Farbentanz

ein Spiel für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren

aus der Höpinger Spiele-Werstatt nach einer Spielidee von Lena und Ulli Gumpert

Höpinger Spielewerkstatt

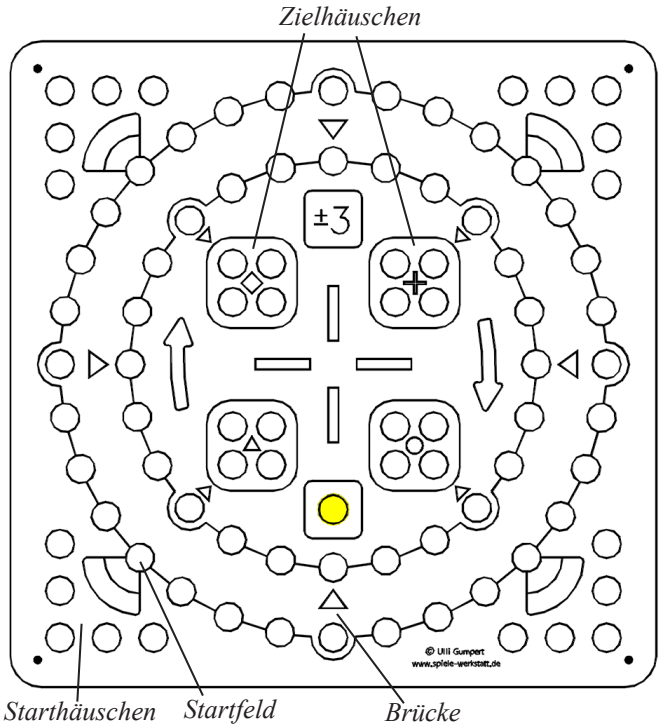
Farbentanz ist ein außergewöhnliches Spiel mit doppeltem Würfelspaß. Im Unterschied zu herkömmlichen Spielen müssen sich die Spieler um alle Farben bemühen.

Spielvorbereitung :

Vor Spielbeginn bekommt jeder Spieler fünf Taler (farbige Scheiben), die unter dem Spielfeld liegen. Je nach Anzahl der Spieler werden:
bei zwei Spielern je drei Spielsteine pro Farbe
bei drei Spielern je vier Spielsteine pro Farbe
bei vier Spielern je fünf Spielsteine pro Farbe eingesetzt.
Jeder der Spieler zieht ein Plättchen aus der Mitte.
Die aufgezeichnete Form zeigt das Zielhäuschen das dem Spieler zugeordnet wird.

Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen möglichst schnell je einen Spielstein jeder Farbe in ihr Zielhäuschen einzuspielen. Dabei ist die Reihenfolge der Farben beliebig.



Und los geht's:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit beiden Würfeln. Die anderen Spieler können jetzt überlegen, ob sie den Wurf abkaufen wollen. Bei mehreren Interessenten hat der Spieler, der eher an der Reihe ist, den Vortritt.
Ist das geklärt, bestimmt der Farbwürfel welche Farbe (siehe Farbbestimmung) gesetzt werden darf und der Zahlenwürfel die Anzahl der Felder. Es darf eine aufgedruckte Zahl ausgesucht werden. **Wichtig!** Jeder Spieler darf jeden Spielstein bewegen. Gezogen wird im Uhrzeigersinn (Ausnahme +/- 3). Ausgespielt werden kann mit jeder Zahl. Das Startfeld zählt dabei immer mit. Ist das entsprechende Feld mit einem fremden Spielstein besetzt, wird dieser in das zugehörige Starthäuschen zurückgesetzt. Der innere Kreis kann nur über die vier Brücken erreicht und verlassen werden. Ins Zielhäuschen kann mit jeder Zahl eingespielt werden.

Rundenablauf
1. Würfeln
2. Kaufinteresse abfragen
3. Gegebenenfalls Wurfchancen kaufen
4. Setzen

Farbbestimmung:

Vier Farben (gelb, rot, grün und violett) sind durch den Farbwürfel eindeutig bestimmt. Bei Orange hat der Spieler die Möglichkeit, zwischen Rot und Gelb - bei Blau zwischen Grün und Violett zu wählen.

Kauf eines Wurfes:

Jeder der Spieler sollte alle Würfe im Auge behalten, denn es besteht die Möglichkeit, jeden Wurf mit zwei Talern dem Werfer abzukaufen. Der Werfer **muss** verkaufen. Das erste Kaufrecht hat immer der Spieler, der als nächster nach dem Werfer an der Reihe ist. Der Verkäufer darf noch einmal würfeln.

Kaufen weiterer Würfelmöglichkeiten:

Jeder Werfer hat die Möglichkeit, nachdem er gewürfelt hat, einen Taler in die Mitte des Spielfeldes zu legen und sich so eine weitere Wurfchance mit einem der Würfel zu erkaufen. Der Wurf wird gleichzeitig unverkäuflich. Diese Option darf pro Runde zweimal eingesetzt werden.

Sichern eines Wurfes:

Legt ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, vor dem Würfeln einen Taler in die Mitte, ist der Wurf damit unverkäuflich. Diese Option ist in der Endspielphase besonders wichtig.

Taler aus der Mitte nehmen:

Die Taler, die sich in der Mitte ansammeln, darf sich der Spieler nehmen, der als nächstes die Farbe Rot würfelt. Falls sich der Spieler entscheidet, die Taler zu nehmen, ist der Wurf unverkäuflich, darf jedoch nicht gesetzt werden.

Viel Spaß beim Tanz mit den Farben
wünscht die Höpinger Spiele-Werkstatt

© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720Rosendahl

CE

www.spiele-werkstatt.de

Wegen verschluckbarer Kleinteile für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Diesen Hinweis bitte aufbewahren