

Regenbogen-Land

Ein packender Farbenwettlauf
von Ilse Dreher

Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Spielmaterial

- 20 transparente Farbtropfen
 - 10x Gelb
 - 6x Blau
 - 4x Rosarot
- 6 Spielfiguren
 - 1 lila Zauberer
 - 1 lila Zaubererwürfel
 - 1 Würfel
 - 1 Spielplan



Spielfiguren



Farbtropfen



Würfel

Zaubererwürfel

Zauberer

Spielidee

Es ist ein sonniger Tag. Die Vögel zwitschern. Alle Tiere und Menschen sind fröhlich. Von Ferne zieht eine dunkle Wolke auf. Es beginnt zu regnen und nach kurzer Zeit spannt sich ein prächtiger Regenbogen über Wiesen und Wälder.

Da! Seht ihr das auch? Der Regenbogen verliert seine Farben! Wie bunte Regentropfen fallen sie herab. Das war der Zauberer, er hat dem Regenbogen einfach die Farben weggezaubert.



Spielplan



Doch ihr könnt dem Regenbogen helfen, wenn ihr euch gemeinsam auf den Weg macht, die verlorenen Farbtropfen zu suchen. Dabei habt ihr viele Hindernisse zu überwinden.

Vor allem müsst ihr auf den Zauberer achten. Er läuft euch nach und versucht euch die Farbtropfen wieder abzunehmen.

Wenn es euch gelingt, dem Regenbogen seine Farben zurück zu geben, habt ihr gemeinsam gewonnen. Wenn nicht, hat der Zauberer sein Ziel erreicht.



Spielvorbereitung



Der Spielplan kommt in die Tischmitte.

Die Farbtropfen werden auf die 20 großen Wegfelder gelegt, auf jedes große Feld einer. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Farbe auf welchem Feld liegt.

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld, die Regenwolke. Nicht benötigte Figuren bleiben in der Schachtel.

Den Zauberer stellt ihr in seinen Turm und den lila Zaubererwürfel legt ihr daneben. Der andere Würfel kommt griffbereit neben den Spielplan.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Spielablauf



Euer Ziel ist das große Sonnenfeld.

Wer am Zug ist, würfelt einmal mit dem normalen Würfel und zieht seine Figur um die gewürfelte Augenzahl über die Felder vorwärts.

Ihr dürft auch rückwärts ziehen, aber innerhalb eines Zuges darf die Richtung nicht gewechselt werden. Rückwärts zu ziehen ist sinnvoll, wenn die letzte Figur an einem Farbtropfen vorbeigezogen ist und der Farbtropfen noch eingesammelt werden muss. Denn es darf am Ende des Spiels kein Farbtropfen zurückbleiben.

Da ihr gemeinsam spielt, dürfen auf einem Feld auch mehrere Spielfiguren stehen.

Spielaufbau mit vier Spielern:

Startfeld
Wolke
mit Spielfiguren

Zielfeld Sonne

Farbtropfen

Zaubererwürfel

Zauberer
vor seinem Turm

Würfel



Gegenseitige Hilfe

Statt die eigene Figur zu ziehen, dürft ihr die gewürfelte Augenzahl einem Mitspieler schenken. Dadurch kann er vielleicht zu einem Farbtropfen ziehen, sich befreien oder schneller vor dem Zauberer weglaufen.

Farbtropfen einsammeln

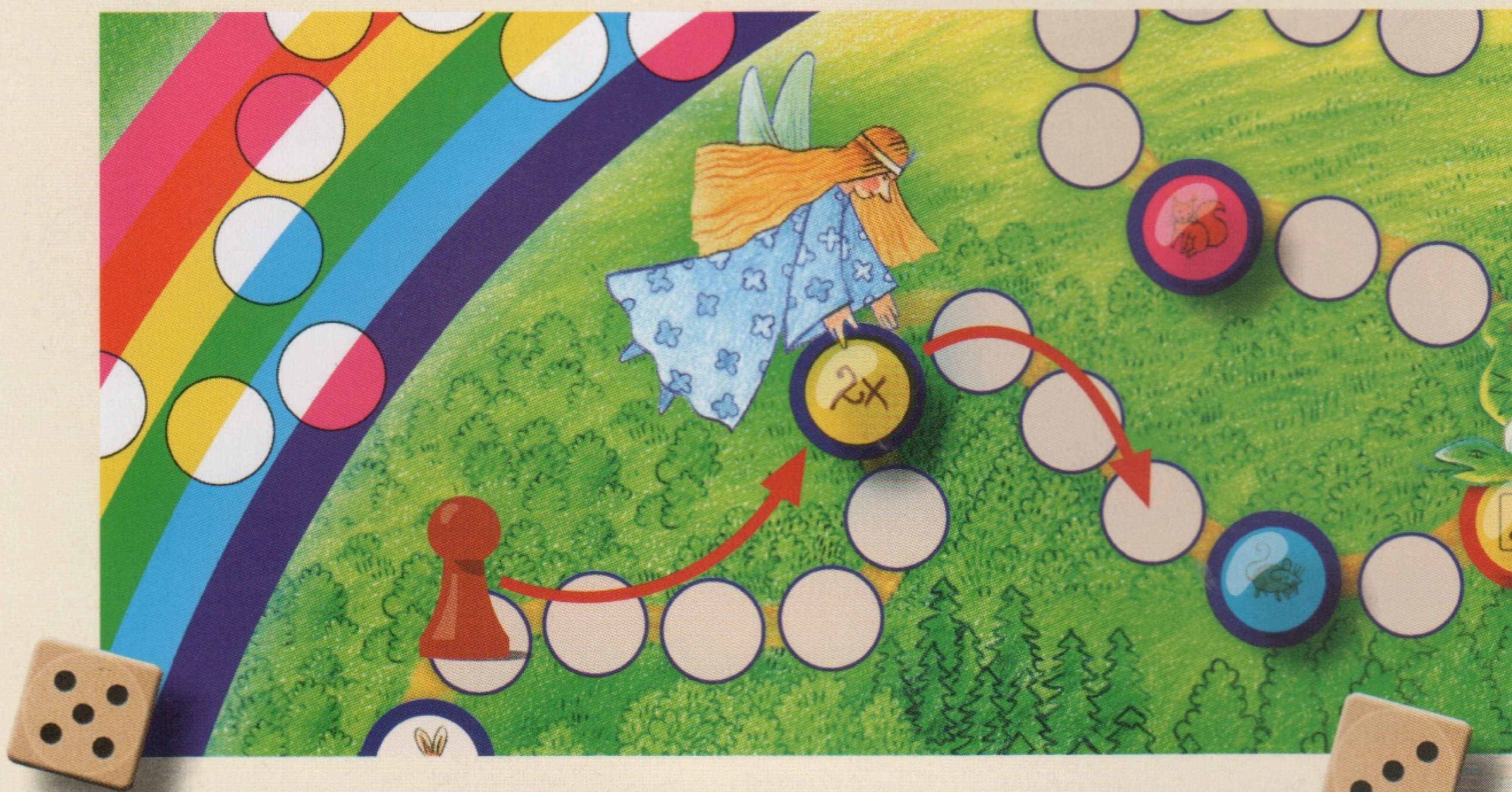
Wer auf Feldern stehen bleibt, auf denen **Mäuschen, Eule, Eichhörnchen, Murmeltier, Häschen oder Rabe** abgebildet sind, kann einen dort liegenden Farbtropfen einsammeln. Die Tiere geben sie euch gerne.

Habt ihr einen Farbtropfen eingesammelt, legt ihr ihn auf ein Feld im Regenbogen. Wie das geht, lest ihr im Kapitel „Farbtropfen auf den Regenbogen legen“.



Florian hat eine 3 gewürfelt. Er erreicht das Feld mit dem Mäuschen und sammelt dort den rosaroten Farbtropfen ein.

Die **Fee** ist besonders hilfreich. Bleibt ihr auf ihrem Feld stehen, verschenkt sie nicht nur den Farbtropfen. Ihr dürft sofort **noch einmal würfeln** und weiterziehen – auch wenn der Farbtropfen schon eingesammelt wurde.



Sanya hat eine 5 gewürfelt. Sie erreicht das Feld der Fee, sammelt den Farbtropfen ein und darf sofort noch einmal würfeln. Sie würfelt eine 3 und zieht weiter.

Wichtig: Landet ein Spieler durch einen geschenkten Würfelwurf auf dem Feld der Fee, darf nicht er, sondern der schenkende Spieler noch einmal würfeln.

Auf den Feldern von **Zauberer, Räuber, Hexe, Schlange und Spinne** braucht ihr viel Glück! Wer auf ihren Feldern stehen bleibt, **wird gefangen**. Der Spieler kann erst dann den Farbtropfen einsammeln und weiterziehen, wenn er im nächsten Zug die Augenzahl würfelt, die auf dem weißen Feld abgebildet ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Farbtropfen noch da liegt oder nicht.

Folgende Augenzahlen müsst ihr würfeln:

Eine 5 und 6 bei Zauberer und Hex',
eine 4 beim Räuber hier,
eine 3 und 2 bei der Schlange mit Ei,
eine 1 bei der Spinne Frisskeins.



Ein Spieler hat pro Zug nur einen Versuch. Erst wenn er die richtige Zahl gewürfelt hat, kann er den Farbtropfen nehmen (falls vorhanden) und mit der gewürfelten Zahl weiterziehen. Wird ihm die richtige Würfelzahl geschenkt, zieht er anstelle des schenkenden Spielers weiter.



Erik (grün) hat eine 2 gewürfelt und zieht auf das Feld der Hexe. Die Hexe nimmt ihn gefangen. In seinem nächsten Zug muss er eine 6 würfeln. Dies gelingt ihm nicht. Aber er hat Glück! Samuel (gelb) würfelt in seinem nächsten Zug eine 6, die er Erik schenkt. Erik kann nun den Farbtropfen einsammeln und sechs Felder weiterziehen. Samuel bleibt stehen.

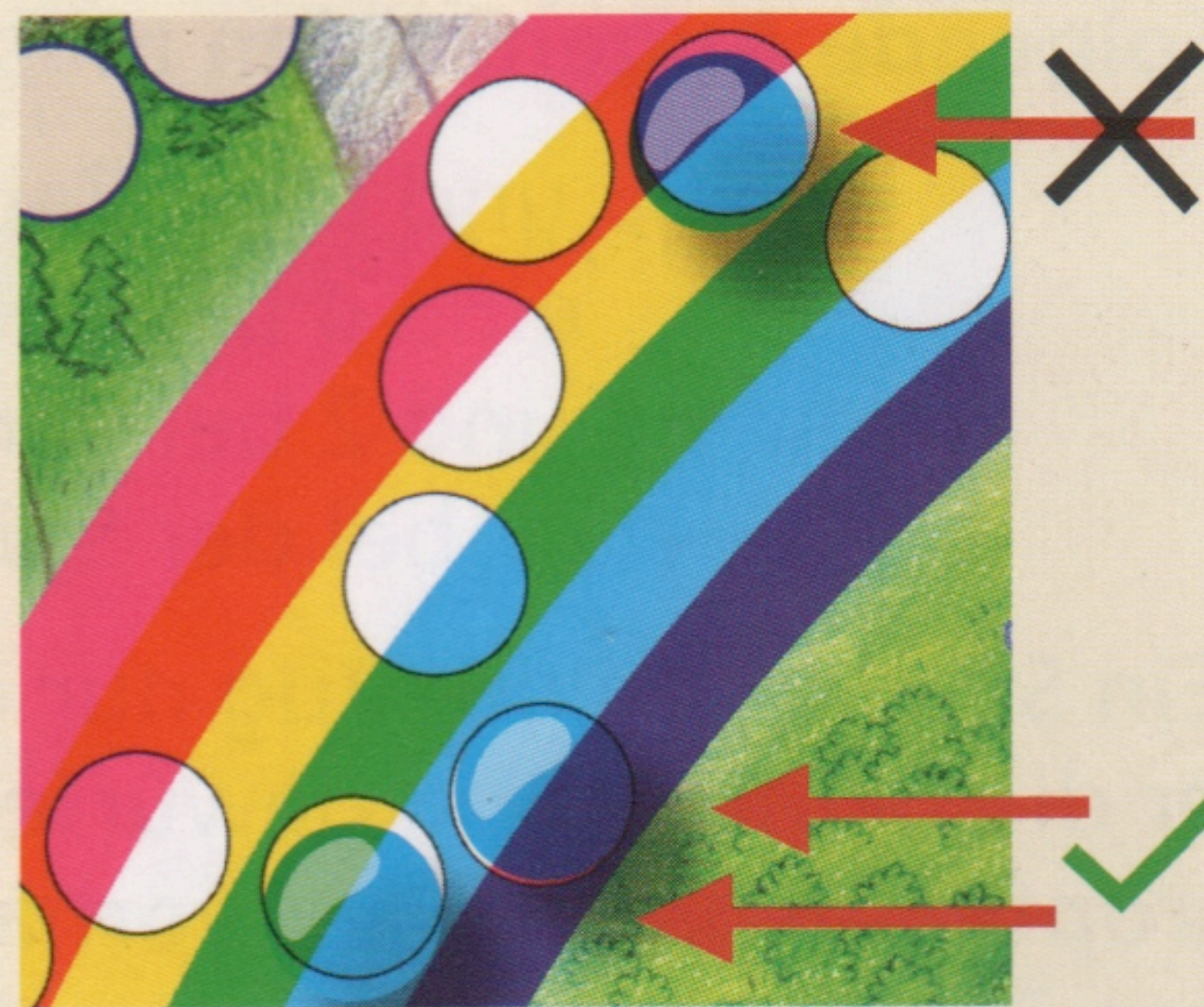
Farbtropfen auf den Regenbogen legen

Wer einen Farbtropfen eingesammelt hat, legt ihn auf ein passendes Feld im Regenbogen. Passend heißt: Das Feld, auf dem der Farbtropfen liegt, erstrahlt in den gleichen Farben, wie die Farben um dieses Feld herum.

Ihr könnt euch dabei gegenseitig helfen und dann beobachten, wie durch den neuen Farbtropfen auf dem Feld im Regenbogen neue Farben entstehen. Je mehr Farbtropfen auf den richtigen Feldern liegen, desto mehr leuchtet der Regenbogen in seiner alten Pracht.



 Sanya hat einen rosaroten Farbtropfen eingesammelt. Wenn sie ihn auf dieses Feld legt, verwandelt es sich in rosa und rot.



 Samuel hat einen blauen Farbtropfen. Diesen kann er auf eines der beiden unteren Felder legen. Auf dem obersten Feld entstehen nicht die richtigen Farben.

Der Zauberer und der Zaubererwürfel



Sobald die letzte Figur auf dem Feld des Raben steht oder daran vorbeizieht, stellt ihr den Zauberer auf die Startwolke und der lila Zaubererwürfel kommt ins Spiel. Der Rabe hat ihm von eurer erfolgreichen Farbensuche erzählt. Er will nun vor euch die Sonne erreichen.

Ab sofort gilt folgende Regel: Wer am Zug ist, würfelt jetzt immer mit beiden Würfeln. Zuerst zieht der Zauberer entsprechend der Anzahl der Augen auf dem Zaubererwürfel vor (0, 1 oder 2 Felder). Danach wird die Spielerfigur gezogen.

Zieht der Zauberer auf das Feld einer Spielerfigur oder überholt sie sogar, erschreckt sich der Spieler, aber es passiert ihm nichts.

Achtung: Den Würfelwurf des Zaubererwürfels könnt ihr euch natürlich **nicht gegenseitig schenken**.



Spielende

Ihr habt das Spiel gewonnen, wenn alle 20 Farbtropfen auf dem Regenbogen liegen und **eure Figuren vor dem Zauberer auf dem Sonnenfeld eingetroffen** sind. Da die Sonne mit **genauer Augenzahl** erreicht werden muss, würfeln alle bis zum Ende mit.

Die Spieler, die schon auf dem Sonnenfeld sind, verschenken ihren Würfelwurf an die Mitspieler, die noch ankommen müssen. Wenn ihr gewonnen habt, ärgert sich der Zauberer und geht wütend in seinen Turm zurück.

Erreicht der Zauberer jedoch die Sonne – dazu benötigt auch er die genaue Augenzahl – **bevor** die letzte Spielerfigur dort eintrifft, habt ihr das Spiel leider verloren.

Fangt noch einmal von vorn an. Wenn ihr besser zusammen spielt, ist eure Chance größer, den Zauberer zu besiegen.

Kennt ihr schon diese  -Spiele?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

