

von Reiner Knizia
für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren
Piatnik Spiel Nr. 636974

© 2008 Piatnik Wien, printed in Austria

Jeder weiß, dass am Ende des Regenbogens ein Topf mit Gold steht. Die Spieler versuchen, den Weg über den Regenbogen zu gehen und diesen Goldtopf zu finden. Aber nur die Magier wissen, wie man über den Regenbogen kommt. Die Magier sehen alle gleich aus, viele sind freundlich und hilfsbereit, andere allerdings böse und hinterhältig. Diese wollen verhindern, dass eines der Kinder den Schatz findet. Wer entdeckt die guten Magier, geht den richtigen Weg über den Regenbogen und findet den Topf mit Gold?
Im Regenbogenland findest du 5 verschiedene Spiele.

Spielinhalt:

- 4 Spielfiguren in vier verschiedenen Farben
- 20 Magierfiguren
- 1 Blatt mit Aufklebern in verschiedenen Werten (4x 1, 5x 2, 5x 3, 6 böse Magier)
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel



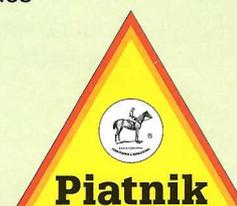
Start

Kreis der Magier

Ziel

Spielvorbereitung:

Vor dem ersten Spiel müssen die Magier auf der Unterseite mit den Etiketten beklebt werden. Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie an den Anfang des Regenbogens. Die Magierfiguren werden sorgfältig gemischt, ohne dass die Spieler die Unterseite sehen können und in einer Gruppe neben dem Spielplan aufgestellt. Der jüngste Spieler beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Über den Regenbogen

für 2 - 4 Spieler ab 4 Jahren

Spielablauf:

- Wenn du an der Reihe bist, nimmst du einen der Magier und drehst ihn so um, dass alle Spieler die Unterseite sehen können. Ist dort eine Zahl, darfst du deine Spielfigur die entsprechenden Schritte auf dem Regenbogen weiterziehen. Ist es ein böser Magier, muss deine Spielfigur stehen bleiben. Danach stellst du den Magier, den du genommen hast, zur Seite und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Wird der letzte Magier aus der Gruppe aufgedeckt, nimmst du alle Magier die zur Seite gestellt wurden, mischt sie ohne die Unterseite anzusehen und stellst sie als neue Gruppe bereit.

Spielende:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den Topf mit dem Gold am Ende des Regenbogens erreicht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.

Der Kreis der Magier

für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Spielablauf:

- Der jüngste Spieler wählt 5 Magier aus der Gruppe neben dem Spielplan aus, und stellt sie so in den Kreis der Magier auf den Spielplan, dass kein Spieler die Unterseite sehen kann (auch er selbst nicht!).
- Wenn du an der Reihe bist, nimmst du einen der Magier aus der Gruppe neben dem Spielplan und drehst ihn so um, dass alle Spieler die Unterseite sehen können. Ist dort eine Zahl, darfst du deine Spielfigur die entsprechenden Schritte auf dem Regenbogen weiterziehen. Ist es ein böser Magier, muss deine Spielfigur stehen bleiben. Den Magier stellst du zur Seite.
- Danach wählst du einen der Magier aus dem Kreis der Magier und drehst ihn ebenfalls um.
 - Ist die Zahl die gleiche wie die auf der Unterseite des Magiers, den du aus der Gruppe genommen hast, darfst du deine Spielfigur nochmals die gleiche Anzahl an Schritten weiterziehen.
 - Hast du einen bösen Magier aus der Gruppe gezogen und es gelingt dir auch im Kreis der Magier einen bösen Magier aufzudecken, darfst du nun deine Spielfigur 5 Felder weiterziehen.
 - Danach stellst du diesen Magier zur Seite und stellst einen neuen Magier auf das freie Feld im Kreis, ohne seine Unterseite anzusehen.
 - Stimmen die Unterseiten nicht überein, stellst du den Magier an seinen Platz im Kreis zurück, ohne dass deine Spielfigur weiter vorrücken darf.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird der letzte Magier aus der Gruppe aufgedeckt, nimmst du alle Magier die zur Seite gestellt wurden, mischt sie ohne die Unterseite anzusehen und stellst sie als neue Gruppe bereit.

Spielende:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den Topf mit dem Gold am Ende des Regenbogens erreicht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.

Gemeinsam über den Regenbogen

für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Spielablauf:

- Wenn du an der Reihe bist, nimmst du einen der Magier und drehst ihn so um, dass alle Spieler die Unterseite sehen können. Danach stellst du den Magier vor einen beliebigen Mitspieler, der noch keinen Magier vor sich stehen hat (du darfst ihn aber auch vor dich selbst hinstellen). Dieser Spieler zieht nun die Spielfigur die entsprechende Anzahl an Schritten auf dem Regenbogen weiter. (Bei einem bösen Magier bleibt die Spielfigur stehen.)
- Hat jeder Spieler einen Magier bekommen und den Zug ausgeführt, werden alle diese Magier zur Seite gestellt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird der letzte Magier aus der Gruppe aufgedeckt, nimmst du alle Magier die zur Seite gestellt wurden, mischt sie ohne die Unterseite anzusehen und stellst sie als neue Gruppe bereit.

Beim Spiel zu zweit nimmst du nacheinander 3 Magier und teilst sie wie folgt zu: Einen für deinen Mitspieler, einen für dich und einen stellst du gleich zur Seite.

Spielende:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den Topf mit dem Gold am Ende des Regenbogens erreicht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.

Mit Risiko über den Regenbogen

für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren

Spielablauf:

- Wenn du an der Reihe bist, nimmst du einen der Magier und drehst ihn so um, dass alle Spieler die Unterseite sehen können. Ist dort eine Zahl, darfst du den Magier die entsprechende Anzahl an Feldern vor deine Spielfigur auf den Regenbogen stellen. Danach kannst du dich entscheiden, ob du weiter machen willst oder nicht.
 - Du machst weiter: Nimm einen weiteren Magier aus der Gruppe. Ist auf seiner Unterseite wieder eine Zahl, darfst du diesen Magier die entsprechende Anzahl an Feldern vor den vorher gesetzten Magier auf den Regenbogen stellen. Danach kannst du dich wieder entscheiden, ob du weiter machen willst oder nicht.
 - Du willst aufhören: Zieh deine Spielfigur bis zu dem Magier vor, den du zuletzt auf den Spielplan gestellt hast. Danach nimmst du alle Magier vom Spielplan und stellst sie zur Seite.
- Befindet sich ein böser Magier auf der Unterseite, endet dein Zug sofort und deine Spielfigur muss stehen bleiben. Nimm alle vorher gesetzten Magier vom Spielplan und stelle sie zur Seite.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird der letzte Magier aus der Gruppe aufgedeckt, nimmst du alle Magier die zur Seite gestellt wurden, mischt sie ohne die Unterseite anzusehen und stellst sie als neue Gruppe bereit.

Spielende:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den Topf mit dem Gold am Ende des Regenbogens erreicht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.

Das Spiel der Magier

für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

Die Magier sind sonderbare Wesen und erfinden ab und zu gerne Geschichten, wie du gleich herausfinden wirst.

Spielablauf:

- Wenn du an der Reihe bist, nimmst du einen der Magier und drehst ihn so um, dass die anderen Spieler die Unterseite nicht sehen können.
- Danach sagst du eine Zahl an: entweder 1, 2 oder 3. Du kannst dir aussuchen, ob du die Zahl sagst, die sich tatsächlich auf der Unterseite des Magiers befindet oder eine, die nicht dort steht. Dann ziehst du deine Spielfigur die angesagte Anzahl an Felder auf dem Regenbogen vorwärts.
- Jeder Mitspieler, der mit seiner Spielfigur nicht mehr auf dem Startfeld steht, darf jetzt, wenn er möchte, die angesagte Zahl anzweifeln indem er laut „Glaub ich nicht!“ sagt. Sagt niemand „Glaub ich nicht!“ stellst du den Magier zur Seite, und dein Zug ist zu Ende. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Sagt einer deiner Mitspieler „Glaub ich nicht!“, musst du die Zahl auf der Unterseite des Magiers herzeigen.
 - Wenn du die richtige Zahl angesagt hast, muss der Spieler, der „Glaub ich nicht!“ gesagt hat, seine Spielfigur diese Anzahl an Feldern auf dem Regenbogen zurückziehen (niemals weiter zurück als an den Start).
 - Wenn du eine falsche Zahl angesagt hast, musst du deine Spielfigur die angesagte Anzahl an Feldern auf dem Regenbogen zurückziehen. Der Mitspieler, der „Glaub ich nicht!“ gesagt hat, darf die angesagte Zahl an Feldern vorwärts ziehen.Danach stellst du den Magier zur Seite, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wird der letzte Magier aus der Gruppe aufgedeckt, nimmst du alle Magier die zur Seite gestellt wurden, mischt sie ohne die Unterseite anzusehen und stellst sie als neue Gruppe bereit.

Spielende:

Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den Topf mit dem Gold am Ende des Regenbogens erreicht hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt.



Wenn Du zu „Regenbogenland“ noch Fragen oder Anregungen hast, schreib bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
Postfach 79, 1141 Wien/Österreich.

www.piatnik.com