



# Angeschmiert

Ein Würfelspiel bei dem man Farbe bekennen muß!





# Angeschmiert

Ein lustiges Würfelspiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren.

Autor: Gerhard Piaskowy

## Ein kleines Gedicht zur Einstimmung

Farbenträume

"Weißt Du, ob Farben träumen?", fragt der Pinsel den Eimer. "Woher soll ich das wissen", sagt der Eimer grimmig. "mit mir spricht ja keiner, sie brauchen mich nur zum Umrühren und Aufbewahren."

"Aber ich weiß es", sagt der Pinsel. "ich habe mit ihnen zu tun und wenn der Maler kommt, erzählen sie davon."

Zum Beispiel das Grün: "Ich träume davon, eine Gartenbank zu schmücken oder einen Zaun. Dann sehe ich selbst wie eine Pflanze aus und die Menschen freuen sich über die Harmonie."

Oder das Rot: "Ich möchte am liebsten im Kinderzimmer sein, weil ich weiß, daß mich Kinder gern haben. Ich muntere sie auf und wenn sie dann rumtoben, bin ich froh."

Das Blau will ein Schwimmbad im Freien auskleiden. "Mein größtes Glück, wenn sich der Himmel in mir spiegelt."

Auch das Gelb träumt: "Mein Wunsch ist eine Kellerwohnung. Viele Menschen leben im Dunkeln und dunkel macht traurig. Ich aber bin sonnig und färbe ihr Zuhause freundlich. So könnte ich etwas Licht in ihr Leben bringen."

"Je mehr Farbe vorhanden ist", schloß der Pinsel, "desto leichter lassen sich diese Träume natürlich realisieren."





Es gilt die Regel: "Eimer vor Pinsel".

Solange eine Figur eines Spielers auf einem Eimerfeld steht (auch das Startfeld!), kann die andere bei "Bunte Palette" nicht die Vorteile des Pinselsymbols in Anspruch nehmen.

Danach würfelt der Spieler erneut.

Es ist zu beachten, daß die "Bunte Palette" immer einen erneuten Wurf nach sich zieht und daß die "Bunte Palette" **nur** bei einem Wurf mit allen vier Würfeln (gleichzeitig) erzielt werden kann. Es spielt hierbei keine Rolle, ob dieser Wurf zu Beginn des Spielzuges oder bei einem Multiplikations- oder Contra-Wurf erzielt wird. Die "Bunte Palette" kann aber nicht beim Nachwurf mit einem einzelnen Würfel erzielt werden.

Eimer vor Pinsel

Dann: Erneut würfeln

### 6. Spielende und Spielsieger:

Wer zuerst mit seinen beiden Spielfiguren das Zielfeld erreicht, beendet das Spiel als Sieger. Auf das Zielfeld muß nicht mit exaktem Ergebnis gezogen werden.

Beide Figuren im Ziel:  
Sieger



### 1. Spielinhalt:

- 4 Spezialwürfel mit Farbpunkten
- 12 Spielfiguren, je 2 in 6 verschiedenen Farben
- 1 Farbtopf
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel

### 2. Spielidee:

Die Spielfiguren müssen auf dem Spielplan, dem Atelier von Meister Klecks, erfolgreich vom Start- zum Zielfeld gelangen. Von Pinselsymbolen aus können weite Sprünge nach vorn gemacht werden. Auf Eimersymbolen besteht die Gefahr zurückzufallen. Dann ist man angeschmiert! Aber Würfelglück und eigene Risikobereitschaft bringen die Spieler schneller zum Ziel.

### 3. Ein Blick ins Atelier von Meister Klecks:

Der Spielplan ist in zwei Bereiche geteilt. Am Rand verläuft der Rundparcours. Auf dem großen Startfeld haben zwölf Figuren Platz, dann schließen sich 63 Wegfelder an und schließlich mündet die Strecke in das Zielfeld.



Es gibt zwei Arten von Feldern: Zum einen sind es die bunten Farbfelder. Zu ihnen gehört das Startfeld und die drei folgenden Felder ebenso wie die 10 Felder vor dem Zielfeld.



Alle übrigen Felder sind Risikofelder.





Darüber hinaus gibt es noch drei verschiedene Symbole. Sechsmal kommt das Eimersymbol vor, siebenmal existiert das Pinselsymbol. Das Leitersymbol ist nur auf dem letzten Feld vor dem Ziel vorhanden. Wird eine Figur auf dieses Feld gezogen, muß sie 3 Felder zurückgesetzt werden.



Leiter : 3 Felder zurück

Im Innern des Plans sind alle Kombinationen, die mit den vier Farbwürfeln geworfen werden können, abgebildet. Jede Farbkombination ergibt einen Punktwert. Beispielsweise ist der in einer Ecke markierte Wurf grün, grün, gelb, rot einen Punkt wert (siehe auch Ziffer 5.1.).

#### 4. Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

Der Farbeimer ist eine Markierungsfigur und kommt zunächst auf das bunte Feld in der Planmitte. Jeder Mitspieler nimmt sich zwei Figuren einer Farbe und stellt sie auf das Startfeld.

Der Spieler mit der buntesten Kleidung beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielplan in der Tischmitte

Farbtopf aufs Mittelfeld  
Für jeden zwei Figuren aufs Startfeld



Startspieler: Bunteste Kleidung



Jeder Würfel mit der Contra-Farbe zählt zwei Punkte. Erreicht der Spieler beim Nachwerfen allerdings nicht die Contra-Farbe, muß er zwei Felder mit seiner Figur zurück.

Stehen beide Figuren eines Spielers **beim Contra-Wurf** auf demselben Risikofeld, zählt das Ergebnis für beide Spielfiguren. Sie dürfen also entsprechend dem erzielten Resultat vorwärtsziehen oder müssen zurückgesetzt werden.

Auch beim Contra-Wurf gilt die Regel für die "Bunte Palette" beim Werfen mit vier Würfeln.

Stehen beide Steine auf verschiedenen schwarzen Risikofeldern, darf der Spieler nach Ermittlung seines Ergebnisses bestimmen, welche Figur er bewegt.

#### 5.3 Die "Bunte Palette":

Würfelt ein Spieler bei einem Wurf **mit allen vier Würfeln** das Ergebnis rot, grün, gelb, blau, so hat er "Bunte Palette" gewürfelt. Er rückt seine eigene oder eine beliebige Figur eines Mitspielers 1 Feld vor oder zurück.

##### Ausnahme:

Steht eine eigene Figur beim Würfelergebnis "Bunte Palette" auf einem Pinselsymbol, darf dieser Spieler auf das nächste Pinselsymbol vorwärts gesetzt werden.

Steht allerdings eine eigene Spielfigur auf dem Eimerfeld, dann muß die Figur zum vorherigen Eimerfeld zurückgesetzt werden. Das hinterste Eimerfeld befindet sich auf dem Startfeld.

Alle vier Farben  
= "Bunte Palette"

Bei "Bunte Palette":  
Eigene Figur auf Pinsel.  
Vorwärts zum nächsten Pinsel

Eigene Figur auf Eimer:  
Rückwärts zum vorherigen Eimer





### Auch hier hilft ein Beispiel:

Im o. e. Beispiel würfelt der Spieler nach dem 3. Wurf weiter und erzielt mit dem 4. Wurf: gelb. Der Würfel gelb kann nicht mehr auf einem gelben Punkt des markierten Informationsquadrates eingesetzt werden, da beide gelben Punkte in den Würfeln zwei und drei schon belegt wurden. Der Spieler muß mit seiner Figur zwei Felder zurückziehen. Lediglich das Würfelergebnis rot hätte den Spieler weitergebracht. Er hätte dann mit allen vier Würfeln versuchen können, erneut Übereinstimmung zu erzielen, oder er hätte 8 (4 x 2) Felder vorwärts ziehen dürfen.

Erzielt ein Spieler beim Nachwerfen **mit allen vier Würfeln** die "Bunte Palette", muß er die Regel zu diesem Wurf ausführen (vgl. Punkt 5.3 dieser Anleitung) und danach erneut mit allen 4 Würfeln auf Risiko spielen.

"Bunte Palette" hat Vorrang

### 2. Möglichkeit: Der Contra-Wurf

Hat ein Spieler ein Ergebnis mit drei verschiedenen Farben (z. B. rot, rot, gelb, grün / Wert 1) geworfen, kann er entweder die Möglichkeit der Multiplikation nutzen oder die Chance des Contra-Wurfes wahrnehmen.

Beim Contra-Wurf wird der Farbtopf auf einen der 4 Farbpunkte des mittleren Quadrates gestellt (in diesem Falle blau).

Dies zeigt an, daß die in der Kombination fehlende Farbe erwürfelt werden muß.

Jetzt muß der Spieler wieder nachwürfeln und alle Würfel mit der Contra-Farbe aussortieren. Er kann jederzeit mit dem Nachwürfeln aufhören. Allerdings gilt auch hierbei, daß bei viermal geworfener Contra-Farbe erneut mit allen Würfeln weitergespielt werden darf.

Contra-Wurf bei drei verschiedenen Farben möglich

Farbtopf markiert Contra-Farbe

Nachwürfeln: Contra-Farbe aussortieren  
Aufhören jederzeit möglich



### 5. Spielverlauf:

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muß er mit allen vier Würfeln werfen. Wie er dann weiterspielt, ist von seinem Würfelergebnis und von den Feldern, auf denen seine Figur steht, abhängig.

Mit vier Würfeln gleichzeitig werfen

### 5.1. Ermitteln des Grundwertes:

Jeder Wurf mit allen vier Würfeln hat einen bestimmten Wert:

1. Zwei gleiche und zwei verschiedene Farben (z. B. grün, grün, blau, rot) Wert : 1
2. Zweimal zwei gleiche Farben (z. B. grün, grün, gelb, gelb) Wert : 2
3. Einmal drei gleiche Farben (z. B. rot, rot, rot, blau) Wert : 3
4. Einmal vier gleiche Farben (z. B. gelb, gelb, gelb, gelb) Wert : 12
5. Vier verschiedene Farben (rot, grün, gelb, blau) Wert: "Bunte Palette"

Die Erklärung des Wurfs "Bunte Palette" erfolgt unter 5.3. Der Wert eines jeden Wurfes läßt sich im Planquadrat ablesen.

### 5.2. Die Zugweise:

Grundsätzlich dürfen auf jedem Feld beliebig viele Figuren stehen. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft alle vier Würfel. Die unterschiedlichen Felder erlauben verschiedene Spielmöglichkeiten.

Beliebig viele Figuren auf einem Feld





### 5.2.1. Die bunten Farbfelder:

Steht eine Figur auf einem bunten Farbfeld und will der Spieler sie bewegen, wird diese Figur um den Grundwert eines Wurfs vorwärts bewegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Startfeld gilt als buntes Farbfeld.

Eine Ausnahme bildet der Wurf "Bunte Palette" (siehe 5.3).

Farbfelder: Grundwert vorziehen

Ausnahme: "Bunte Palette"



Gelingt es, alle vorgelegten vier Farben ein zweites Mal zu würfeln, darf der Spieler weiterspielen, um aufs Neue seinen ursprünglichen Farbwurf zu wiederholen.

Der Spieler kann jederzeit mit dem Nachwürfel aufhören. Er ermittelt dann das Ergebnis seines Risikowurfes.

Dazu multipliziert er den Wert seines vorgelegten Wurfes (er steht im markierten Informationsquadrat) mit der Anzahl der passend nachgeworfenen Würfel.

Wiederholtes Erreichen der Vorlage möglich

Beendigung des Nachwürfels jederzeit möglich

**Ergebnis:** Wert der Vorlage x Anzahl passend nachgeworfener Würfel

### 5.2.2. Die Risikofelder:

Steht mindestens eine Figur auf einem Risikofeld, hat der Spieler die Möglichkeit, nach seinem ersten Wurf mit den vier Würfeln weiterzuspielen. Er muß dies nicht tun, sondern kann auch den Grundwert ziehen. Versucht er allerdings, diese Risikochance zu nutzen, führt er seinen Zug noch nicht aus, denn er kann u.U. weite Sprünge nach vorne machen. Es besteht aber auch die Gefahr, daß die Figur zurückfällt. Es gibt zwei Möglichkeiten, mit Risiko zu spielen: Die Multiplikation und der Contra-Wurf.

Risikofelder: Möglichkeit weiterzuwürfeln

### 1. Möglichkeit: Die Multiplikation

Nach seinem Würfelwurf sucht der Spieler in der Mitte des Spielplans das Quadrat, das seine gewählte Farbkombination anzeigt, und stellt den Farbtopf als Markierung darauf.

Jetzt muß der Spieler versuchen, diesen vorgelegten Wurf erneut zu erzielen.

Er wirft wieder alle vier Würfel. Von jedem Ergebnis sortiert er die passenden Würfel aus, und legt sie neben den Spielplan. Mit den restlichen Würfeln kann er weiterwürfeln, um die noch fehlenden Farben zu erzielen.

Farbtopf markiert Quadrat Vorlage erneut erzielen

Passende Würfel aussortieren und zuordnen Weiterwürfen mit restlichen Würfeln

### Ein Beispiel zur Verdeutlichung:

1. Wurf: gelb, gelb, rot, rot – Farbtopf wird auf das entsprechende Feld mit dem Wert "2" gestellt.
2. Wurf: gelb, blau, grün, grün – Der Farbwürfel gelb wird aussortiert.
3. Wurf: gelb, gelb, rot – Die Würfel gelb und rot werden aussortiert.

Der Spieler entscheidet sich jetzt aufzuhören. Nun darf er "6" Felder vorwärtsziehen: Die Anzahl der farblich übereinstimmenden Würfel (3) multipliziert mit dem zu Beginn erzielten Wert (2).

Würfel ein Spieler beim Nachwürfeln allerdings ausschließlich Farbpunkte, die er nicht mehr nutzen kann, muß er seine Figur um den Wert des vorgelegten Wurfes zurücksetzen. Dies gilt auch, wenn er zuvor schon passende Farbwürfel ablegen konnte. Beim Rückwärtsziehen wird nicht multipliziert.

Nachgeworfene Farbpunkte unpassend: verloren  
Figur um Wert zurücksetzen

