

Safiras

Wettlauf in Tarakona



Willkommen zum alljährlichen Drachenwettlauf durch Tarakona! Entlang des Edelsteinweges möchtet ihr euren Drachen so schnell wie möglich ins Ziel bringen. Ob du dabei lieber eine anstrengende Abkürzung oder den einfachen Weg wählst, bleibt dir dabei selbst überlassen!

Safiras – Wettlauf in Tarakona kann man auf drei verschiedene Arten spielen.

Variante 1 (für Kinder ab 3 Jahren)

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan mit der Seite auf den Tisch, auf der keine Abkürzungen sichtbar sind. Die Seite erkennt ihr daran, dass auf den Feldern keine Symbole zu finden sind.

Nun sucht sich jeder Spieler einen Safiras aus und stellt ihn auf das Startfeld des Spielplans. Legt den Zahlenwürfel zurück in die Schachtel – er wird für diese Variante nicht gebraucht.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt den Farbwürfel und würfelt ihn. Nun darf er mit seiner Spielfigur auf das nächste freie Feld dieser Farbe ziehen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der erste Safiras im Farbenreich ankommt. Dieser Spieler hat gewonnen! Dabei zählt das Farbenreich als ein Feld einer beliebigen Farbe.

Variante 2 (für Kinder ab 4 Jahren)

Bei dieser Variante spielt ihr wie in Variante 1, nur mit dem Zahlenwürfel statt dem Farbwürfel. Weiterhin gilt: Würdest du auf einem Feld landen, auf dem ein anderer Spieler steht, so darfst du auf das nächste freie Feld vorziehen.

Variante 3 (für Kinder ab 6 Jahren)

Spielvorbereitung:

Legt den Spielplan mit der Seite auf den Tisch, auf der die Abkürzungen sichtbar sind. Die Seite erkennt ihr daran, dass ihr in manchen Feldern verschiedene Symbole findet.

Jeder Spieler sucht sich einen Safiras aus und stellt ihn auf das Startfeld. Für diese Variante benötigt ihr beide Würfel.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit beiden Würfeln.

Suche dir nun einen dieser Würfel aus. Hast du den Farbwürfel gewählt? Dann darfst du auf das nächste freie Feld dieser Farbe fahren. Hast du den Zahlenwürfel gewählt, dann darfst du mit deinem Safiras so viele Felder vorfahren, wie der Würfel angibt. Steht dort schon ein Safiras, springst du einfach auf das nächste freie Feld.

Den Würfel, den du nicht verwendet hast, schenkst du einem Mitspieler. Dieser darf dann mit seinem Safiras den Würfel auswerten und auf das nächste Feld dieser Farbe fahren oder so viele Felder vorfahren wie der Würfel abgibt – natürlich davon abhängig, welchen Würfel du ihm geschenkt hast!

Manche Felder auf der Laufstrecke sind besonders. Wenn du sie erreichst, passieren verschiedene Ereignisse:



Abkürzung:

Kommst du während deiner Bewegung auf eine Kreuzung, dann gibt es zwei mögliche Wege. Bewegst du dich gerade mit dem Farbwürfel voran, so musst du in die Richtung gehen, die den Farbwürfel zeigt. Gehst du aber mit dem Zahlenwürfel voran, so musst du in die Richtung gehen, die den Zahlenwürfel zeigt.

Wenn du genau auf dem Kreuzungsfeld landest, entscheidet der nächste Würfel, mit dem du dich bewegst, in welche Richtung du gehen wirst.



Drei-Farben-Feld:

Diese Felder werden so behandelt, als hätten sie drei verschiedene Farben.

Stehst du auf so einem Feld und bist an der Reihe, so musst du dich für den Farbwürfel entscheiden und den Zahlenwürfel verschenken.

Schenkt dir ein Spieler einen Zahlenwürfel, so darfst du diesen wie gewohnt verwenden.

Beispiel:

Johanna steht auf dem ersten Feld der Laufstrecke – dieses ist Rot. Sie würfelt mit dem Zahlenwürfel und dem Farbwürfel. Der Zahlenwürfel zeigt eine 3, der Farbwürfel Rot. Johanna entscheidet sich für den Farbwürfel. Sie kommt mit ihrem Safiras bis zur Abkürzung, dann bewegt sie sich in Richtung des Pfeiles, in welchem der Farbwürfel abgebildet ist. Das erste Feld nach der Abkürzung ist Rot, Orange und Violett, also bleibt Johanna dort stehen. Danach schenkt sie Markus den übrigen Würfel. Dieser fährt mit seiner Figur 3 Felder vor.



Sechs-Farben-Feld:

Bei diesem Feld muss jeder Spieler stehen bleiben, der sich für den Farbwürfel entscheidet oder ihn geschenkt bekommt! Wer an der Reihe ist, darf sich aber (anders als beim Drei-Farben-Feld!) aussuchen, ob er sich mit dem Zahlenwürfel oder dem Farbwürfel bewegen will.



Vorsprung-Feld:

Landet ein Spieler mit seinem Safiras auf einem Feld mit Zahl, darf er seine Figur sofort so viele Felder vorbewegen wie das Feld angibt.



Nochmal Würfeln:

Wer auf diesem Feld landet, darf, nachdem beide Würfel ausgewertet wurden, den Farbwürfel werfen und auf das nächste Feld dieser Farbe ziehen.



Nochmal Würfeln:

Wer auf diesem Feld landet, darf, nachdem beide Würfel ausgewertet wurden, den Zahlenwürfel werfen und so viele Felder wie gewürfelt vorziehen.

Für alle Ereignisfelder gilt:

Wer auf einem Feld mit einem Safiras landen würde, zieht einfach auf das nächste freie Feld vor. Wer nach der Ausführung eines Ereignisses wieder auf einem Ereignis landet, ignoriert dieses einfach.

Sobald beide Würfel und alle Ereignisse ausgewertet wurden, gibt der Spieler die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Safiras im Farbenreich ankommt. Dieser Spieler hat das Spiel sofort gewonnen!

Man muss nicht genau im Ziel ankommen – wer sich mit dem Farbwürfel bewegt, behandelt das Farbenreich wie ein Feld einer beliebigen Farbe!

Viel Spaß bei diesem zauberhaften Wettrennen durch Tarakona!



NORIS-SPIELE © 2016
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany

www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 601 1495
Redaktion: Jana Michels, Markus Müller
Gestaltung: FIORE-GMBH.DE