

COLOMO

SPIELREGELN



Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Violett – jeder kennt die Farben des Regenbogens, sie sind die „Hauptpersonen“ aller COLOMO Spiele.

In diesem Regelheft finden sich sieben Spielideen rund um den Regenbogen, einfache und knifflige, kurze und lange, lustige und spannende. Die leichten Spiele kommen am Anfang, die schwereren gegen Ende des Heftchens. (Siehe auch die jeweiligen Altersangaben im Inhaltsverzeichnis.) Bei den ersten drei Spielen werden alle Scheiben in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. Sie können dabei in geraden Reihen gelegt werden, oder einfach in einer unregelmäßigen Anordnung. Die zweite Art ist schneller aufgebaut, auf die erste Art sind die gesuchten Scheiben vielleicht etwas leichter zu finden.

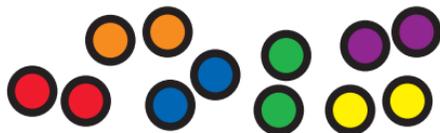
So oder so wünschen wir viel Vergnügen mit COLOMO, dem Farbenspiel!

I N H A L T

Reigen	4
Sechs Paare tanzen den Farbentanz. Für 2 – 6 Spieler ab 4 Jahren 10–20 Minuten	
Trio	5
Drillinge gesucht. Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Regenbogen	6
Wer findet die letzte Farbe des Regenbogens? Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Rondo	8
Die Farben haben sich im Kreis versteckt Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15 – 20 Minuten	
Blackout	10
Schieb die andern an der Nase herum. Für 3 – 6 Spieler ab 6 Jahren 10–15 Minuten	
Blindes Huhn	12
... findet manchmal auch den Ausgang. Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15–30 Minuten	
Blinder Hahn	16
Im Blindflug auf die andere Seite. Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren 10–20 Minuten	

REIGEN

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Ziel des Spiels ist es, von jeder Farbe ein Paar zu finden.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand zueinander in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Tauchen verschiedene Farben auf, werden sie wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe. Findet ein Spieler zweimal dieselbe Farbe, darf er das Paar an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe. Alle gefundenen Paare legen die Spieler offen vor sich aus.

Hat ein Spieler ein Pärchen gefunden, sucht er nach einer anderen Farbe, denn von jeder Farbe braucht er nur ein einziges Paar. Stößt ein Spieler auf zwei Scheiben einer Farbe, die er bereits vor sich liegen hat, darf er sie nicht behalten, sondern muss die Scheiben einem Mitspieler abgeben, der diese Farbe bisher noch nicht gefunden hat.

Bei mehr als zwei Mitspielern, die die Farbe noch nicht haben, darf der Spieler frei wählen, wem er das Farbpaar schenken möchte.

Wer an der Reihe ist, muss stets zwei Scheiben umdrehen, auch wenn die erste Scheibe bereits eine Farbe zeigt, die der Spieler nicht gebrauchen kann.

Spielende

Der erste Spieler, der alle sechs Farbpaare vor sich liegen hat, gewinnt die Partie.

TRIO

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden gleichfarbige Trios.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, deckt drei Scheiben um. Tauchen drei verschiedene Farben auf, oder zwei gleiche und eine andere Farbe, werden alle Scheiben wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe.

Wer drei Mal dieselbe Farbe findet darf das Trio an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe.

Es muss stets eine dritte Scheiben umgedreht werden, auch wenn die erste beiden Scheiben verschiedene Farben zeigen.

Spielende

Das Spiel endet sobald nur noch sechs verdeckte Scheiben übrig sind, denn dabei handelt es sich um sechs verschiedene Farben. Wer die meisten Trios gefunden hat, gewinnt die Partie.

REGENBOGEN

Für 2–6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden die sechs Farben des Regenbogens.

Spielvorbereitung:

Alle sechzig Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Erscheint zweimal dieselbe Farbe, muss der Spieler die Scheiben wieder verdecken und der Nächste ist an der Reihe. Tauchen zwei verschiedene Farben auf, darf der Spieler eine dritte Scheibe umdrehen. Stößt er dabei wieder auf eine neue Farbe, darf er eine vierte Scheibe umdrehen und so weiter. Sobald eine Farbe zum zweiten Mal erscheint, ist der Spielzug zu Ende. Die beiden **gleichfarbigen** Scheiben werden wieder verdeckt, alle anderen bis dahin aufgedeckten Farbscheiben bleiben offen liegen. Der nächste Spieler setzt die Suche nach dem Regenbogen fort. Auch für ihn gilt: Sobald er eine Farbe aufdeckt, die bereits offen ausliegt, wird sie zusammen mit der anderen gleichfarbigen Scheibe wieder verdeckt und der Zug ist zu Ende.

Deckt ein Spieler die sechste Farbe auf, ist der Regenbogen komplett und wird verteilt: Wer die letzte Farbe gefunden hat, erhält drei Scheiben, der Spieler, der zuvor an der Reihe war, zwei und dessen Vorgänger die

letzte Scheibe. Wird das Spiel zu zweit gespielt, erhält der „Regenbogenmacher“ vier Scheiben, sein Mitspieler zwei.

Wer die sechs verschiedenen Scheiben in einem Zug hintereinander aufdeckt, muss sie **nicht** mit den anderen Spielern teilen.

Der Spieler, der den Regenbogen vollendet hat, beginnt die Suche nach dem nächsten.

Der letzte Regenbogen:

Wenn die letzten sechs Scheiben auf dem Tisch liegen, ist klar, dass sich unter ihnen der letzte Regenbogen verbirgt. Dieser darf allerdings nicht ohne weiteres aufgedeckt werden! Der Spieler, der am Zug ist, muss, bevor er eine Scheibe umdreht, stets die dort vermutete Farbe ansagen. Liegt er richtig, darf er die nächste Scheibe umdrehen. Erscheint eine andere Farbe, muss der Spieler alle offenen Scheiben wieder umdrehen. Der letzte Regenbogen geht vollständig an den Spieler, dem es gelingt, die sechs Farben hintereinander richtig vorauszusagen.

Spielende

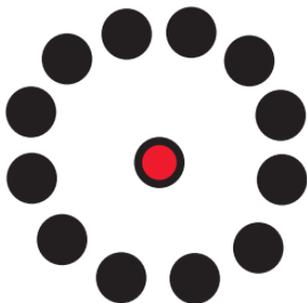
Ist der letzte Regenbogen eingesammelt, zählen die Spieler ihre Scheiben und ermitteln den Gewinner

RONDO

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Spielidee

In einem Kreis aus zwölf Scheiben versteckt sich ein Paar von jeder Farbe. Die dreizehnte Scheibe in der Mitte verrät, welche Farbe gesucht werden muss.



Spielvorbereitung

Von jeder Farbe werden zwei Scheiben aussortiert. Diese zwölf Scheiben werden gemischt und mit den Farbseiten nach unten mit ausreichenden Abständen zu einem Kreis ausgelegt. Die restlichen Scheiben werden ebenfalls gut gemischt und mit den Farbseiten nach unten als Vorrat zur Seite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielweise

Der Anfangsspieler zieht eine Scheibe aus dem Vorrat und legt sie offen in die Mitte des Kreises. Diese Farbe gibt an, welches Pärchen als erstes gesucht werden muss, z. B. das rote Pärchen. Der Spieler dreht nun zwei Scheiben aus dem Kreis um. Taucht rot dabei **gar nicht** oder nur **einmal** auf, ist der Zug beendet, beide Scheiben werden wieder verdeckt und der nächste ist an der Reihe. Gesucht werden weiterhin die roten Scheiben. Wer das rote Pärchen entdeckt, erhält als Belohnung die Scheibe aus der Mitte. Die beiden roten Scheiben bleiben **offen** im Kreis liegen! Der Spieler zieht nun eine neue Scheibe aus dem Vorrat, legt sie in die Mitte und darf ein neues Pärchen suchen, es sei denn, er hat **wieder** eine

rote Scheibe gezogen. In diesem Fall dreht er lediglich die beiden roten Scheiben im Kreis wieder um. Die rote Scheibe die er gezogen hat bleibt offen in der Kreismitte liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Zieht dieser wieder eine rote Scheibe, wird sie auf die rote Scheibe in der Mitte gestapelt und der nächste ist an der Reihe. Erst wenn ein Spieler eine **neue** Farbe zieht, darf er die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen. Wer das nächste Farbpaar findet, erhält als Belohnung **alle** Scheiben, die in der Mitte des Kreises gestapelt sind. Dann wird die nächste Scheibe gezogen. Noch einmal:

1. Alle gefundenen Farbpaarchen bleiben so lange offen im Kreis liegen, bis eine Farbe ein zweites Mal gezogen wird. Erst dann wird das entsprechende Pärchen wieder umgedreht.
2. Erst wenn danach eine Farbe gezogen wird, die **weder** offen im Kreis liegt, **noch** auf dem Stapel in der Mitte, kann die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen.

Es kann natürlich der Fall eintreten, dass mehrere Farbpaare aufgedeckt im Kreis liegen und in einigen Zügen hintereinander immer wieder Farben gezogen werden, die offen im Kreis liegen. Dann wird der Scheibenturm in der Mitte immer höher und mit ihm die Belohnung für den Spieler, der das nächste Farbpaar entdeckt ...

Spielende

Das Spiel ist zu Ende wenn der Scheibenvorrat aufgebraucht ist. Wer die meisten Scheiben gesammelt hat, gewinnt die Partie.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades

Wenn ein offenes Farbpaar wieder umgedreht wird, vertauscht man **eine** der beiden Scheiben mit einer beliebigen anderen verdeckten Scheibe.

BLACKOUT

Für 3 – 6 Spieler

Spielidee

Ein Spieler darf sechs Scheiben verdecken und verschieben. Die Mitspieler müssen die Farben wiederfinden.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält von jeder Farbe eine Scheibe und legt alle sechs verdeckt vor sich ab. Die restlichen Scheiben werden beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Der erste Spieler (er wird im Folgenden „Schieber“ genannt) legt seine sechs Scheiben mit den Farben nach oben in einer Reihe vor sich aus.



Die Mitspieler (sie werden im Folgenden „Sucher“ genannt) prägen sich die Position der Farben ein. Nach etwa 20 Sekunden dreht der Schieber alle Scheiben um. Nun darf er zwei Scheiben verschieben.

Beim Schiebevorgang gelten folgende Regeln:

1. Die Position der ruhenden Scheiben darf nicht verändert werden.
2. Am Ende des Schiebevorgangs sollten sich alle Scheiben wieder auf einer Linie befinden.

3. Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell ausgeführt werden und muss für alle Zuschauer gut zu sehen sein.



Farbensuchen

Sobald die „Schiebung“ beendet ist, fragt der Schieber seinen linken Nachbarn nach der Position einer der sechs Farben. Der Befragte dreht eine Scheibe um. Befindet sich darunter die gesuchte Farbe, darf er die Scheibe an sich nehmen. Taucht eine andere Farbe auf, bleibt die Scheibe im Besitz des Schiebers. Nun ist der nächste Sucher an der Reihe.

Wurde die geforderte Farbe gefunden, fragt der Schieber jetzt nach einer neuen. Hat der vorangegangene Sucher die Farbe nicht gefunden, bleibt sie als Suchaufgabe für den Nächsten bestehen. Mit dem Aufdecken der fünften Scheibe ist eine Suchrunde beendet. Hierbei entsteht ein Doppelpunktgewinn, denn der Spieler, der die fünfte Scheibe findet, weiß damit auch wo die letzte liegt und erhält diese als Zusatzgewinn.

Rollentausch

Sind alle 6 Scheiben verteilt, ist der nächste Spieler an der Reihe und eröffnet mit seinen sechs Farbscheiben die zweite Suchrunde.

Spielende

Nachdem jeder Spieler einmal Schieber gewesen ist, erfolgt die Gesamtwertung. Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt die Partie.

BLINDES HUHN

Für 2 – 6 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 3 Scheiben in seiner Hausfarbe.

Für das Spielfeld: Je eine Scheibe in der Hausfarbe der Mitspieler.

Auf schwarz gedrehte Scheiben entsprechend der Anzahl der Mitspieler (siehe Spielvorbereitung), ein Würfel

Spielidee

Die Spieler würfeln ihre Farbscheiben über einen Rundweg ins Ziel. Sobald sie den Parcours betreten, müssen die Scheiben umgedreht werden und die Farben verschwinden...

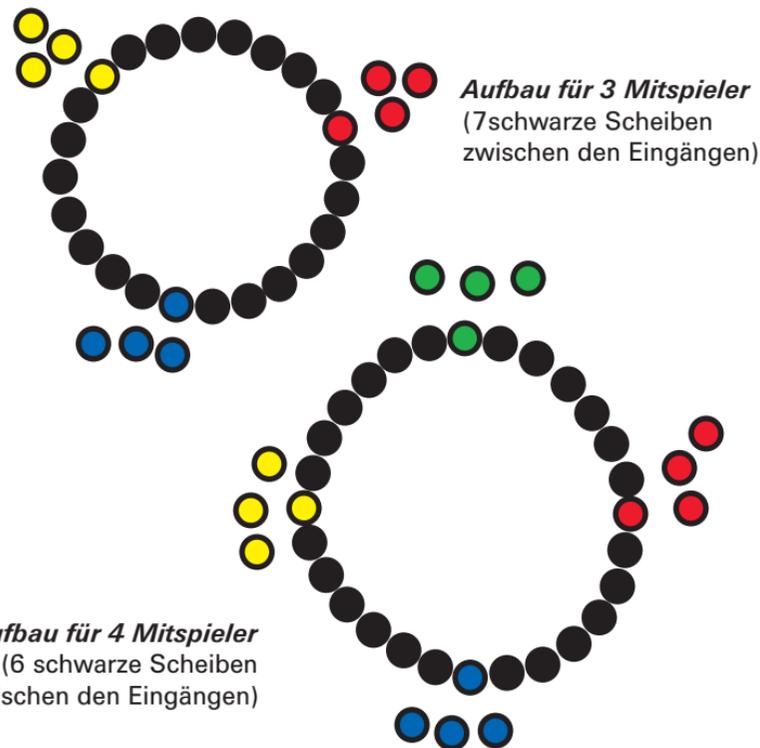
Spielvorbereitung

Zunächst wird das Spielfeld aufgebaut.

Für jeden Mitspieler wird ein Eingang aus einer Scheibe der eigenen Farbe gelegt. Die einzelnen Eingänge werden mit Ketten aus aneinander gelegten schwarzen Scheiben verbunden.

Die Zahl der schwarzen Scheiben zwischen den Eingängen hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Bei zwei Mitspielern kommen je 9 Scheiben zwischen die Eingänge, bei drei Mitspielern 7 Scheiben, bei vier Mitspielern 6 Scheiben, bei fünf Mitspielern 5 und bei sechs Mitspielern 4 Scheiben.

Die Spieler legen ihre drei Farbscheiben offen vor den ihren Eingängen ab. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Spielweise

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und betritt dann mit einer seiner Farbscheiben über den Eingang den Rundweg. Am Ende des Zuges dreht er seine Scheibe um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.

Die Scheiben werden auf dem Rundweg, stets mit der Farbseite nach unten, entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter bewegt. Jede Scheibe des Rundweges entspricht dabei einem Lauffeld.

Wichtig: Die Augenzahl wird immer nur auf unbesetzten Feldern abgelaufen. Trifft eine Scheibe auf ihrem Weg auf ein oder mehrere bereits besetzte Lauffelder, werden diese übersprungen und nicht mitgezählt.



Rot würfelt eine Vier und kommt bis zum Feld X

Solange ein Spieler noch Scheiben außerhalb des Kreises hat, muss er seinen Wurf dazu verwenden, eine neue Scheibe ins Spiel zu bringen. Sobald sich alle seine Scheiben auf dem Rundweg befinden, kann er mit einer beliebigen Scheibe weiterrücken.

Die Start-/Zielfelder

Die farbigen Eingänge werden als Lauffelder mitgezählt, dürfen aber nicht besetzt werden. Wer mit einem direkten Wurf auf einem der farbigen Eingänge landet, darf noch einmal würfeln und muss mit diesem Wurf den Eingang wieder verlassen.

Nachschaun

Wer eine Sechs würfelt, darf, bevor er eine Scheibe bewegt, unter eine beliebige Scheibe schauen. Nachdem er die Farbmarkierung betrachtet hat, legt er die Scheibe wieder an ihren Platz zurück.

Diese Handlung sollte so ausgeführt werden, dass die Mitspieler nicht erkennen können, welche Farbe die Scheibe hat.

Ertappt

Ist ein Spieler der Meinung, dass ein Mitspieler irrtümlich (oder absichtlich) eine fremde Scheibe bewegt, kann er das Spiel mit dem Ausruf „Halt, das ist nicht Deine!“ unterbrechen. Zum Beweis, dass er richtig beobachtet hat, muss er dann die verdächtige Scheibe umdrehen. Bestätigt sich seine Vermutung, wird die betreffende Scheibe auf das Feld, auf der sie gerade gestanden hat, zurückgesetzt. Der „Falschzieher“ muss einmal aussetzen. Stellt sich heraus, dass der ziehende Spieler nicht mit einer fremden, sondern wirklich mit seiner eigenen Farbe gezogen hat, erhält der zu Unrecht Verdächtige direkt einen Freiwurf.

Angekommen

Erreicht ein Spieler mit einer Scheibe, die er für die eigene hält, seinen Eingang, kann er mit ihr den Rundweg über das Farbfeld verlassen und das Innere des Kreises betreten. Der Eingang muss nicht mit passender Augenzahl erreicht werden. Nun wird die Scheibe umgedreht. Taucht die eigene Farbe auf, hat der Spieler gut aufgepasst (oder Glück gehabt). Ist es die eines Mitspielers, hat dieser Glück gehabt, denn in beiden Fällen hat die Scheibe ihr Ziel erreicht und bleibt im Inneren des Kreises offen liegen.

Spielende

Der erste Spieler, der mit allen drei Scheiben die Mitte erreicht hat, gewinnt die Partie.

BLINDER HAHN

Für 2 – 4 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 5 Scheiben einer Farbe

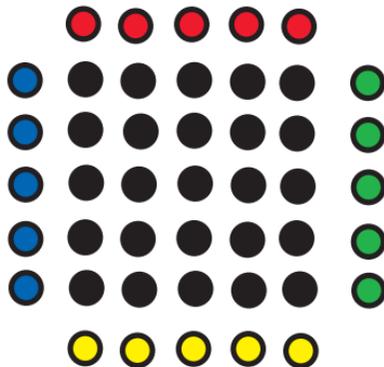
Für das Spielfeld: 25 auf schwarz gedrehte Scheiben

Spielidee

Mit fünf verdeckten Scheiben ziehen und springen die Spieler über ein Spielfeld. Wer seine Scheiben gut im Auge behält, ist als erster auf der anderen Seite.

Spielvorbereitung

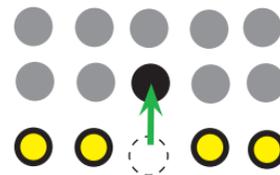
Mit den fünfundzwanzig schwarzen Scheiben wird ein Spielfeld aus fünf mal fünf Reihen ausgelegt. Jeder Spieler legt seine fünf Farbscheiben offen vor einer Seite des Spielfeldes aus. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum.



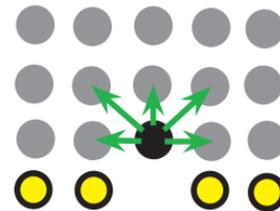
Aufbau für 4 Spieler

Spielweise

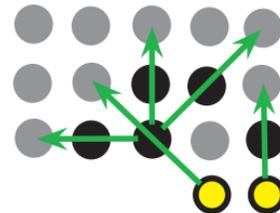
Wer an der Reihe ist, betritt mit einer seiner Scheiben das Feld und dreht sie dabei um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.



Eine Scheibe darf sich in vertikaler, horizontaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld bewegen.



Es ist erlaubt, eine benachbarte Scheibe in gerader Linie zu überspringen, wenn der dahinter liegende Platz unbesetzt ist. Dies gilt auch beim Betreten und Verlassen des Feldes. Kettensprünge sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

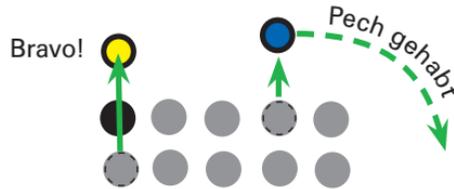


Absprung

Hat ein Spieler mit allen fünf Scheiben das Feld betreten, darf er beginnen, es auf der gegenüberliegenden Seite wieder zu verlassen. Jede Scheibe, die das Feld verlässt, wird sofort umgedreht. Taucht dabei die eigene Farbe auf, hat der betreffende Spieler mit seiner Scheibe das Ziel erreicht. Taucht die Farbe eines anderen Spielers auf, hat dieser Glück gehabt, denn seine Scheibe wird direkt vor ihm abgelegt.

Spielende

Der erste Spieler, dessen fünf Farbscheiben auf der Ziellinie der anderen Seite angekommen sind, gewinnt die Partie.



Mehr Spiele ?!

Noch mehr Ideen für die COLOMO-Scheiben findet Ihr auf unserer Internetseite www.steffen-spiele.de

Natürlich könnt Ihr mit den Farbscheiben auch selbst Spiele erfinden. Probiert es einfach aus, es geht leichter als Ihr denkt! Wer eine gute Idee hat, kann sie uns gerne zuschicken, wir veröffentlichen sie dann auf unserer Internetseite.