

REGENTROPFENSPIEL

Es regnet, es regnet, die Erde wird naß...

Ravensburger Spiele® Nr. 00 169 9
Autor: Rainer Kohler
Grafik: Waltraut Schmidt
Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder von
3 - 6 Jahren

Inhalt: 8 Holzspielsteine in 4 Farben
1 Farbwürfel
18 Spielkarten
1 Spielplan
Spielregel

... bunt werden die Blumen und grün wird das
Gras. Es regnet, es regnet, die Erde wird naß;
Wir sitzen im Trockenen, was schadet uns
das? Regen bringt Segen, und werden wir naß,
so wachsen wir lustig wie Blumen und Gras.

Ziel des Spiels

Von der Sonne werden kleine Wassertropfen
angezogen. Immer mehr steigen auf und sam-
meln sich in den Wolken, die immer voller
werden. Bald schon beginnt es zu regnen. Das
gibt den Pflanzen Kraft zu wachsen. Die Fruch-
te werden reif und können geerntet werden.

Wer erntet wohl die meisten Früchte?

Vorbereitung

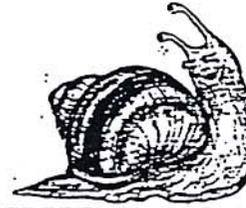
Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Spiel-
steine (Regentropfen) einer Farbe.
Bei drei bis vier Spielern bekommt jeder
einen „Regentropfen“. Dabei wählt jedes Kind
eine andere Farbe aus.
Die „Regentropfen“ werden beliebig auf die
weißen Startfelder in den See gesetzt.

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und
setzt seinen „Regentropfen“ entsprechend der
gewürfelten Farbe auf das nächste farbgleiche
Feld in seinem Sonnenstrahl. Erst einmal
gewählte Sonnenstrahlen dürfen nicht
gewechselt werden. Dann ist der nächste
Spieler an der Reihe.

Bei zwei Spielern darf man nur einen seiner
zwei farbgleichen „Regentropfen“ ziehen.
Dabei darf sich jeder Spieler aussuchen, wel-
chen „Regentropfen“ er gern setzen möchte.





Die „Regentropfen“ kommen der Sonne immer näher. Dann geht es in Pfeilrichtung in den Wolken weiter. Dort laufen sie im Kreis, bis alle „Regentropfen“ versammelt sind. Dann platzt die Wolke und alle „Regentropfen“ fallen als Regen auf die Erde. Aber aufgepaßt: kommt ein Regentropfen auf ein Feld in der Wolke, das schon besetzt ist, so wird dieser „Tropfen“ hinausgeworfen. Er fällt auf die Erde und spendet seine Feuchtigkeit den Pflanzen. Dafür erhält der Spieler, dessen „Regentropfen“ hinausgeworfen wurde, eine Obstkorbkarte. Er beginnt mit seinem „Regentropfen“ erneut auf einem beliebigen Startfeld im See.

Je öfter man aus der Wolke hinausgeworfen wird, desto besser, denn die Anzahl der Obstkorbkarten ist am Ende entscheidend.

Erreicht der letzte „Regentropfen“ die Wolken, in denen alle anderen sich schon versammelt haben, so beginnt es zu regnen. Alle „Regentropfen“ fallen senkrecht hinunter auf die Erde und jeder Spieler erhält zwei Obstkorbkarten.

Das erste Wolkenfeld

Wird ein „Regentropfen“ auf dem ersten oran-

gefarbenen Wolkenfeld hinausgeworfen, so fällt er auf die Schnecke. Er bekommt eine Obstkorbkarte.

Wenn der letzte Regentropfen beim Eintritt in die Wolken auf dem ersten Wolkenfeld zu stehen kommt, so fängt es an zu regnen; er fällt auf die Schnecke und erhält dafür zwei Obstkorbkarten.

Ende einer Runde

Wenn alle „Regentropfen“ gemeinsam als Regen auf die Erde fallen, ist eine Spielrunde zu Ende.

Hat es Euch Spaß gemacht, so könnt Ihr gleich die nächste Runde spielen.

Ende des Spiels

Wenn alle Obstkorbkarten aufgebraucht sind, ist das Spiel zu Ende.

Derjenige, der am Schluß die meisten Obstkorbkarten besitzt, hat gewonnen.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg