verflixt bunt!

Ravensburger® Spiele Nr. **23 194** 2

Autor: Helmut Punke
Illustration: Gabriela Silveira

Das kunterbunte Kommunikationsspiel für **3–5** Spieler von **6–99** Jahren

Inhalt:

1 Kreisel bestehend aus: 1 Drehscheibe
1 Drehknopf (2 Teile)
35 Farbkarten (je 5x Rot, Blau, Gelb, Grün, Braun, Schwarz, Weiß)
5 Spielchips
1 Punktetafel

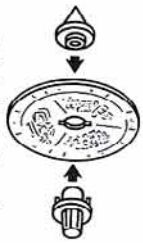
Welche Farbe hat eine Pizza? Gar nicht so leicht zu beantworten! Der eine denkt sofort an viele rote Tomaten, beim anderen steht der leckere gelbe Käse an erster Stelle.
Fordert eure Eltern und Freunde mit fantasievollen Fragen heraus. Hier muss jeder Farbe bekennen. Für gleiche Farben gibt es Punkte.
Bunte Stimmung garantiert!

Ziel des Spiels

ist es, durch viele Übereinstimmungen Punkte zu sammeln und als Erster das Zielfeld der Punktetafel zu erreichen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel brecht ihr die Drehscheibe und die Spielchips vorsichtig aus der Stanztafel. Die Punktetafel trennt ihr vom Rest der Stanztafel ab.



Um den **Kreisel zusammenzubauen**, nehmt ihr das Drehknopf-Oberteil in eine Hand und legt die Drehscheibe mit der illustrierten Seite nach unten darauf. Drückt nun das Drehknopf-Unterteil auf das Drehknopf-Oberteil, so dass die Drehscheibe fest zwischen beiden Teilen sitzt (s.Abb.). Setzt den Kreisel in die dafür vorgesehene Mulde im Einsatz.

Bevor es los geht, stellt ihr die Schachtel in die Mitte des Tisches, so dass ihr sie alle gut erreichen könnt.
Die **Punktetafel** legt ihr neben die Schachtel.

Jeder Spieler erhält **sieben unterschiedliche Farbkarten** auf die Hand – Rot, Blau, Gelb, Grün, Braun, Schwarz, Weiß. Wenn ihr zu dritt oder zu viert spielt, legt ihr die restlichen Karten zur Seite. Ihr braucht sie für euer Spiel nicht.

Sucht euch jeder einen **Spielchip** aus und setzt ihn auf das Startfeld der Punktetafel.

Bunt geht's rund!

Wer am buntesten angezogen ist, beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr an der Reihe seid, haltet die Schachtel mit der einen Hand fest und dreht mit der anderen den Kreisel. Wenn die Scheibe stehen bleibt, zeigt der Pfeil an der einen Ecke des Einsatzes euch einen Bereich an, um den es nun geht.

Es gibt drei unterschiedliche Bereiche:

Essen und Trinken — Tiere und Pflanzen — Gegenstände

Der Spieler, der den Kreisel gedreht hat, denkt sich zum angezeigten Bereich eine Frage aus. Er fragt dabei immer, welche Farbe etwas hat.

Zeigt der Kreisel ‚Gegenstände' an, könntet ihr zum Beispiel fragen: „Welche Farbe hat ein Fahrrad?" Oder ihr fragt: „Welche Farbe hat ein Apfelbaum?", wenn es um ‚Tiere und Pflanzen' geht.

Nun müsst ihr Farbe bekennen!
Überlegt alle gleichzeitig – auch der Spieler, der die Frage gestellt hat –, an welche Farben ihr bei dem gefragten Begriff zuerst denkt. Legt dann eure Farbkarten passend ab.
Wie viele Karten ihr ablegen müsst – 1, 2, 3, oder 4 – zeigt euch der Kreisel an.

Stapelt die Karten verdeckt vor euch: Nach unten legt ihr die Farbe, die nach eurer Meinung am häufigsten in dem gefragten Ding oder Lebewesen vorkommt. Darauf die Farbe, die am zweithäufigsten vorkommt und so weiter.

Wenn alle Spieler ihre Karten abgelegt haben, dreht ihr gleichzeitig eure oberste Karte um. Jetzt vergleicht ihr eure Farben:

Alle Spieler, die eine Farbe umgedreht haben, die noch mindestens ein anderer Spieler umgedreht hat, dürfen ihren Chip **ein Feld** auf der Punktetafel nach vorne ziehen. Auf einem Feld dürfen mehrere Chips liegen. Legt sie, wenn nötig, übereinander.

Habt ihr eine Farbe umgedreht, die kein anderer Spieler umgedreht hat, bekommt ihr leider keine Punkte.

Habt ihr mehr als eine Farbkarte ausgelegt, dreht ihr jetzt alle die nächste Karte um und legt sie auf die erste. Vergleicht wieder eure Ergebnisse und zieht eure Chips.

So geht es weiter, bis ihr alle ausgelegten Karten umgedreht habt. Dann nehmt ihr eure Karten wieder auf die Hand. Der nächste Spieler dreht den Kreisel und stellt eine Frage zum angezeigten Bereich.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Chip das Zielfeld erreicht, gewinnt er das Spiel. Haben mehrere von euch in dieser Runde ihren Chip ins Ziel gezogen, haben sie alle gewonnen.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · 5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

224493