

COLOMO

SPIELREGELN



Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Violett – jeder kennt die Farben des Regenbogens, sie sind die „Hauptpersonen“ aller COLOMO Spiele.

In diesem Regelheft finden sich sieben Spielideen rund um den Regenbogen, einfache und knifflige, kurze und lange, lustige und spannende. Die leichten Spiele kommen am Anfang, die schwereren gegen Ende des Heftchens. (Siehe auch die jeweiligen Altersangaben im Inhaltsverzeichnis.) Bei den ersten drei Spielen werden alle Scheiben in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. Sie können dabei in geraden Reihen gelegt werden, oder einfach in einer unregelmäßigen Anordnung. Die zweite Art ist schneller aufgebaut, auf die erste Art sind die gesuchten Scheiben vielleicht etwas leichter zu finden.

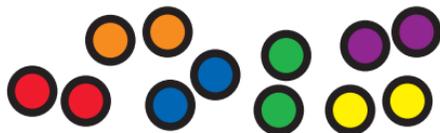
So oder so wünschen wir viel Vergnügen mit COLOMO, dem Farbenspiel!

I N H A L T

Reigen	4
Sechs Paare tanzen den Farbentanz. Für 2 – 6 Spieler ab 4 Jahren 10–20 Minuten	
Trio	5
Drillinge gesucht. Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Regenbogen	6
Wer findet die letzte Farbe des Regenbogens? Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Rondo	8
Die Farben haben sich im Kreis versteckt Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15 – 20 Minuten	
Blackout	10
Schieb die andern an der Nase herum. Für 3 – 6 Spieler ab 6 Jahren 10–15 Minuten	
Blindes Huhn	12
... findet manchmal auch den Ausgang. Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15–30 Minuten	
Blinder Hahn	16
Im Blindflug auf die andere Seite. Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren 10–20 Minuten	

REIGEN

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Ziel des Spiels ist es, von jeder Farbe ein Paar zu finden.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand zueinander in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Tauchen verschiedene Farben auf, werden sie wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe. Findet ein Spieler zweimal dieselbe Farbe, darf er das Paar an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe. Alle gefundenen Paare legen die Spieler offen vor sich aus.

Hat ein Spieler ein Pärchen gefunden, sucht er nach einer anderen Farbe, denn von jeder Farbe braucht er nur ein einziges Paar. Stößt ein Spieler auf zwei Scheiben einer Farbe, die er bereits vor sich liegen hat, darf er sie nicht behalten, sondern muss die Scheiben einem Mitspieler abgeben, der diese Farbe bisher noch nicht gefunden hat.

Bei mehr als zwei Mitspielern, die die Farbe noch nicht haben, darf der Spieler frei wählen, wem er das Farbpaar schenken möchte.

Wer an der Reihe ist, muss stets zwei Scheiben umdrehen, auch wenn die erste Scheibe bereits eine Farbe zeigt, die der Spieler nicht gebrauchen kann.

Spielende

Der erste Spieler, der alle sechs Farbpaare vor sich liegen hat, gewinnt die Partie.

TRIO

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden gleichfarbige Trios.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, deckt drei Scheiben um. Tauchen drei verschiedene Farben auf, oder zwei gleiche und eine andere Farbe, werden alle Scheiben wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe.

Wer drei Mal dieselbe Farbe findet darf das Trio an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe.

Es muss stets eine dritte Scheibe umgedreht werden, auch wenn die erste beiden Scheiben verschiedene Farben zeigen.

Spielende

Das Spiel endet sobald nur noch sechs verdeckte Scheiben übrig sind, denn dabei handelt es sich um sechs verschiedene Farben. Wer die meisten Trios gefunden hat, gewinnt die Partie.

REGENBOGEN

Für 2–6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden die sechs Farben des Regenbogens.

Spielvorbereitung:

Alle sechzig Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Erscheint zweimal dieselbe Farbe, muss der Spieler die Scheiben wieder verdecken und der Nächste ist an der Reihe. Tauchen zwei verschiedene Farben auf, darf der Spieler eine dritte Scheibe umdrehen. Stößt er dabei wieder auf eine neue Farbe, darf er eine vierte Scheibe umdrehen und so weiter. Sobald eine Farbe zum zweiten Mal erscheint, ist der Spielzug zu Ende. Die beiden **gleichfarbigen** Scheiben werden wieder verdeckt, alle anderen bis dahin aufgedeckten Farbscheiben bleiben offen liegen. Der nächste Spieler setzt die Suche nach dem Regenbogen fort. Auch für ihn gilt: Sobald er eine Farbe aufdeckt, die bereits offen ausliegt, wird sie zusammen mit der anderen gleichfarbigen Scheibe wieder verdeckt und der Zug ist zu Ende.

Deckt ein Spieler die sechste Farbe auf, ist der Regenbogen komplett und wird verteilt: Wer die letzte Farbe gefunden hat, erhält drei Scheiben, der Spieler, der zuvor an der Reihe war, zwei und dessen Vorgänger die

letzte Scheibe. Wird das Spiel zu zweit gespielt, erhält der „Regenbogenmacher“ vier Scheiben, sein Mitspieler zwei.

Wer die sechs verschiedenen Scheiben in einem Zug hintereinander aufdeckt, muss sie **nicht** mit den anderen Spielern teilen.

Der Spieler, der den Regenbogen vollendet hat, beginnt die Suche nach dem nächsten.

Der letzte Regenbogen:

Wenn die letzten sechs Scheiben auf dem Tisch liegen, ist klar, dass sich unter ihnen der letzte Regenbogen verbirgt. Dieser darf allerdings nicht ohne weiteres aufgedeckt werden! Der Spieler, der am Zug ist, muss, bevor er eine Scheibe umdreht, stets die dort vermutete Farbe ansagen. Liegt er richtig, darf er die nächste Scheibe umdrehen. Erscheint eine andere Farbe, muss der Spieler alle offenen Scheiben wieder umdrehen. Der letzte Regenbogen geht vollständig an den Spieler, dem es gelingt, die sechs Farben hintereinander richtig vorauszusagen.

Spielende

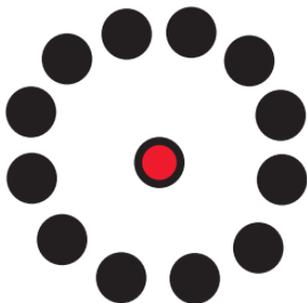
Ist der letzte Regenbogen eingesammelt, zählen die Spieler ihre Scheiben und ermitteln den Gewinner

RONDO

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Spielidee

In einem Kreis aus zwölf Scheiben versteckt sich ein Paar von jeder Farbe. Die dreizehnte Scheibe in der Mitte verrät, welche Farbe gesucht werden muss.



Spielvorbereitung

Von jeder Farbe werden zwei Scheiben aussortiert. Diese zwölf Scheiben werden gemischt und mit den Farbseiten nach unten mit ausreichenden Abständen zu einem Kreis ausgelegt. Die restlichen Scheiben werden ebenfalls gut gemischt und mit den Farbseiten nach unten als Vorrat zur Seite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielweise

Der Anfangsspieler zieht eine Scheibe aus dem Vorrat und legt sie offen in die Mitte des Kreises. Diese Farbe gibt an, welches Pärchen als erstes gesucht werden muss, z. B. das rote Pärchen. Der Spieler dreht nun zwei Scheiben aus dem Kreis um. Taucht rot dabei **gar nicht** oder nur **einmal** auf, ist der Zug beendet, beide Scheiben werden wieder verdeckt und der nächste ist an der Reihe. Gesucht werden weiterhin die roten Scheiben. Wer das rote Pärchen entdeckt, erhält als Belohnung die Scheibe aus der Mitte. Die beiden roten Scheiben bleiben **offen** im Kreis liegen! Der Spieler zieht nun eine neue Scheibe aus dem Vorrat, legt sie in die Mitte und darf ein neues Pärchen suchen, es sei denn, er hat **wieder** eine

rote Scheibe gezogen. In diesem Fall dreht er lediglich die beiden roten Scheiben im Kreis wieder um. Die rote Scheibe die er gezogen hat bleibt offen in der Kreismitte liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Zieht dieser wieder eine rote Scheibe, wird sie auf die rote Scheibe in der Mitte gestapelt und der nächste ist an der Reihe. Erst wenn ein Spieler eine **neue** Farbe zieht, darf er die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen. Wer das nächste Farbpaar findet, erhält als Belohnung **alle** Scheiben, die in der Mitte des Kreises gestapelt sind. Dann wird die nächste Scheibe gezogen. Noch einmal:

1. Alle gefundenen Farbpaarchen bleiben so lange offen im Kreis liegen, bis eine Farbe ein zweites Mal gezogen wird. Erst dann wird das entsprechende Pärchen wieder umgedreht.
2. Erst wenn danach eine Farbe gezogen wird, die **weder** offen im Kreis liegt, **noch** auf dem Stapel in der Mitte, kann die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen.

Es kann natürlich der Fall eintreten, dass mehrere Farbpaare aufgedeckt im Kreis liegen und in einigen Zügen hintereinander immer wieder Farben gezogen werden, die offen im Kreis liegen. Dann wird der Scheibenturm in der Mitte immer höher und mit ihm die Belohnung für den Spieler, der das nächste Farbpaar entdeckt ...

Spielende

Das Spiel ist zu Ende wenn der Scheibenvorrat aufgebraucht ist. Wer die meisten Scheiben gesammelt hat, gewinnt die Partie.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades

Wenn ein offenes Farbpaar wieder umgedreht wird, vertauscht man **eine** der beiden Scheiben mit einer beliebigen anderen verdeckten Scheibe.

BLACKOUT

Für 3 – 6 Spieler

Spielidee

Ein Spieler darf sechs Scheiben verdecken und verschieben. Die Mitspieler müssen die Farben wiederfinden.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält von jeder Farbe eine Scheibe und legt alle sechs verdeckt vor sich ab. Die restlichen Scheiben werden beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Der erste Spieler (er wird im Folgenden „Schieber“ genannt) legt seine sechs Scheiben mit den Farben nach oben in einer Reihe vor sich aus.



Die Mitspieler (sie werden im Folgenden „Sucher“ genannt) prägen sich die Position der Farben ein. Nach etwa 20 Sekunden dreht der Schieber alle Scheiben um. Nun darf er zwei Scheiben verschieben.

Beim Schiebevorgang gelten folgende Regeln:

1. Die Position der ruhenden Scheiben darf nicht verändert werden.
2. Am Ende des Schiebevorgangs sollten sich alle Scheiben wieder auf einer Linie befinden.

3. Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell ausgeführt werden und muss für alle Zuschauer gut zu sehen sein.



Farbensuchen

Sobald die „Schiebung“ beendet ist, fragt der Schieber seinen linken Nachbarn nach der Position einer der sechs Farben. Der Befragte dreht eine Scheibe um. Befindet sich darunter die gesuchte Farbe, darf er die Scheibe an sich nehmen. Taucht eine andere Farbe auf, bleibt die Scheibe im Besitz des Schiebers. Nun ist der nächste Sucher an der Reihe.

Wurde die geforderte Farbe gefunden, fragt der Schieber jetzt nach einer neuen. Hat der vorangegangene Sucher die Farbe nicht gefunden, bleibt sie als Suchaufgabe für den Nächsten bestehen. Mit dem Aufdecken der fünften Scheibe ist eine Suchrunde beendet. Hierbei entsteht ein Doppelpunktgewinn, denn der Spieler, der die fünfte Scheibe findet, weiß damit auch wo die letzte liegt und erhält diese als Zusatzgewinn.

Rollentausch

Sind alle 6 Scheiben verteilt, ist der nächste Spieler an der Reihe und eröffnet mit seinen sechs Farbscheiben die zweite Suchrunde.

Spielende

Nachdem jeder Spieler einmal Schieber gewesen ist, erfolgt die Gesamtwertung. Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt die Partie.

BLINDES HUHN

Für 2 – 6 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 3 Scheiben in seiner Hausfarbe.

Für das Spielfeld: Je eine Scheibe in der Hausfarbe der Mitspieler.

Auf schwarz gedrehte Scheiben entsprechend der Anzahl der Mitspieler (siehe Spielvorbereitung), ein Würfel

Spielidee

Die Spieler würfeln ihre Farbscheiben über einen Rundweg ins Ziel. Sobald sie den Parcours betreten, müssen die Scheiben umgedreht werden und die Farben verschwinden...

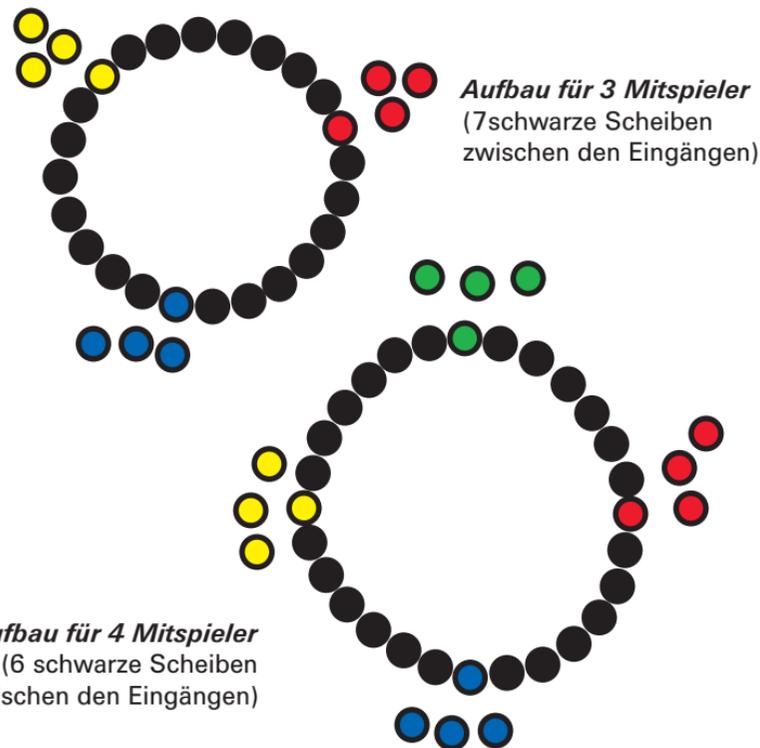
Spielvorbereitung

Zunächst wird das Spielfeld aufgebaut.

Für jeden Mitspieler wird ein Eingang aus einer Scheibe der eigenen Farbe gelegt. Die einzelnen Eingänge werden mit Ketten aus aneinander gelegten schwarzen Scheiben verbunden.

Die Zahl der schwarzen Scheiben zwischen den Eingängen hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Bei zwei Mitspielern kommen je 9 Scheiben zwischen die Eingänge, bei drei Mitspielern 7 Scheiben, bei vier Mitspielern 6 Scheiben, bei fünf Mitspielern 5 und bei sechs Mitspielern 4 Scheiben.

Die Spieler legen ihre drei Farbscheiben offen vor den ihren Eingängen ab. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Spielweise

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und betritt dann mit einer seiner Farbscheiben über den Eingang den Rundweg. Am Ende des Zuges dreht er seine Scheibe um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.

Die Scheiben werden auf dem Rundweg, stets mit der Farbseite nach unten, entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter bewegt. Jede Scheibe des Rundweges entspricht dabei einem Lauffeld.

Wichtig: Die Augenzahl wird immer nur auf unbesetzten Feldern abgelaufen. Trifft eine Scheibe auf ihrem Weg auf ein oder mehrere bereits besetzte Lauffelder, werden diese übersprungen und nicht mitgezählt.



Rot würfelt eine Vier und kommt bis zum Feld X

Solange ein Spieler noch Scheiben außerhalb des Kreises hat, muss er seinen Wurf dazu verwenden, eine neue Scheibe ins Spiel zu bringen. Sobald sich alle seine Scheiben auf dem Rundweg befinden, kann er mit einer beliebigen Scheibe weiterrücken.

Die Start-/Zielfelder

Die farbigen Eingänge werden als Lauffelder mitgezählt, dürfen aber nicht besetzt werden. Wer mit einem direkten Wurf auf einem der farbigen Eingänge landet, darf noch einmal würfeln und muss mit diesem Wurf den Eingang wieder verlassen.

Nachschauen

Wer eine Sechs würfelt, darf, bevor er eine Scheibe bewegt, unter eine beliebige Scheibe schauen. Nachdem er die Farbmarkierung betrachtet hat, legt er die Scheibe wieder an ihren Platz zurück.

Diese Handlung sollte so ausgeführt werden, dass die Mitspieler nicht erkennen können, welche Farbe die Scheibe hat.

Ertappt

Ist ein Spieler der Meinung, dass ein Mitspieler irrtümlich (oder absichtlich) eine fremde Scheibe bewegt, kann er das Spiel mit dem Ausruf „Halt, das ist nicht Deine!“ unterbrechen. Zum Beweis, dass er richtig beobachtet hat, muss er dann die verdächtige Scheibe umdrehen. Bestätigt sich seine Vermutung, wird die betreffende Scheibe auf das Feld, auf der sie gerade gestanden hat, zurückgesetzt. Der „Falschzieher“ muss einmal aussetzen. Stellt sich heraus, dass der ziehende Spieler nicht mit einer fremden, sondern wirklich mit seiner eigenen Farbe gezogen hat, erhält der zu Unrecht Verdächtige direkt einen Freiwurf.

Angekommen

Erreicht ein Spieler mit einer Scheibe, die er für die eigene hält, seinen Eingang, kann er mit ihr den Rundweg über das Farbfeld verlassen und das Innere des Kreises betreten. Der Eingang muss nicht mit passender Augenzahl erreicht werden. Nun wird die Scheibe umgedreht. Taucht die eigene Farbe auf, hat der Spieler gut aufgepasst (oder Glück gehabt). Ist es die eines Mitspielers, hat dieser Glück gehabt, denn in beiden Fällen hat die Scheibe ihr Ziel erreicht und bleibt im Inneren des Kreises offen liegen.

Spielende

Der erste Spieler, der mit allen drei Scheiben die Mitte erreicht hat, gewinnt die Partie.

BLINDER HAHN

Für 2 – 4 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 5 Scheiben einer Farbe

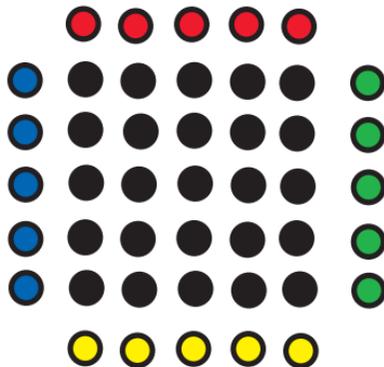
Für das Spielfeld: 25 auf schwarz gedrehte Scheiben

Spielidee

Mit fünf verdeckten Scheiben ziehen und springen die Spieler über ein Spielfeld. Wer seine Scheiben gut im Auge behält, ist als erster auf der anderen Seite.

Spielvorbereitung

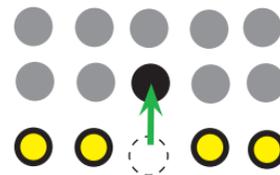
Mit den fünfundzwanzig schwarzen Scheiben wird ein Spielfeld aus fünf mal fünf Reihen ausgelegt. Jeder Spieler legt seine fünf Farbscheiben offen vor einer Seite des Spielfeldes aus. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum.



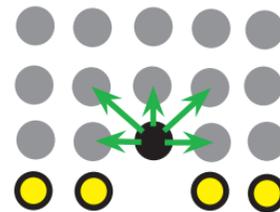
Aufbau für 4 Spieler

Spielweise

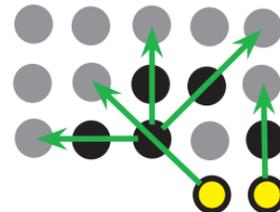
Wer an der Reihe ist, betritt mit einer seiner Scheiben das Feld und dreht sie dabei um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.



Eine Scheibe darf sich in vertikaler, horizontaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld bewegen.



Es ist erlaubt, eine benachbarte Scheibe in gerader Linie zu überspringen, wenn der dahinter liegende Platz unbesetzt ist. Dies gilt auch beim Betreten und Verlassen des Feldes. Kettensprünge sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

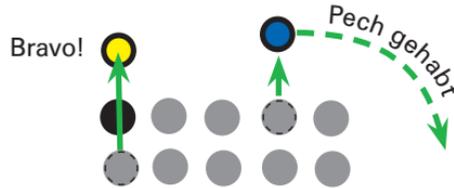


Absprung

Hat ein Spieler mit allen fünf Scheiben das Feld betreten, darf er beginnen, es auf der gegenüberliegenden Seite wieder zu verlassen. Jede Scheibe, die das Feld verlässt, wird sofort umgedreht. Taucht dabei die eigene Farbe auf, hat der betreffende Spieler mit seiner Scheibe das Ziel erreicht. Taucht die Farbe eines anderen Spielers auf, hat dieser Glück gehabt, denn seine Scheibe wird direkt vor ihm abgelegt.

Spielende

Der erste Spieler, dessen fünf Farbscheiben auf der Ziellinie der anderen Seite angekommen sind, gewinnt die Partie.



Mehr Spiele ?!

Noch mehr Ideen für die COLOMO-Scheiben findet Ihr auf unserer Internetseite www.steffen-spiele.de

Natürlich könnt Ihr mit den Farbscheiben auch selbst Spiele erfinden. Probiert es einfach aus, es geht leichter als Ihr denkt! Wer eine gute Idee hat, kann sie uns gerne zuschicken, wir veröffentlichen sie dann auf unserer Internetseite.

Zitterpartie

Für 2, 4 oder 6 Spieler ab 6 Jahren.

Spielmaterial

Alle 60 Scheiben

Spielziel

Als erster Spieler oder erstes Team 30 Scheiben aufeinander zu stapeln.

Spielvorbereitung

Bei mehr als zwei Spielern werden zunächst gleichgroße Teams gebildet, jede Partei erhält 30 Scheiben.

Spielweise

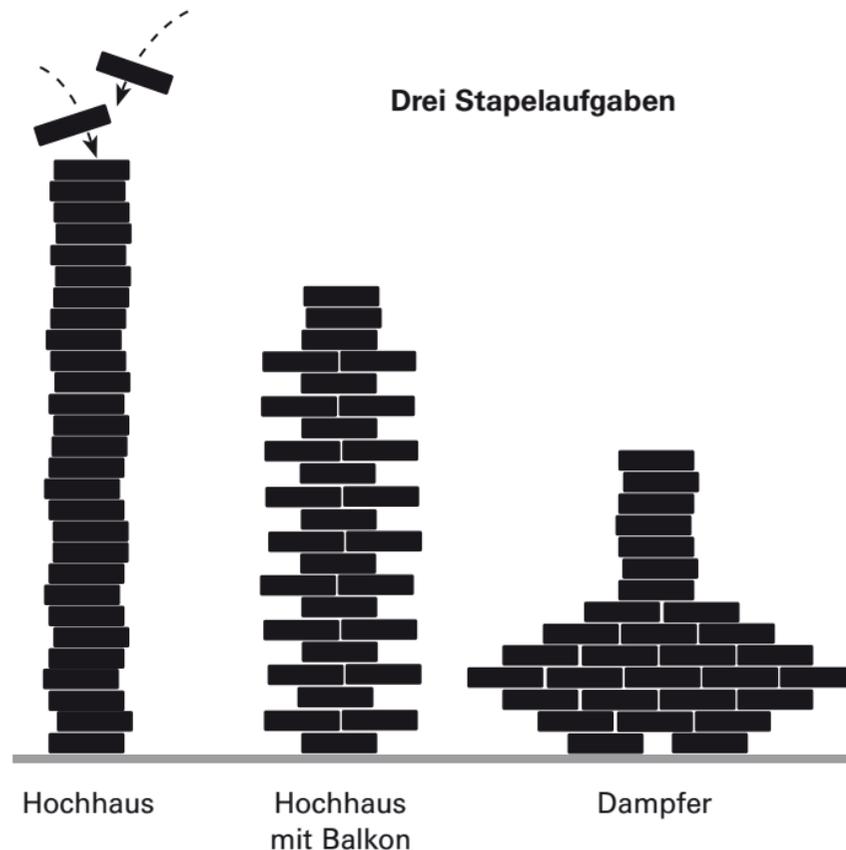
Auf ein zuvor vereinbartes Kommando beginnen die Parteien gleichzeitig ihre Scheiben übereinander zu stapeln.

Die Scheiben dürfen immer nur **einzeln** abgelegt werden.

Die Spieler eines Teams wechseln sich beim Auflegen der Scheiben ab. Fällt ein angefangenes Gebilde um, kann die betreffende Partei erneut mit dem Stapeln beginnen.

Spielende

Wer als erstes alle Scheiben verstapelt hat gewinnt das Spiel.



Abgrund

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren.

Spielmaterial

Ein Tisch oder eine Holzplatte

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Am besten spielt es sich auf einem großen, rechteckigen Tisch mit glatter Oberfläche.

Spielziel

Die Scheiben der eigenen Farbe so nahe wie möglich an den Rand der Spielfläche zu schnipsen, jedoch nicht darüber hinaus.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält zehn Scheiben einer Farbe. Die Spieler vereinbaren eine Seite des Tisches als „Abschusslinie“. Der Tisch sollte möglichst leer geräumt sein. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

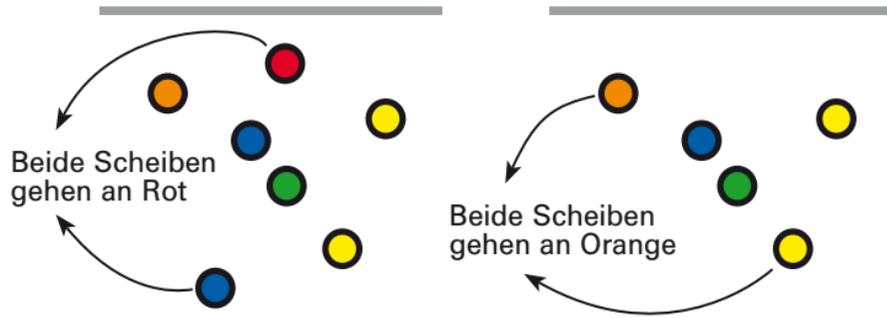
Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Scheiben an den Rand des Tisches und schießt sie mit einer Schnipsbewegung der Finger auf die gegenüberliegende Seite.



Dabei versucht man, die Scheiben so nah wie möglich an die gegenüberliegende Tischkante zu befördern. Alle Scheiben, die über den Tischrand hinausfliegen, bleiben zunächst auf dem Boden liegen. Nach jedem Schuss ist ein neuer Spieler an der Reihe. Eine Runde ist beendet, wenn jeder drei Scheiben eingespielt hat. (Bei zwei Spielern endet eine Runde, wenn jeder fünf Scheiben eingespielt hat.)

Auswertung

Der Spieler, dessen Scheibe dem Abgrund am nächsten gekommen ist, nimmt diese Scheibe wieder an sich und erhält alle Scheiben, die vom Tisch gefallen sind als Gewinn. Die anderen Steine werden nach folgendem System aufgeteilt: Der Spieler, dessen Scheibe am weitesten vorne liegt, nimmt diese Scheibe **und** die am weitesten hinten liegende an sich. Danach nimmt sich der nun das Feld anführende Spieler seine Scheibe sowie die jetzt am weitesten hinten liegende. (siehe umseitige Skizze.)



Auf diese Art und Weise wird das gesamte Feld nach und nach abgeräumt. Bleibt am Ende ein einzelner Stein übrig, geht dieser zurück an seinen Besitzer.

Wenn in einer Spielrunde keine Scheibe vom Tisch gefallen ist, darf der bestplatzierte Spieler neben seiner eigenen auch die **zwei** am schlechtesten platzierten Scheiben an sich nehmen. Sind alle Scheiben verteilt, beginnt die nächste Runde.

Wer andere in die Grube wirft...

Schießt ein Spieler die Scheibe eines Mitspielers vom Tisch, muss er zur Strafe alle seine Scheiben, die in der laufenden Runde auf Tisch und Boden liegen, an den Besitzer des herunter gestoßenen Spielsteins abgeben. Dieser darf seine Scheibe sogleich neu einspielen.

Spielende 1

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle 10 Scheiben verloren hat. Jeder zählt nun die ihm verbleibenden Scheiben (eigene und dazu gewonnene). Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt die Partie.

Spielende 2

Wer alle Scheiben verloren hat, scheidet aus. Wer als letzter Spieler übrig bleibt, hat gewonnen.

Spielvariante

Wer sich nicht so viel bücken möchte, kann aus dem „Abgrund“ auch eine „Mauer“ machen. Dazu legt man ein langes Brett oder ähnliches entlang der gegenüberliegenden Seite des Tisches (oder rückt den Tisch einfach an eine gerade Wand). Die Spielregeln bleiben die gleichen; da nun aber keine Steine mehr vom Tisch fallen können, gilt bei der Auswertung folgende Regel: Der bestplatzierte Spieler darf zusätzlich zu seiner Scheibe die **drei** am schlechtesten platzierten an sich nehmen. Der Spieler, der an zweiter Stelle liegt, noch **zwei** hinten liegende. Jede weitere Scheibe wird wieder mit jeweils **einer** Scheibe vom Ende des Feldes entlohnt.

DIE WILDE DREIZEHN

Für 2 – 5 Spieler



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, aus dreizehn Scheiben möglichst viele Farben wieder zu finden.

Spielvorbereitung

Alle sechzig Scheiben werden verdeckt gemischt und zur Seite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Der erste Spieler nimmt dreizehn Scheiben aus dem Vorrat und legt sie, mit den Farben nach oben, in beliebiger Anordnung in der Tischmitte aus. Alle Spieler prägen sich die Platzierung der Farben ein. Nach etwa 20 Sekunden dreht der erste Spieler alle Scheiben wieder um. Direkt danach beginnt sein linker Nachbar mit dem Aufdecken. Er legt den Finger auf eine Scheibe, spricht laut aus welche Farbe sich seiner Meinung nach auf der Unterseite befindet und dreht die Scheibe anschließend um. Hat er die Farbe richtig angesagt,

darf er eine weitere Scheibe (mit vorheriger Ansage) umdrehen. Solange der Spieler die Farben richtig voraussagt, darf er weiterspielen.

Trifft seine Voraussage nicht zu, wird die umgedrehte Scheibe (verdeckt) zum Vorrat neben dem Spielfeld zurückgelegt. Alle Scheiben, die der Spieler bisher richtig vorausgesagt hat, darf er an sich nehmen, der Spielzug ist damit beendet.

Nun ist sein Nachbar an der Reihe. Dieser spielt mit dem Rest der Auslage in derselben Art weiter. Sobald er eine falsche Farbe voraussagt, geht die Scheibe zurück zum Vorrat und der Nächste macht weiter. Wenn die letzte der dreizehn Scheiben umgedreht ist, holt der zweite Spieler dreizehn neue Scheiben aus dem Vorrat, legt sie in der Tischmitte aus, dreht sie um und verdeckt sie wieder, nachdem alle Spieler sich die Position der Farben eingepägt haben. Sein linker Nachbar beginnt mit dem Aufdecken der neuen Serie.

Spielende

Wenn jeder Spieler einmal die dreizehn Scheiben ausgelegt hat, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Scheiben gefunden hat.

Das Spiel zu zweit

Jeder Spieler darf zweimal die dreizehn Scheiben auslegen.

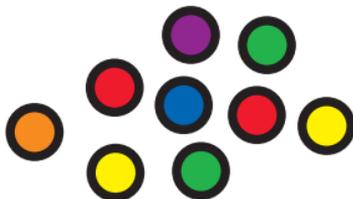
Lassen Sie die Kinder die Auslage ohne Zeitbegrenzung betrachten. Sie sollen selbst entscheiden, wann die Scheiben umgedreht werden sollen.

Ein Tipp den Sie den Kindern geben können:

Hat man sich alle Farben gemerkt, schließt man am besten die Augen, wenn der Mitspieler die Scheiben verdeckt. Dann kann man das Gesehene Bild besser in Erinnerung behalten und wird nicht durch die Hände durcheinander gebracht, die sich über den Scheiben hin und her bewegen.

WER IST WEG?

Für 2 Spieler



Spielziel

Neun Scheiben sind zu sehen, dann werden manche von ihnen verdeckt. Die Spieler müssen sich erinnern, welche Farben verschwunden sind.

Spielvorbereitung

Alle sechzig Scheiben werden gut gemischt mit den Farbseiten nach unten beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost. Die Spieler sollten sich gegenüber sitzen.

Spielweise

Erste Runde

Der Anfangsspieler, im Folgenden „Verstecker“ genannt, nimmt neun Scheiben aus dem Vorrat, dreht sie um, so dass die Farben nach oben zeigen und legt sie in beliebiger Anordnung gut sichtbar in der Tischmitte aus.

Sein Gegenüber, im Folgenden „Sucher“ genannt, betrachtet diese Auslage eine Zeitlang und versucht, sich alles gut einzuprägen. Wenn der Sucher glaubt alles gut „gespeichert“ zu haben, wendet er sich ab, oder schließt (ehrlich!) die Augen.

Der Verstecker dreht jetzt eine der neun Scheiben um und gibt direkt danach dem Sucher Bescheid, dass er wieder schauen darf. (Dieser Vorgang sollte nicht zu lange dauern!!)

Der Sucher betrachtet die Auslage erneut, benennt die Farbe, die seiner Meinung verdeckt wurde und dreht die Scheibe um. Liegt er richtig, darf er die Scheibe an sich nehmen.

Hat sich der Sucher geirrt, bleibt die Scheibe liegen.

Nun werden die Rollen getauscht: der Sucher wird zum Verstecker und umgekehrt.

Der neue Verstecker ergänzt zunächst, falls nötig, die Auslage mit einer Scheibe aus der Reserve wieder auf neun.

Er darf die Anordnung der neun Scheiben nach Belieben verändern. Der neue Sucher betrachte die Auslage, schließt die Augen und das oben beschriebene Spiel wird wiederholt.

Zweite Runde

Die zweite Runde findet nach denselben Regeln statt wie die erste, mit dem Unterschied, dass nun statt einer Scheibe zwei umgedreht werden.

Nennt der Sucher vor dem Aufdecken jedes Mal die richtige Farbe, darf er beide Scheiben an sich nehmen. Benennt er nur eine richtig, erhält er auch nur eine Scheibe.

In jedem Fall wird die Auslage danach wieder auf neun Scheiben ergänzt.

Dritte, vierte, fünfte...

In jeder weiteren Runde wird die Anzahl der umgedrehten Scheiben um eins erhöht.

In der dritten Runde werden drei Scheiben verdeckt, in der vierten Runde vier, in der fünften fünf usw.

Stets erhält der Sucher alle Scheiben, die er richtig benennt.

Damit man vor allem in den höheren Runden nicht durcheinander gerät, sollte der Sucher die richtig benannten Scheiben immer gleich wenn sie umgedreht werden aus der Auslage entfernen.

Am Ende eines Zuges wird die Auslage wieder auf neun ergänzt

Zwischenbilanz

Wenn sich mit den restlichen Scheiben des Vorrats keine vollständige Auslage mehr bilden lässt, oder wenn im Verlauf einer Runde, die Auslage nicht mehr auf neun Scheiben ergänzt werden kann, weil der Vorrat aufgebraucht ist, wird eine kleine Pause eingelegt.

Die Spieler zählen ihre bis jetzt gewonnenen Scheiben, jede Scheibe zählt ein Punkt.

Die Werte werden als Zwischenbilanz notiert. Danach werden alle Scheiben wieder verdeckt gemischt und bilden den neuen Scheibenvorrat.

Nun kann das Spiel an der Stelle weiterlaufen, an der es unterbrochen wurde.

Spielende

Nach der neunten Runde, in der alle neun Scheiben verdeckt werden, endet das Spiel.

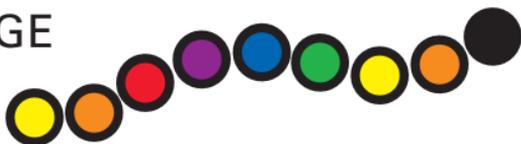
Die Scheiben, die die Spieler jetzt vor sich liegen haben, werden zu ihren bisher notierten Punkten addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Der Verstecker soll die neun Scheiben in einem Block von 3x3 Scheiben auslegen.

Lassen Sie die Kinder je nach Lust und Fähigkeit nur bis zu einer Runde spielen in der Sie noch genug Erfolgserlebnisse haben.

FARBSCHLANGE

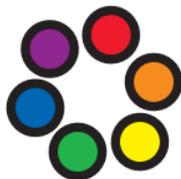
Für 2 – 6 Spieler



Nachbarfarben

In diesem Spiel wird nicht nach Paaren aus zwei gleichen, sondern aus zwei verschiedenen Farben gesucht. Doch die beiden Farben müssen zueinander passen, wie gute Nachbarn. Um zu verstehen, was Nachbarschaft zwischen Farben bedeutet, schaut Euch einfach einmal den hier abgebildeten Farbkreis an und legt ihn mit sechs Scheiben nach. Ihr könnt gut sehen, dass nebeneinander liegende Farben sich immer etwas ähnlich sind, zum Beispiel Rot und Orange, oder Grün und Blau.

Jede Farbe hat immer zwei Nachbarn. Rot hat auf der einen Seite Orange, auf der anderen Seite Violett als Nachbar. Mit jeder der beiden Farben kann Rot ein harmonisches Paar bilden und genau um solche Paare geht es im Farbschlangen-Spiel.



Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst lange Schlangen aus benachbarten Farbpaaren zu bilden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine einzelne Scheibe und legt sie offen vor sich ab. Zwei Spieler dürfen nicht dieselbe Farbe wählen. Die restlichen Scheiben werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Anleitungsheft neben die Spielfläche legen. Auf der Rückseite ist der Farbkreis abgebildet. Dort könnt Ihr dann immer wieder nachschauen, welche Farben nebeneinander liegen.

Die Farbschlange

Die einzelne Scheibe, die jeder Spieler vor sich liegen hat, soll den Kopf einer Schlange darstellen. Durch Anlegen von passenden Farbpaaren lassen die Spieler ihre Schlangen um die Wette wachsen. Das Ende einer Schlange bestimmt dabei immer, welches Farbenpaar der jeweilige Spieler als nächstes suchen muss.

Am Anfang des Spiels kann die Schlange noch auf zwei verschiedene Arten wachsen:

Hat ein Spieler zum Beispiel einen roten Schlangenkopf gewählt, kann er entweder das Paar orange/gelb anlegen, oder das Paar violett/blau.



Die Schlange kann dem Farbkreis folgend nämlich entweder links herum, oder rechtsherum wachsen.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um.

Tauchen zwei im Farbkreis nicht nebeneinander liegende Töne auf, z. B. Rot und Blau, oder zweimal dieselbe Farbe, werden die beiden Scheiben wieder umgedreht und der Nächste ist an der Reihe.

Findet der Spieler eines der beiden Paare, die an seinen Schlangenkopf passen, darf er die beiden Scheiben an sich nehmen und an seine Startscheibe anlegen. Anschließend dreht er den Schlangenkopf um, so dass die Farbe nach unten zeigt. Die Schlange hat jetzt einen schwarzen Kopf und kann nur noch in eine Richtung weiter wachsen.



Hat der Spieler zum Beispiel das Paar Orange/Gelb angelegt muss er als nächstes das Paar Grün/Blau finden um seine Schlange zu verlängern, danach dann Violett, Rot usw. immer im Farbkreis herum...

Wenn ein Spieler ein Farbenpaar gefunden hat, mit dem er seine Schlange verlängern kann, darf er direkt nach dem nächsten Paar suchen und zwei weitere Scheiben aufdecken. Es werden immer zwei Scheiben umgedreht, auch wenn die erste Scheibe bereits eine Farbe zeigt, die der Spieler nicht gebrauchen kann.

Spielende

Wenn die letzte Scheibe den passenden Schlangenschwanz gefunden hat, ist das Spiel zu Ende.

Sollte ein Spieler vorher bemerken, dass unter den letzten Scheiben kein Paar mehr ist, das ans Ende seiner Schlange passt, darf er das Spiel anhalten und seine Behauptung wird überprüft, in dem die verbleibenden Scheiben alle umgedreht werden. Stellt sich dabei heraus, dass der Spieler tatsächlich kein passendes Paar mehr finden kann, ist das Spiel zu Ende. Hat der Spieler sich getäuscht, werden alle Scheiben wieder verdeckt, neu gemischt, und das Spiel läuft weiter.

Wenn nichts mehr geht, oder alle Scheiben aufgebraucht sind, gewinnt der Spieler, der die längste Farbschlange zähmen konnte.

Dara

Für 2 Spieler ab 8 Jahre

Ursprung

Dara ist der Name einer afrikanischen Variante des bei uns als Mühle bekannten Spiels. Wer drei Steine in eine Reihe bekommt, darf dem Gegenspieler einen Spielstein abnehmen. Der Spielplan von Dara allerdings unterscheidet sich wesentlich vom Mühlefeld. Im Original besteht er aus 30 Feldern. Die hier vorliegende Spielweise baut auf der Grundregel von Dara auf, das vor allem in Nigeria gespielt wird. Wir haben die Zugmöglichkeiten der Steine erweitert und Elemente einer senegalesischen Mühlevariante mit dem Namen Bolotudu hinzugenommen.

Spielmaterial

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Für das Feld 25 auf schwarz gedrehte Scheiben

Spielziel

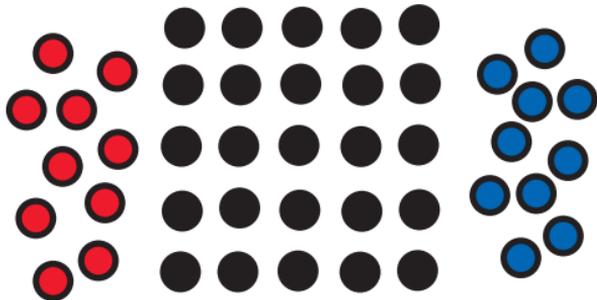
Durch das Schließen von Mühlen (drei Steine in einer Reihe) dem Gegner möglichst viele Steine abzunehmen.

Spielvorbereitung

Mit den 25 schwarzen Scheiben wird ein „Spielplan“ aus fünf mal fünf Feldern ausgelegt.

Jeder Spieler erhält 10 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die restlichen Steine werden beiseite gelegt.

Der Anfangsspieler wird ausgelost.

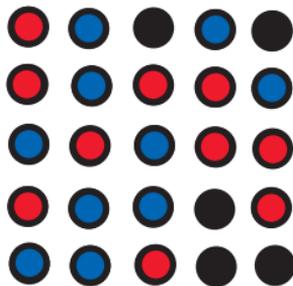


Spielweise

Setzphase

Wer an der Reihe ist, setzt jeweils eine seiner Farbscheiben auf ein beliebiges schwarzes Feld.

Die Spieler setzen abwechselnd ihre Steine, bis alle Scheiben im Feld verteilt sind. Das Schließen einer Mühle (drei Steine in einer Reihe) hat in der Setzphase keine Auswirkung.

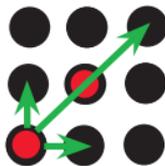


Ende der Setzphase

Zugphase

Wer nun an der Reihe ist, darf mit einem beliebigen eigenen Spielstein

- in **horizontaler** oder **vertikaler** Richtung auf ein benachbartes freies Feld **ziehen**,
- oder in **diagonaler** Richtung über einen anderen Spielstein auf ein dahinter liegendes freies Feld **springen**.



Drei in einer Reihe

Wem es dabei gelingt, drei Steine seiner Farbe in eine Reihe zu bringen, darf einen gegnerischen Stein vom Feld nehmen.

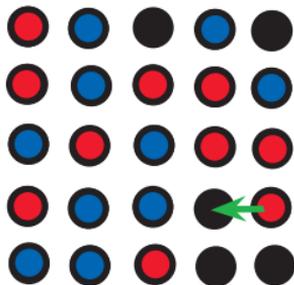
- vier Steine in einer Reihe haben keine Auswirkung.
- eine diagonale Dreierreihe gilt **nicht** als Mühle.

Priorität

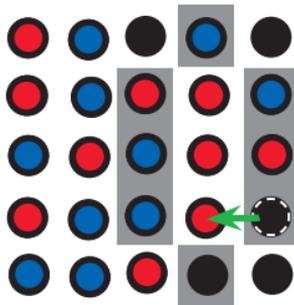
Für das Schlagen eines Steines gilt folgende Einschränkung:

Zunächst dürfen nur gegnerische Steine geschlagen werden, die auf einem der 8 an die Mühle grenzenden Felder stehen (auf der Skizze grau umrandet).

Erst wenn sich kein gegnerischer Stein mehr in direkter Nachbarschaft zur Mühle befindet, darf ein **beliebiger** anderer Stein geschlagen werden.



Rot schließt im ersten Zug eine Mühle.

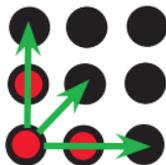


Rot hat beim Schlagen die Wahl zwischen 4 blauen Steinen.

Mehr Bewegungsmöglichkeiten

Hat ein Spieler die Hälfte seiner Steine verloren, erhöhen sich die Zugmöglichkeiten der ihm verbleibenden fünf Steine.

Jeder Stein darf von nun an auch in **diagonaler** Richtung auf ein freies Nachbarfeld **ziehen** und in **horizontaler** und **vertikaler** Richtung über benachbarte Spielsteine hinweg **springen**.



Spielende

Wer als erster nur noch zwei Steine hat, verliert die Partie und darf das nächste Spiel eröffnen.

ABRÄUMEN

Für 2 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Für das Feld 25 auf Schwarz gedrehte Scheiben

Spielziel

Die eigenen Steine möglichst schnell vom Feld zu holen.

Spielvorbereitung

Mit den 25 schwarzen Scheiben wird ein Spielfeld aus fünf mal fünf Reihen ausgelegt (siehe DARA). Jeder Spieler erhält 10 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die restlichen Steine werden beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

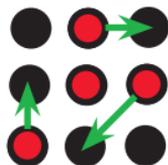
Spielweise

Setzphase

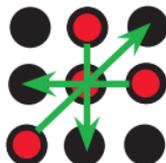
Zu Spielbeginn tauschen beide Spieler ihre 10 Farbenscheiben und setzen nun abwechselnd je eine **gegnerische** Scheibe auf ein beliebiges schwarzes Feld, bis alle Scheiben verteilt sind.

Schlagphase

Wer nun an der Reihe ist, kann mit einem beliebigen eigenen Stein in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld ziehen.



Oder, ebenso in drei Richtungen, über einen benachbarten Spielstein auf ein dahinter liegendes freies Feld springen.



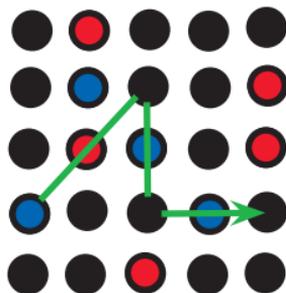
Geschlagen

Alle horizontal oder vertikal übersprungenen Steine werden direkt vom Brett genommen (eigene und gegnerische). Der **diagonale** Sprung über einen Stein hat **keinerlei Auswirkung**.

Kettensprünge, d. h. das Überspringen mehrerer Steine in einem Zug, sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

Zugbeispiel:

Blau springt in einem Zug über einen gegnerischen und zwei eigene Steine. Der rote Stein bleibt sitzen, die beiden blauen gehen vom Feld.



Spielende

Wem es zuerst gelingt, alle eigenen Steine (bis auf den letzten) vom Feld zu spielen, gewinnt die Partie. Der Verlierer eröffnet das nächste Spiel.