositionen enthalten ihre vollständige Viererfolge (A-4-7-10, 2-5-8-B oder 3-6-9-D) in Farbe.
2. **Teilwertung:** Die Anzahl der fertigen Stapel oder korrekt aufgebauten Karten zählen.
3. **Gewinnrate:** Teufelsgriff ist mässig schwierig, etwa 1 von 10 Spielen ist gewinnbar.

## Varianten

---

- **Entspannter Teufelsgriff:** Ein erneutes Austeilen des Vorrats erlauben für eine höhere Gewinnrate.
- **Ein-Deck-Variante:** Ein Deck (ohne Könige) mit einem 3x4-Raster für ein kürzeres Spiel verwenden.

## Tipps und Strategien

---

- Rasterplätze freimachen, um neue Karten vom Vorrat ins Spiel zu bringen.
- Folgen in der Reihe bevorzugen, die bereits die meisten passenden Karten hat.
- Verfolgen, welche Farben in welchen Reihen liegen; Farben über Reihen zu mischen führt in Sackgassen.

## Tipps & Strategie

---

Leere Plätze aggressiv schaffen, um den Vorrat durchzuarbeiten. Darauf achten, welcher Rang in welche Reihe gehört (A-4-7-10 oben, 2-5-8-B mitte, 3-6-9-D unten). Farbverteilung über die Reihen verfolgen.

Die zentrale Erkenntnis ist, dass jeder Rang genau zu einer Reihe gehört. Falsch platzierte Karten schnell in die richtige Reihe zu bewegen (oder zum Folgenaufbau zu nutzen) ist die wichtigste strategische Herausforderung.