

# Farbenpoker

Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 476 7

Autor; Heinz Wittenberg

Design: roth design cooperativ

Würfelspiel für 2 bis 5 Spieler

ab 10 Jahren

**Inhalt:** 3 Farbwürfel

1 Spielgerät

18 Stäbchen

50 Chips

1 Anleitung

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Stäbchen mit der richtigen Farbe zu ziehen und dadurch die meisten Chips zu gewinnen.

## Vorbereitung

Jeder Spieler erhält fünf Chips.

Die restlichen Chips sind der „Vorrat“. Sie werden in den beiden flachen Mulden des Spielgerätes verteilt und stehen allen Mitspielern zur Verfügung.

Die 18 Stäbchen werden mit den bunten Enden nach unten in die 18 Löcher auf einer Seite des Spielgerätes gesteckt. Die 18 Löcher auf der anderen Seite sind zu Beginn des Spiels leer.

## Spielregel

Die Spieler spielen der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler würfelt mit den drei Farbwürfeln, z. B. Rot, Blau und Gelb. Dann zieht er **ein** Stäbchen in der Hoffnung, eine der drei gewürfelten Farben zu erwischen.

Zeigt das gezogene Stäbchen die Farbe eines der Würfel, z. B. Rot, dann legt der Spieler es neben den roten Würfel. Er hat einen Treffer und bekommt deshalb einen Chip aus dem „Vorrat“. „Rot“ wird jetzt nicht mehr gesucht: ein zweites rotes Stäbchen kann nicht mehr zum roten Würfel gelegt werden. Die Würfel bleiben stehen. Der nächste Spieler ist an der Reihe und zieht ebenfalls ein Stäbchen.

Wenn das Ende des Stäbchens keine der gesuchten Farben zeigt, wird es auf die andere Seite des Spielgeräts in ein beliebiges Loch gesteckt. Der Spieler hat einen Fehlgriff getan und bezahlt deshalb einen Chip. Dieser Chip kommt in die runde Mulde in der Mitte des Spielgeräts. Alles, was sich im Laufe des Spiels dort ansammelt, ist der „Pot“, den man gewinnen kann. Danach folgt der nächste Spieler.

## Besonderheiten beim Würfeln

Wichtig: Es wird so lange nicht noch einmal gewürfelt, bis neben allen drei Würfeln je ein Stäbchen der passenden Farbe liegt. Erst dann wird mit allen drei Würfeln eine neue Farbkombination gewürfelt.

Ausnahme: Sind zu zwei Würfeln schon jeweils richtige Stäbchen zugeordnet und fehlt nur noch das dritte Stäbchen, dann darf mit dem **dritten** Würfel, aber nur mit diesem einen Würfel, nochmals gewürfelt werden. Das hat den Vorteil, daß vielleicht eine Farbe erscheint, bei der man weiß, wo sich das passende Stäbchen befindet. Wer sich entschließt, mit dem dritten Würfel noch einmal zu würfeln, muß aber bei einem Fehlgriff zwei Chips in den Pot zahlen statt einem.

## Regeln beim Ziehen von Stäbchen

Im Verlauf des Spiels dürfen die Spieler wählen, von welcher Seite des Spielgeräts sie ein Stäbchen ziehen. Da auf der einen Seite zunächst weniger Stäbchen stecken, und man, wenn man aufpaßt, die Farben und die Plätze kennt, hat man größere Chancen, die gesuchte Farbe zu treffen.

Wichtig: Immer wenn ein Stäbchen auf einer Seite aus einem Loch gezogen wurde und es paßte nicht zu den Würfeln, muß es auf die **andere** Seite in ein beliebiges Loch gesteckt werden. Die Stäbchen wechseln also immer von einer Seite auf die andere.

## Gewinner des „Pots“

Hat ein Spieler das **dritte** Stäbchen richtig gezogen, gewinnt er alle Chips aus dem Pot. Er steckt die drei Stäbchen, die neben den Würfeln liegen, wieder in das Spielgerät zurück, und zwar in beliebige Löcher auf der Seite, auf der weniger Stäbchen sind.

Der nächste Spieler ist dann an der Reihe. Er muß mit allen drei Würfeln wieder eine neue Farbkombination würfeln. Danach zieht er ein Stäbchen.

## Besondere Chancen für den, der neu würfelt

Wer an der Reihe ist, wenn wieder eine neue Farbkombination gewürfelt werden muß, erhält für seinen ersten Zug nach dem Würfeln ein Sonderrecht, wenn zwei oder gar drei Würfel die gleiche Farbe zeigen. Trifft der würfelnde Spieler bei seinem ersten Zug ein Stäbchen dieser doppelt oder dreifach vorhandenen Farbe, dann erhält er entsprechend zwei oder drei Chips. Dies gilt nur für den Spieler, der gewürfelt hat, und nur für den Zug unmittelbar nach dem Würfeln.

## Was ist, wenn jemand keine Chips mehr hat?

Wenn ein Spieler keine Chips mehr hat, darf er kein Stäbchen ziehen. Er wird so lange übergangen, bis einer der Spieler das dritte Stäbchen gefunden und den Pott gewonnen hat.

Danach erhält der Spieler ohne Chips noch **eine** Chance, Chips zu gewinnen. Er darf außer der Reihe würfeln und zieht dann drei Stäbchen auf einmal. Diese Stäbchen kann der Spieler von beiden Seiten des Spielgeräts wählen, wie er will.

Gelingt es ihm, zu den Würfeln passende Farben zu ziehen, so erhält er entsprechend Chips aus dem Vorrat: bei **einer** richtigen Farbe **einen** Chip, bei

**zwei** richtigen Farben **zwei**, bei **drei** richtigen Farben **drei** Chips. Der Spieler scheidet entgültig aus, wenn er keine richtige Farbe ziehen konnte.

Danach werden alle drei Stäbchen auf die Seite des Spielgeräts zurückgesteckt, auf der weniger Stäbchen sind. Das Spiel geht weiter, der nächste Spieler würfelt wieder mit allen drei Würfeln und zieht dann das erste Stäbchen.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet,

- wenn alle Chips aus dem Vorrat verbraucht sind. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Oder es endet,
- wenn nur noch zwei Spieler Chips haben. Es wird nur noch so lange gespielt, bis der Pot von einem der beiden Spieler gewonnen wurde. Dann werden die Chips gezählt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips.

© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg