

Regenbogenwürfelei Spielvarianten

Spiele ohne Regenbogenkarten, und wer beim mogeln erwischt wird (falsche Würfelfarbe), gibt einen ab, falsch verdächtigt, ! ... sie bekommt einen.

Auf zwei Karten spielen, gibt den Doppelregenbogen mit

11 Würfeln (Rot außen und Violett in der Mitte doppelt legen, oder umgekehrt).

Spielende erst beim zweiten Regenbogen. Der erste Würfelregenbogen wird aus dem Spiel genommen, aber bei Spielende mitbewertet.

Im Zweierteam werden die Punkte einfach addiert, aber die Zusammenspielenden können nicht nebeneinander sitzen.

Regenbogenwürfelei mit 4 Funktionswürfeln

Der Joker – Der Blockierer – Die Hilfe – Der Zauber
bunt schwarz weiß silber

Es kann mit allen Funktionswürfeln, nur mit einem, oder einigen gespielt werden. Die für das Spiel bestimmten Funktionswürfel werden vor dem Spiel ausgewählt und ausgewürfelt. Auf die Bühne legen, alle würfeln und der höchste Wert sucht einen aus, bis alle verteilt sind. Einer muß immer genommen werden, so kommt auch der Blockierer zu seiner Spielerin.

Der Joker – kann jede Farbe auf der Regenbogenkarte sein – er wird zum Würfeln mit eingesetzt und holt zusätzlich alle Augenwürfel mit seiner gewürfelten Farbe von der Bühne – der Besitzer des Jokers muß diesen mit einsetzen, sobald auf der Bühne Würfel liegen (Joker und ein Augenwürfel werden also zusammen gewürfelt) – ist in seiner Farbe kein Würfel auf der Bühne, geht er auch auf die Bühne – er wird von der nächsten Spielerin mitgenommen, die von der Bühne Würfel gewinnt.

Der Blockierer – wer den hat, kann das Spiel nicht beenden – er kann auf die Bühne gegeben werden, wenn schon mindestens 3 Augenwürfel dort liegen – gewinnt eine Spielerin alle Würfel von der Bühne, muß sie den Blockierer auch mitnehmen.

Die Hilfe – einmal mit Würfeln aussetzen, die Hilfe auf die Bühne geben und dafür von einer Mitspielerin freier Wahl sich einen ihrer Würfel schenken lassen (auch den Letzten !) die Hilfe kann nur im Tausch mit einer gewürfelten 1 von der Bühne genommen werden

Der Zauberer – auf der Bühne ändert die Spielrundenrichtung – gibt seiner Spielerin alle Würfel mit Wert 1 – und läßt dann alle anderen Funktionswürfel aller Spielerinnen in der neuen Richtung zur Nachbarin wechseln – zu allem Wirrsinn ändert er auch noch alle Augenwürfel auf der Bühne um 1 Wert niedriger – und danach kann die Spielerin ihre Chance nutzen und würfeln – von der Bühne kommt der Zauberer nur, wenn irgendeine Würfelaugenanzahl dreimal vorhanden ist, er geht also an die Spielerin, die den 3. Würfel mit gleicher Zahl auf die Bühne gibt.

Die Funktionswürfel werden bei der Punktwertung nicht gezählt, auch der Joker nicht.

Spielidee von W.Remme

-Regenbogenwürfelei-

für 2-6 Spielerinnen ab 5 Jahren oder jünger

... wer würfeln kann, spielt mit ...

6 Regenbogenkarten, 24 Würfel in 6 Farben, 1 Bühne

... Würfel verlieren ... sammeln ... verlieren ... sammeln ...

Würfelglück und Umsicht für einen Würfelregenbogen

Spielziel ist: ... viele Würfel sammeln.

Vorbereitungen: jede Mitspielerin bekommt eine Regenbogenkarte und alle 24 Farbwürfel werden gerecht verteilt:

2 Spielerinnen erhalten je 3 Farben x 4 Würfel

3 Spielerinnen erhalten je 2 Farben x 4 Würfel

4 Spielerinnen je 1 Farbe x 4 Würfel + 2 weitere

5 Spielerinnen je 1 Farbe x 4 Würfel + 1 weiteren

wer dann einen weniger hat, muß nicht starten

6 Spielerinnen je 1 Farbe a 4 Würfel

Die Farbwürfel auf die Regenbogenkarten legen, die Bühne in die Tischmitte stellen und den Spielstart auswürfeln.

Spielablauf: Die Spielerin mit der niedrigsten Punktzahl startet. Würfelt sie dann mit einem Würfel ... eine 6, hat sie Glück und kann ihn behalten. Ist ihr Wurf niedriger, geht der Würfel auf die Bühne und ist verloren, zB eine 3

Die im Uhrzeigersinn folgende Spielerin kann mit einer 4, 5 oder 6 diese 3 übernehmen und mit ihrem Eigenen, den sie behält, auf ihre Karte legen. – ein Gewinn ! – Eine 3, 2, oder 1 wären ein Verlußt, der Würfel müßte auf die Bühne.

Die folgenden Spielerinnen versuchen ihr Glück, und können im Spielverlauf alle überwürfeln von der Bühne nehmen und den Eigenen behalten. Die zu hohen Werte bleiben auf der Bühne. Einen Würfel verliert nur, wer keinen von der Bühne holen kann.

Die Würfelfarben, die schon auf der Bühne liegen, können nicht zum würfeln eingesetzt werden, außer es ist keine andere Farbe vorhanden. – Aussetzen geht nicht –

Verliert eine Spielerin alle Würfel, scheidet sie aus.

Spielende: Ein Würfelregenbogen wurde fertig.

Punktwertung: Jeder Würfel = ein Punkt, und 6 Extrapunkte für den Regenbogen ... zählen ... aufschreiben ... neues Spiel.

Spielvarianten >>>

Spielidee von W. Remme