

Regenbogenwürfelei

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Spielregel nur von Spielern gesprochen. Hiermit sind aber alle Geschlechter gemeint.

Spielziel

Es geht darum den Mitspielenden möglichst viele Würfel „abzunehmen“ und damit auf der eigenen Regenbogen-Ablage einen Regenbogen in 6 Farben zu legen.

Spielvorbereitung

Die 24 Würfel werden wie folgt an die Mitspielenden verteilt:

2 Mitspieler erhalten jeweils 3 Farben mit 4 Würfeln

3 Mitspieler erhalten jeweils 2 Farben mit 4 Würfeln

4 Mitspieler erhalten jeweils 1 Farbe mit 4 Würfeln und 2 Würfel einer anderen Farbe

5 Mitspieler erhalten jeweils 1 Farbe mit 4 Würfeln und einen weiteren Würfel. Der Mitspieler, der keinen weiteren Würfel erhalten hat, muss das Spiel nicht beginnen!

6 Mitspieler erhalten jeweils vier Würfel einer Farbe.

Alle Mitspieler legen nun ihre Würfel auf ihre Regenbogen-Ablage.

Spielablauf

Alle Mitspielenden würfeln nun mit einem Würfel um zu ermitteln, wer das Spiel beginnt. Wer dabei die niedrigste Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel.

Der Startspieler würfelt nun einen beliebigen seiner Würfel auf die Hände in der Mitte unserer AktivLern-Matte (Pool). Hat er eine „6“ gewürfelt, nimmt er den Würfel zurück auf seine Regenbogen-Ablage. Ist die gewürfelte Zahl niedriger, bleibt der Würfel in der Mitte der AktivLern-Matte (Pool) liegen.

Nun würfelt der nächste Spieler, allerdings mit einer Würfelfarbe, die noch nicht im Pool liegt.

Erreicht er eine höhere Zahl als der Würfel im Pool, nimmt er beide und legt sie auf seine Regenbogen-Ablage.

Ist der Würfel niedriger oder gleich, bleibt auch sein Würfel im Pool liegen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat er eine höhere Zahl als ein anderer Würfel im Pool, darf er diesen und seinen Würfel aus dem Pool nehmen und auf seine Regenbogen-Ablage legen.

Im Laufe der Regenbogenwürfelei kann ein Mitspieler so immer alle Würfel, die er überwürfelt hat, aus dem Pool nehmen.

So wird jetzt im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Hat ein Spieler nur noch Würfel in den Farben der Würfel die im Pool liegen, dann nimmt er die Würfelfarbe, die er am häufigsten auf seiner Regenbogen-Ablage liegen hat.

Wenn kein Würfel im Pool liegt muss der nächste Mitspieler einfach wieder einen Würfel neu in den Pool einwürfeln.

Wer keine Würfel mehr auf seiner Regenbogen-Ablage hat, scheidet leider aus der aktuellen Spielrunde aus.

Spielende

Wenn ein Spieler einen kompletten Regenbogen auf seiner Ablage gesammelt hat, endet das Spiel.

Jeder Spieler bekommt einen Punkt für jeden Würfel auf seiner Ablage und für den kompletten Regenbogen gibt es 6 Extrapunkte.

Spielvarianten:

Beim Spiel mit bis zu vier Mitspielenden können auch die Funktionswürfel mit ins Spiel genommen werden. Hierzu werden die vier Würfel in den Pool gelegt und jeder Mitspieler würfelt mit einem Würfel. Wer den höchsten Wert gewürfelt hat, sucht sich zuerst einen Funktionswürfel aus. Dann geht es in der Reihenfolge der gewürfelten Werte weiter. Dabei muss jeder Mitspieler einen Funktionswürfel nehmen. Die Funktionswürfel werden bei der Punktwertung aber nicht mitgezählt. Wir empfehlen zum Kennenlernen immer nur einen Funktionswürfel ins Spiel einzubauen.

Die einzelnen Funktionswürfel:

„Der Joker“ (bunter Würfel):

Der Besitzer dieses Würfels muss diesen Einsetzen sobald im Pool Würfel liegen. Er wird immer zusammen mit einem Augenzwürfel gewürfelt. Der „Joker“ holt zusätzlich zum Augenzwürfel alle Würfel seiner gewürfelten Farbe aus dem Pool. Liegt kein Würfel in seiner gewürfelten Farbe im Pool, bleibt der „Joker“ im Pool liegen. Der nächste Spieler, der Würfel aus dem Pool nehmen darf, nimmt den „Joker“ mit aus dem Pool auf seine Regenbogen-Ablage.

„Der Blockierer“ (schwarzer Würfel):

Der Besitzer dieses Würfels kann das Spiel nicht beenden!
Wenn im Pool mindestens drei Würfel liegen, kann er zusammen mit einem gewürfelten Augenzwürfel in den Pool gelegt werden. Gewinnt ein Mitspieler dann alle Würfel aus dem Pool, muss er den „Blockierer“ mit auf seine Regenbogen-Ablage legen und kann so das Spiel aktuell nicht beenden.

„Die Hilfe“ (weißer Würfel):

Der Besitzer dieses Würfels kann einmal mit Würfeln aussetzen und dafür die „Hilfe“ in den Pool legen. Dafür darf er sich dann von einem Mitspieler seiner Wahl einen beliebigen Würfel „schenken“ lassen. Der Mitspieler kann die Bitte um das Geschenk nicht ablehnen. Das „Geschenk“ kann auch der letzte noch fehlende Würfel sein!

Der „Hilfe“-Würfel kann dann im weiteren Verlauf des Spieles nur mit einer gewürfelten „1“ aus dem Pool genommen werden. In diesem Fall erhält der Spieler aber nur die „Hilfe“. Die gewürfelte „1“ bleibt im Pool liegen.

„Der Zauberer“ (silberner Würfel):

Legt ein Mitspieler in seinem Spielzug den „Zauberer“ in den Pool, erhält er alle Würfel mit einer „1“ aus dem Pool. Außerdem wird die Spielrichtung (im Uhrzeigersinn) in die Gegenrichtung verkehrt. Zusätzlich wandern alle Funktionswürfel in der neuen Spielrichtung zum nächsten Spieler.
Aus dem Pool kann der Zauberer nur genommen werden, wenn irgendeine Augenzahl zweimal vorhanden ist. Der Zauberer geht also an den Mitspieler, der den 2. Würfel mit gleicher Zahl würfelt.