

SonnenWürfel

Sunbow Journey

ZonneReis

Les Enfants du Soleil

Sorrìdi al Sole

Sol Sonrisa

Seite 1

Page 9

Pagina 17

Page 25

Pàgina 33

Pàgina 41

Les Enfants du Soleil - Les enfants jouent pour la terre unifiée

Un jeu d'habileté et de chance pour 2 à 4 joueurs – à plusieurs variations

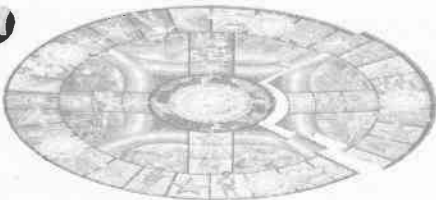
Les règles du jeu**LE SENS DU JEU**

Le voyage au soleil traverse un monde d'images coloré avec les symboles élémentaires du ciel et de la terre. La chance, l'habileté et les autres joueurs aident à atteindre soleil. Des chemins différents mènent au but. Des règles différentes et des cases spéciales permettent d'innombrables variations de coups. Il n'y a pas d'ennemis à vaincre dans ce jeu. Celui qui a amené ses pions dans le soleil est arrivé au but. Chacun aimerait être le premier, mais pas aux dépens des autres, mais au contraire avec les autres. Personne n'est mis dehors, ni ne doit s'arrêter ou bien revenir en arrière. On avance toujours. Cela est important surtout pour les jeunes enfants, afin qu'ils prennent plaisir à jouer. Le plaisir de jouer occupe incontestablement la première place dans ce jeu.

Des joueurs expérimentés savent utiliser la position de leurs pions avec l'aide des autres pour sauter et trouvent de nouveaux chemins. Ils renoncent à des coups qui leur seraient défavorables, car ils ont alors le droit de rejouer encore une fois. Celui qui est déjà bien avancé entraîne ainsi les autres après lui. Il n'y a pas de perdants.

Les Enfants du Soleil est l'un des rares jeux que des enfants jeunes et plus âgés peuvent jouer ensemble sans difficulté. Des disputes et des larmes ne gâchent pas le plaisir de jouer. Et même les parents prennent plaisir à jouer avec leurs enfants. Il n'est pas nécessaire de laisser gagner en cachette.

Les Enfants du Soleil a été mis au point dans une famille avec Lili la fille de 3 ans.

CONTENU:

1 plateau de jeu avec puzzle de 5 pièces



1 petite carte avec des images pour coller sur le dé



Cette règle de jeu avec conte de fée

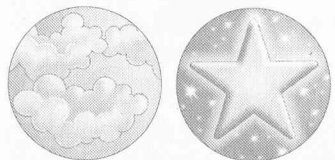
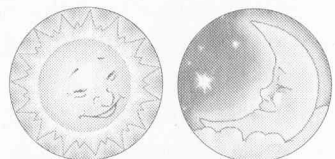


16 pions en bois en 4 couleurs et en 2 grandeurs et 1 dé en bois de 30 mm diamètre.

Règles de base pour tous (à partir de 3 ans)

PREPARATION

1. Avant de commencer le premier jeu, vous appliquez soigneusement sur le dé les 6 autocollants qui se trouvent sur la petite carte ci-jointe. Parents, aidez vos enfants!



Ces 6 images apparaissent sur le plateau de jeu en différentes couleur et formes. Avancez toujours dans le sens du jeu sur le motif joué le plus-proche, indépendamment de la couleur ou des vêtements respectifs.



2. Maintenant les pièces du puzzle sont mises ensemble pour former le plateau de jeu.
3. Chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur. Il les met sur la case de départ de sa couleur: c'est le village correspondant sous l'arc-en-ciel à côté de l'échelle de Jacob à droite.

AVANCE

Maintenant chacun jette le dé à tour de rôle. Dans chaque village, une flèche indique la direction du jeu. Le premier joueur avance un pion dans cette direction sur le cercle extérieur jusqu'à l'image qu'il a tirée. Si le dé indique par exemple une fille, il pose son pion sur la première fille qui apparaît sur le cercle extérieur dans la direction de la flèche. La couleur ou le vêtement ne jouent là aucun rôle.

Celui qui a tiré le soleil peut jouer encore une fois. Ainsi tous les joueurs avancent une fois à petits pas, une fois à grands pas, sans compter, et font ainsi le tour de tout le plateau de jeu, jusqu'à ce qu'ils atteignent de nouveau le paysage de leur couleur.

ECHELLE DE JACOB

Là, une échelle de Jacob conduit au soleil. Seuls les pions de la même couleur peuvent monter à une échelle. Un garçon **et** une fille se trouvent sur le premier échelon de l'échelle. On peut donc entrer dans cette case si un joueur tire un garçon **ou** une fille.

Tous les échellons jusqu'à l'image tirée sont franchis exactement comme sur le cercle extérieur. Ainsi, un joueur qui se trouve sur le dernier soleil devant son échelle peut sauter directement dans le soleil central s'il tire un soleil.

Si le joueur tire une image qui ne se trouve plus sur son chemin, il doit attendre ou avancer une autre de ses figures. Plusieurs figures peuvent attendre sur la même case.

FAIRE UN CADEAU

De même un joueur qui ne veut pas avancer après son coup, peut faire cadeau à tout moment de son image tirée à un autre joueur. Celui-ci peut alors avancer son propre pion, tandis que celui qui a fait le cadeau peut rejouer. Celui qui fait cadeau d'un soleil peut jouer encore deux fois.

BUT DU JEU

Celui qui a tiré tous ses pions dans le soleil central a gagné.

Pour les plus jeunes

Les jeunes enfants ont besoin au début d'un peu de temps pour s'orienter sur le plateau de jeu. Bien qu'ils remarquent tout de suite les différentes cases, ce n'est que petit à petit et en jouant qu'ils reconnaissent leur importance.

En règle générale, il suffit aux plus jeunes de faire le tour du plateau de jeu sur le cercle extérieur avec un seul pion et d'arriver au soleil en utilisant l'échelle de Jacob. Ce qui est important, c'est de reconnaître les images tirées et de les retrouver sur le plateau de jeu. C'est un jeu qui incite les jeunes enfants à observer, raconter et poser des questions.

Des règles de jeu personnelles peuvent être tout simplement appliquées. Celui qui arrive sur la case d'un autre peut par exemple lui poser une question, le saluer, etc. On peut augmenter petit à petit le nombre de pions dans le jeu, tout en réfléchissant à celui qui avancera le plus vite avec mon coup, etc.

Règles pour les enfants de 5 à 7 ans

Toutes les règles de base restent valables. A cela s'ajoute:

SAUTER

Si la case sur laquelle le joueur veut avancer son pion est déjà occupée il peut sauter jusqu'à la prochaine case avec son image tirée. Si celle-ci est également occupée, il continue à sauter jusqu'à ce qu'il trouve une case libre avec son image. Dans ce cas, peu importe si les cases sont occupées par des pions à soi ou à d'autres.

Important: C'est pourquoi, dès le début du jeu, essayez d'aller avec **tous** vos pions sur le cercle extérieur (vous pouvez mettre un pion dans le jeu après chaque coup). Vous avez alors de nombreuses possibilités de sauter et vous trouverez encore plus de plaisir à jouer.

VOLER

Si un joueur arrive directement sur l'une des quatre cases dans le cercle extérieur d'où sort un arc-en-ciel, il vole immédiatement avec l'oiseau qui monte (en direction du jeu) jusqu'à la case étoile dans l'arc-en-ciel. Ainsi chaque joueur peut arriver aux échelles de Jacob des autres couleurs et n'a pas besoin de faire d'abord le tour de tout le plateau de jeu.

POUSSER

Celui qui rencontre un autre pion sur la case étoile dans l'arc-en-ciel, pousse ce pion dans le cercle de la lune autour du soleil central. Lui-même reste sur la case étoile jusqu'à ce qu'il soit également poussé ou bien jusqu'à ce que ce soit de nouveau son tour de jouer.

MONTER OU GLISSER

Après un tour de jeu, chaque joueur doit quitter la case étoile dans l'arc-en-ciel. Si le joueur tire la lune ou le soleil, il doit attendre dans le cercle de la lune ou bien sauter dans le soleil. Sinon, il glisse le long de l'arc-en-ciel avec l'oiseau qui descend et avance sur le cercle extérieur jusqu'à l'image tirée.

Par contre, s'il réussit à atteindre la même case étoile avec l'un de ses autres pions, il peut pousser son **propre** pion dans le cercle de la lune.

Règle supplémentaire: Si quelqu'un arrive sur la case étoile dans l'arc-en-ciel sur l'échelle de Jacob de sa **propre** couleur, il n'est pas obligé d'en sortir après un tour, mais peut y rester jusqu'à ce qu'il tire la lune ou le soleil.

DÉLIVRANCE DES SOMNAMBULES

Dès que le dernier pion a atteint le cercle de la lune, **tous** les pions dans le cercle de la lune sont délivrés lorsqu'un des joueurs tire le soleil et peuvent entrer dans le soleil. Qui tire ce soleil?

Règles pour les enfants de 8 à 10 ans

Toutes les règles de base restent valables. A cela s'ajoute:

PRÉPARATION

Decoupez le „cercle noir“ dans la couverture arrière de la règle du jeu, collez-le sur du carton et divisez-le en huit parts. Avec ce cercle, vous couvrez le grand soleil au centre du plateau de jeu. Le soleil s'est obscurci.

COMMENT SURMONTER L'ECLIPSE SOLAIRE

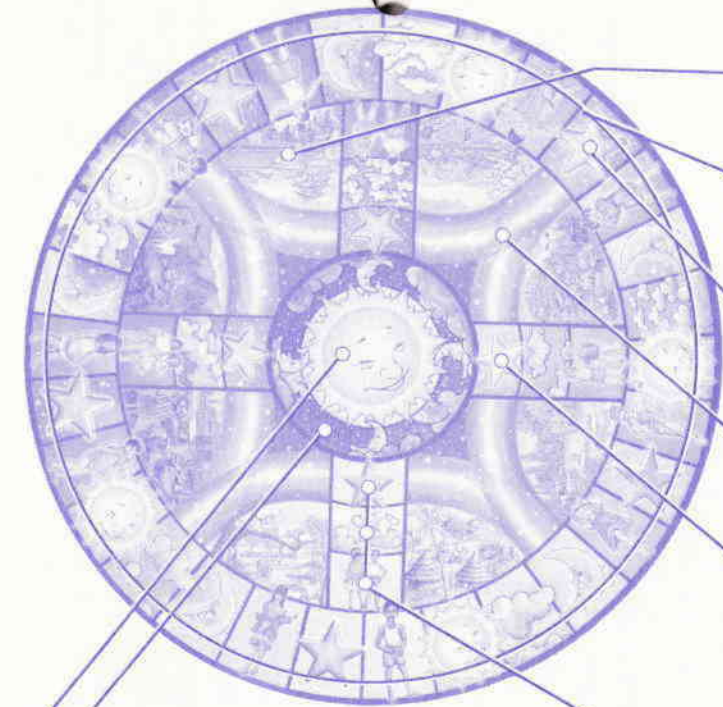
Comme déjà expliqué dans la règle, lorsqu'un joueur atteint la case de l'étoile dans l'arc-en-ciel occupée par un autre pion, il pousse ce pion dans le cercle de la lune. Grâce à ce gentil soutien d'un autre joueur, l'éclipse solaire disparaît peu à peu, car les joueurs peuvent libérer le soleil central à chaque fois d'une part du „cercle noir“.

Or, seulement un ou deux pions peuvent entrer dans la part libérée du soleil central. Ce n'est que lorsque toutes les parts noires ont été enlevées que les derniers pions peuvent entrer dans le soleil.

Celui qui offre son tour pour aider un autre joueur à atteindre une case étoile occupée, aide ainsi à enlever une part de l'éclipse solaire et peut aussi rejouer. Celui qui réussit par ces cadeaux de se retrouver avec ses pions sur plusieurs arcs-en-ciel en même temps, a le droit d'avancer **uniquement un pion** au prochain tour. Exceptionnellement, les autres pions ont le droit de rester sur l'étoile dans l'arc-en-ciel jusqu'au **tour suivant**.

NOUVEAU DÉPART

S'il n'y a plus de possibilité d'enlever les dernières parts noires, le groupe dans l'ensemble a perdu. La seule manière de changer leur sort: tous les pions qui ont déjà atteint le soleil central doivent retourner dans leurs villages natals et recommencer.



Les cases spéciales

Les cases départ

La flèche dans les cases de départ indique la direction du jeu sur le cercle extérieur.

Le cercle extérieur

C'est sur cette voie de ceinture que les figures font le tour du plateau de jeu avant d'arriver au soleil central à l'aide de l'échelle de Jacob.

Les cases de départ pour l'arc-en-ciel

En arrivant sur cette case, on prend le raccourci par l'arc-en-ciel.

L'arc-en-ciel

Les oiseaux indiquent la direction de la figure de jeu sur l'arc-en-ciel.

Les cases de l'étoile dans l'arc-en-ciel

Le joueur qui arrive sur cette case peut avancer au prochain tour jusqu'au cercle de la lune ou jusqu'au soleil central. Sinon, il glisse de l'autre côté de l'arc-en-ciel. Sur cette case il n'y a qu'une seule figure en même temps.

L'échelle de Jacob

C'est par l'échelle de Jacob de leur couleur que les figures arrivent au soleil central après un tour.

Le cercle de la lune

On arrive sur ce cercle par toutes les quatre directions. Les figures y attendent jusqu'à ce que le joueur tire un soleil.

Le soleil central

La figure qui arrive sur cette case a atteint le but.

Autres variations du jeu

Voilà quelques inspirations pour une modification créatrice du jeu.
Inventez-en d'autres!

POUR 2 OU 3 JOUEURS:

UNE FAMILLE, INVITÉE PAR TOUS, VOUS ACCOMPAGNE

S'il n'y a que deux ou trois joueurs, vous avez la possibilité d'inviter ensemble au voyage une autre famille. Les figures de cette famille invitée peuvent être avancées à tout moment et par chaque joueur dont c'est le tour, au lieu de sa propre figur.

Celui dont la moitié des figures a déjà atteint le but est obligé d'avancer d'abord un membre de la famille invitée jusqu'au soleil central. Il n'importe qui a avancé la figure dernier. Les figures du joueur peuvent être avancées, mais seulement jusqu'au cercle de la lune.

La famille invitée peut t'aider aussi à passer l'examen dans l'arc-en-ciel en envoyant ta figure dans la salle d'attente de la lune. Celui qui met cependant une figure de la famille invitée sur la case de l'étoile dans l'arc-en-ciel peut rejouer, car il est responsable pour qu'elle quitte la case de l'étoile du même coup.

Celui qui a atteint le but avec toute sa famille aide la famille invitée. Souvent, tous les participants font avancer les dernière figures de la famille invitée jusqu'au but et de cette manière-là, ils éprouvent un succès collectif.

AVANTAGE DES ENFANTS:

Seulement celui qui a mis tous se enfants (petits figures des jeu) dans le soleil central peut y faire entrer ses adultes (grandes figures de jeu).

Variante: D'abord **tous** les enfants doivent être mis dans le soleil central (offrir des coups!). Puis les adultes peuvent suivre.

RÉACTION EN CHAÎNE:

Si quelqu'un (sur le cercle extérieur) arrive sur le case d'une de ses propres figures ou d'une figure étragère, la figure qui y **attend** peut avancer jusqu'à la prochaine case de la même imagine. S'il y a déjà une figure sur cette case, celle-ci avance aussi etc.

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN

Chaque joueur peut avancer **toutes** les figures de jeu. Celui qui a avancé une figure dans le soleil, la met dans le paysage (à gauche) de sa couleur sous l'arc-en-ciel.

Qui collectionne le plus grand nombre de pions? Qui collectionne le plus grand nombre de couleurs?

SonnenWürfel - Kinder spielen für Eine Welt

Ein Spiel um Chance und Glück in vielen Variationen für 2-4 Mitspieler

Spielanleitung

SINN DES SPIELS

Die Reise zur Sonne führt durch eine bunte Bilderwelt mit elementaren Symbolen des Himmels und der Erde. Glück, Geschick und die anderen Mitspieler helfen, die Sonne zu erreichen. Unterschiedliche Wege führen zum Ziel. Verschiedene Regeln und Sonderfelder ermöglichen ungezählte Kombinationen von Spielzügen.

Im Spiel gibt es keine Feinde zu besiegen. Wer seine Spielfiguren in die Sonne gebracht hat, ist am Ziel. Dabei möchte jeder gerne der Erste sein, aber nicht auf Kosten der anderen, sondern mit ihrer Hilfe. Keiner fliegt raus, muß aussetzen oder zurück. Es geht immer vorwärts. Besonders für jüngere Kinder ist das wichtig, damit sie Spaß haben am Spiel. Spielfreude steht beim SonnenWürfel eindeutig im Vordergrund.

Erfahrene Spieler wissen die Position ihrer Figuren mit Hilfe der anderen zum Springen zu nutzen und finden neue Wege. Sie verschenken für sie ungünstige Würfe, weil sie dann noch einmal würfeln dürfen. Wer schon weit vorne ist, zieht dadurch die anderen nach sich. Verlierer gibt es nicht.

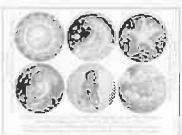
SonnenWürfel ist eines der wenigen Spiele, das ohne weiteres von jüngeren und älteren Kindern zusammen gespielt werden kann. Zank und Tränen verderben nicht die Freude am Spiel. Und es macht sogar den Eltern Spaß, mitzuspielen. Heimliches Gewinnen-lassen ist unnötig.

SonnenWürfel wurde gemeinsam in der Familie mit unserer dreijährigen Tochter Lili entwickelt

INHALT:



1 Spielscheibe in 5 Puzzle-Teilen



1 Kärtchen mit
Würfelbildern
zum Aufkleben



diese
Spielanleitung mit
Märchengeschichte

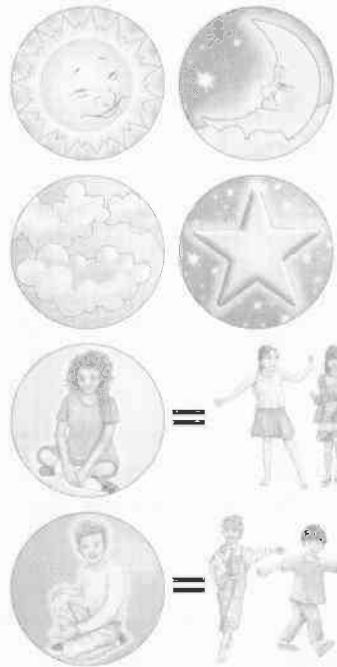


16 Spielfiguren aus Holz in 4 Farben und 2 Größen
und 1 Würfel aus Holz Ø 30 mm

Grundregeln für Alle (ab 3 Jahren)

VORBEREITUNG

1. Vor dem ersten Spiel beklebt ihr den Wüfel sorgfältig mit den 6 Aufklebern vom beiliegenden Kärtchen. Eltern helfe euren Kindern!



Diese 6 Wüfelbilder erscheinen auf dem Spielfeld in verschiedenen Farben und Formen. Zieht immer auf das in Spielrichtung nächstliegende gewürfelte Motiv, unabhängig von der jeweiligen Farbe oder Kleidung.

2. Jetzt werden die Puzzle-Teile zum Spielfeld zusammengefügt.
3. Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Er stellt sie in das Startfeld seiner Farbe, das ist das entsprechende Dorf unter dem Regenbogen rechts neben der Himmelsleiter.

ZIEHEN

Nun wird reihum gewürfelt. In jedem Dorf zeigt ein Pfeil die Spielrichtung an. Der erste Spieler zieht mit einer Figur auf dem Außenring in diese Richtung bis auf das Bild, das er gewürfelt hat. Zeigt der Wüfel z.B. ein Mädchen, so setzt er seine Figur auf das erste Mädchen, das in Pfeilrichtung auf dem Außenring erscheint. Farbe oder Kleidung spielen dabei keine Rolle.

Wer Sonne würfelt, ist noch einmal dran. So machen alle Spieler mal kleine, mal große Schritte ohne zu zählen und umrunden so einmal das ganze Spielfeld, bis sie wieder die Landschaft ihrer Farbe erreichen.

HIMMELSLEITER

Hier führt eine Himmelsleiter zur Sonne. Jede Leiter kann nur von den Figuren der gleichen Farbe erklommen werden. Auf der ersten Stufe der Leiter befinden sich immer ein Junge **und** ein Mädchen. Dieses Feld kann also betreten werden, wenn ein Spieler einen Jungen **oder** ein Mädchen würfelt.

Alle Stufen bis zum gewürfelten Bild werden übersprungen, genau wie auf dem Außenring. So kann ein Spieler, der auf der letzten Sonne vor seiner Leiter steht, mit einer gewürfelten Sonne direkt in die Zentralsonne springen.

Würfelt jemand ein Bild, das nicht mehr auf seinem Weg liegt, muß er warten oder eine seiner anderen Figuren bewegen. Es kann vorkommen, daß mehrere Figuren auf einem Feld warten müssen.

VERSCHENKEN

Ebenso kann ein Spieler, der einen Wurf nicht setzen möchte, jederzeit sein gewürfeltes Bild an einen Mitspieler verschenken. Dieser darf jetzt seine eigene Figur ziehen, während der Schenkende noch einmal würfeln darf. Wer eine Sonne verschenkt, darf noch zweimal würfeln.

SPIELZIEL

Wer alle seine Figuren in die Zentralsonne gewürfelt hat, ist am Ziel.

FÜR DIE JÜNGSTEN

Jüngere Kinder brauchen am Anfang etwas Zeit zur Orientierung auf dem Spielfeld. Die einzelnen Felder werden jedoch sofort gesehen, wobei ihre Bedeutung nach und nach beim Spielen erkannt wird.

Den Jüngsten genügt es in der Regel, mit nur einer Spielfigur das Spielfeld auf dem Außenring zu umrunden und über die Leiter in die Sonne zu gehen. Das Erkennen der gewürfelten Bilder und das Wiederfinden auf dem Spielplan stehen im Vordergrund. Betrachten, Erzählen und Fragen stellen werden angeregt.

Eigene Spielregeln können ohne weiteres in die Tat umgesetzt werden. Wer auf das Feld eines anderen kommt, kann ihm z.B. eine Frage stellen, ihn begrüßen o.ä. Nach und nach können mehr Figuren ins Spiel genommen werden, wobei erste Überlegungen angestellt werden, welche Figur mit meinem Wurf die größten Schritte macht usw.

Regeln für Kinder von 5 bis 7 Jahren

Alle Grundspielregeln werden beibehalten. Hinzukommt:

SPRINGEN

Ist das Feld, auf das der Spieler seine Figur ziehen will, bereits besetzt, so darf er springen bis zum nächsten Feld mit seinem gewürfelten Bild. Ist auch das besetzt, springt er so lange weiter, bis er ein freies Feld mit seinem Bild findet. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Felder durch eigene oder fremde Figuren besetzt sind.

Wichtig: Geht deshalb möglichst schon zu Beginn des Spiels mit **allen** Spielfiguren auf den Außenring (ihr könnt nach jedem Wurf eine Figur ins Spiel bringen). Dann gibt es viele Springmöglichkeiten und das Spiel macht Euch mehr Spaß.

FLIEGEN

Kommt ein Spieler direkt auf eines der vier Felder im Außenring, an denen ein Regenbogen beginnt, so fliegt er im gleichen Zug mit dem aufsteigenden Vogel (in Spielrichtung) hinauf auf das Sternenfeld im Regenbogen. Jeder kann so auf die Himmelsleitern der anderen Farben und braucht nicht erst das ganze Spielfeld zu umrunden.

SCHIEBEN

Wer auf dem Sternenfeld im Regenbogen auf eine andere Spielfigur trifft, schiebt diese in den Mondring um die Zentralsonne. Er selbst bleibt auf dem Stern stehen, bis er entweder auch hochgeschoben wird oder wieder mit Würfeln dran ist.

AUFSTEIGEN ODER ABRUTSCHEN

Nach einer Würfelrunde muß jeder das Sternenfeld im Regenbogen wieder verlassen. Würfelt der Spieler jetzt Mond oder Sonne, so darf er im Mondring warten oder in die Sonne springen. Andernfalls rutscht er den Regenbogen mit dem hinabfliegenden Vogel wieder herunter und zieht auf dem Außenring bis zum gewürfelten Bild.

Gelingt es ihm aber stattdessen mit einer seiner anderen Spielfiguren das gleiche Sternenfeld zu erreichen, darf er seine **eigene** Figur in den Mondring schieben.

Zusatzvereinbarung: Kommt jemand auf das Sternenfeld im Regenbogen auf der Himmelsleiter seiner **eigenen** Farbe, so muß er es nicht nach einer Runde verlassen, sondern darf dort so lange stehenbleiben, bis er Mond oder Sonne würfelt.

ERLÖSUNG DER MONDSÜCHTIGEN

Sobald die letzte Spielfigur den Mondring erreicht hat, werden beim nächsten Sonnenwurf eines beliebigen Mitspielers **alle** Figuren im Mondring erlöst und dürfen mit in die Sonne. Wer würfelt diese Sonne?

Regeln für Kinder von 8 und 10 Jahren

Alle vorigen Regeln werden beibehalten. Hinzukommt:

VORBEREITUNG

Die schwarze Scheibe im hinteren Umschlag der Spielanleitung wird ausgeschnitten, möglichst auf Pappe geklebt und in 8 Stücke geteilt. Damit wird die Zielsonne in der Mitte des Spielfeldes abgedeckt. Die Sonne hat sich verfinstert.

ÜBERWINDUNG DER SONNENFINSTERNIS

Nach einer bereits bekannten Regel schiebt jeder, der das Sternenfeld im Regenbogen erreicht, eine dort wartende Figur in den Mondring hoch. Durch diese freundliche Hilfe für den Mitspieler verschwindet allmählich die Sonnenfinsternis, denn jedesmal darf ein Stück der schwarzen Scheibe vom Spielfeld entfernt werden.

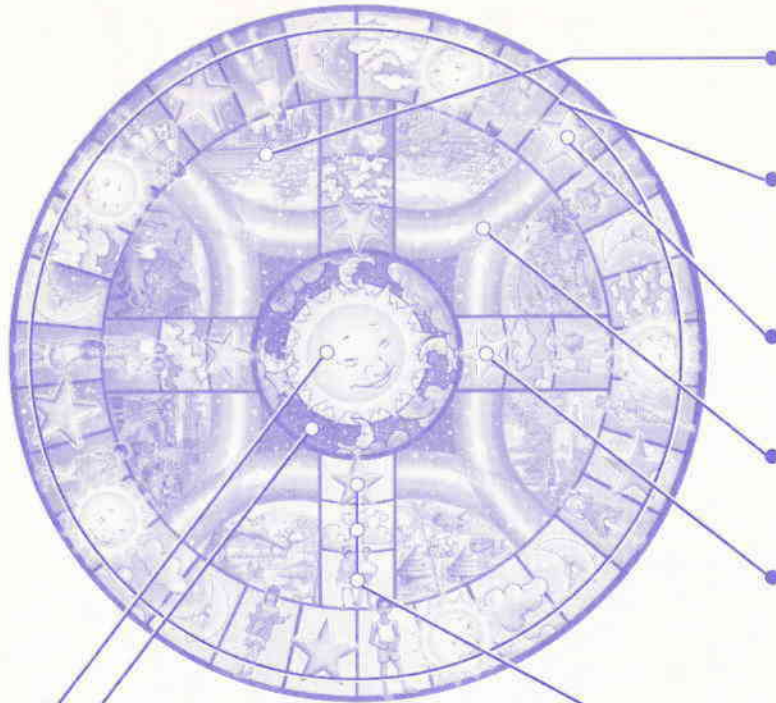
In das freigewordene Sonnenstück dürfen aber höchstens 2 Spielfiguren. Erst wenn alle schwarzen Teile entfernt sind, können die letzten in die Sonne hinein.

Wer seinen Wurf verschenkt, damit ein anderer Mitspieler ein besetztes Regenbogen-Sternenfeld erreichen kann, räumt nicht nur ein Stück der Sonnenfinsternis beiseite, sondern darf bekanntlich nochmal würfeln. Wer durch solche Geschenke mit seinen Figuren gleichzeitig auf mehreren Regenbögen steht, braucht beim nächsten Wurf nur **eine** dieser Figuren weiter zu ziehen. Die anderen Figuren dürfen ausnahmsweise **noch eine** Würfelrunde auf dem Regenbogen-Stern bleiben.

NEUSTART

Besteht keine Möglichkeit mehr, die letzten schwarzen Stücke der Finsternis zu entfernen, haben alle miteinander verloren. Sie können ihr Schicksal nur noch dadurch wenden, daß alle Figuren, die bereits in der Sonne sind, in ihre Heimatdörfer zurückkehren und neu beginnen.

Sonderfelder



Startfelder

Der Pfeil in den Startfeldern gibt die Spielrichtung auf dem Außenring an.

Außenring

Auf dieser Ringstraße wandern die Figuren einmal um das Spielfeld herum, bevor sie über die Himmelsleiter die Zentralsonne erreichen.

Regenbogen-Startfelder

Wer auf dieses Feld kommt, fliegt den Regenbogen hinauf bis zum Sternengebiet.

Regenbogen

Die Vögel geben die Zugrichtung auf dem Regenbogen an.

Sternengebiet im Regenbogen

Wer dieses Feld erreicht, kann sich in der nächsten Runde in den Mondring oder die Zentralsonne würfeln. Andernfalls rutscht er den Regenbogen wieder hinunter. Auf diesem Feld steht immer nur eine Figur.

Himmelsleiter

Über die Himmelsleiter ihrer Farbe erreichen die Figuren nach einer Runde die Zentralsonne.

Mondring

Dieses Feld wird aus allen vier Richtungen erreicht. Dort warten die Figuren, bis der Spieler eine Sonne würfelt.

Zentralsonne

Wer dieses Feld erreicht ist am Ziel.

Andere Spielvarianten

Einige Anregungen zur kreativen Veränderung des Spiels. Erfindet selbst neue!

FÜR 2 ODER 3 SPIELER:

EINE GEMEINSAME GASTFAMILIE REIST MIT

Finden sich nur zwei oder drei Spieler, so habt ihr die Möglichkeit, gemeinsam eine weitere Farbfamilie mit auf die Reise zu nehmen. Die Figuren dieser Gastfamilie können jederzeit statt der eigenen von jedem bewegt werden, der an der Reihe ist.

Wer bereits die Hälfte seiner eigenen Figuren ans Ziel gebracht hat, muß erst ein Mitglied der Gastfamilie in die Zentralsonne würfeln. Hierbei spielt keine Rolle, wer diese Figur vorher bewegt hat. Die eigenen Figuren dürfen weiter gespielt werden, jedoch nur noch bis in den Mondring.

Die Gastfamilie kann dir auch helfen, die Prüfung im Regenbogen zu bestehen, indem sie deine Figur ins Wartezimmer des Mondes schiebt. Wer aber eine Gastfigur auf das Sternenfeld im Regenbogen bringt, würfelt noch einmal. Er ist dafür verantwortlich, daß sie das Sternenfeld im gleichen Zug wieder verläßt.

Wer mit seiner ganzen Familie am Ziel ist, hilft der Gastfamilie weiter. Oft würfeln alle zusammen die letzten Figuren der Gastfamilie ins Ziel und erleben dabei einen gemeinsamen Erfolg.

KINDER-VORTEIL

Erst wer alle seine Kinder (kleine Spielfiguren) in die Zentralsonne gebracht hat, darf seine Erwachsenen (große Figuren) hineinwürfeln.

Variante: Zuerst müssen **alle** Kinder in die Sonne gebracht werden (Würfel verschenken!). Erst dann dürfen die Erwachsenen folgen.

KETTEN-REAKTION

Kommt jemand (auf dem Außenring) auf das Feld einer eigenen oder fremden Spielfigur, so bleibt er stehen. Die bisher dort **wartende** Figur darf bis zum nächsten Feld mit diesem Bild vorrücken. Steht dort wieder jemand, rückt wieder der Wartende vor, usw.

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

Jeder Spieler darf **alle** Figuren bewegen. Wer eine Figur in die Sonne gewürfelt hat, stellt sie in die Landschaft neben dem Dorf seiner Farbe, unter dem Regenbogen links von der Himmelsleiter.

Wer sammelt die meisten Figuren? Wer die meisten Farben?