

# REGENTROPFENSPIEL

Es regnet, es regnet, die Erde wird naß...

Ravensburger Spiele® Nr. 00 169 9  
Autor: Rainer Kohler  
Grafik: Waltraut Schmidt  
Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder von  
3 - 6 Jahren

Inhalt: 8 Holzspielsteine in 4 Farben  
1 Farbwürfel  
18 Spielkarten  
1 Spielplan  
Spielregel

... bunt werden die Blumen und grün wird das  
Gras. Es regnet, es regnet, die Erde wird naß;  
Wir sitzen im Trockenen, was schadet uns  
das? Regen bringt Segen, und werden wir naß,  
so wachsen wir lustig wie Blumen und Gras.

## Ziel des Spiels

Von der Sonne werden kleine Wassertropfen  
angezogen. Immer mehr steigen auf und sam-  
meln sich in den Wolken, die immer voller  
werden. Bald schon beginnt es zu regnen. Das  
gibt den Pflanzen Kraft zu wachsen. Die Fräch-  
te werden reif und können geerntet werden.

Wer erntet wohl die meisten Früchte?

## Vorbereitung

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.  
**Bei zwei Spielern** erhält jeder zwei Spiel-  
steine (Regentropfen) einer Farbe.  
**Bei drei bis vier Spielern** bekommt jeder  
einen „Regentropfen“. Dabei wählt jedes Kind  
eine andere Farbe aus.  
Die „Regentropfen“ werden beliebig auf die  
weißen Startfelder in den See gesetzt.

## Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und  
setzt seinen „Regentropfen“ entsprechend der  
gewürfelten Farbe auf das nächste farbgleiche  
Feld in seinem Sonnenstrahl. Erst einmal  
gewählte Sonnenstrahlen dürfen nicht  
gewechselt werden. Dann ist der nächste  
Spieler an der Reihe.

**Bei zwei Spielern** darf man nur einen seiner  
zwei farbgleichen „Regentropfen“ ziehen.  
Dabei darf sich jeder Spieler aussuchen, wel-  
chen „Regentropfen“ er gern setzen möchte.



2

Die „Regentropfen“ kommen der Sonne immer  
näher. Dann geht es in Pfeilrichtung in den  
Wolken weiter. Dort laufen sie im Kreis, bis alle  
„Regentropfen“ versammelt sind. Dann platzt  
die Wolke und alle „Regentropfen“ fallen als  
Regen auf die Erde. Aber aufgepaßt: kommt  
ein Regentropfen auf ein Feld in der Wolke,  
das schon besetzt ist, so wird dieser „Tropfen“  
hinausgeworfen. Er fällt auf die Erde und  
spendet seine Feuchtigkeit den Pflanzen. Dafür  
erhält der Spieler, dessen „Regentropfen“ hin-  
ausgeworfen wurde, eine Obstkorbkarte. Er  
beginnt mit seinem „Regentropfen“ erneut auf  
einem beliebigen Startfeld im See.  
Je öfter man aus der Wolke hinausgeworfen  
wird, desto besser, denn die Anzahl der Obst-  
korbkarten ist am Ende entscheidend.  
Erreicht der letzte „Regentropfen“ die Wolken,  
in denen alle anderen sich schon versammelt  
haben, so beginnt es zu regnen. Alle „Regen-  
tropfen“ fallen senkrecht hinter auf die Erde  
und jeder Spieler erhält zwei Obstkorbkarten.

## Das erste Wolkenfeld

Wird ein „Regentropfen“ auf dem ersten oran-



gefärbten Wolkenfeld hinausgeworfen, so fällt  
er auf die Schnecke. Er bekommt eine Obst-  
korbkarte.  
Wenn der letzte Regentropfen beim Eintritt in  
die Wolken auf dem ersten Wolkenfeld zu  
stehen kommt, so fängt es an zu regnen, er  
fällt auf die Schnecke und erhält dafür zwei  
Obstkorbkarten.  
**Ende einer Runde**  
Wenn alle „Regentropfen“ gemeinsam als  
Regen auf die Erde fallen, ist eine Spiel-  
runde zu Ende.  
Hat es Euch Spaß gemacht, so könnt ihr  
gleich die nächste Runde spielen.  
**Ende des Spiels**  
Wenn alle Obstkorbkarten aufgebraucht sind,  
ist das Spiel zu Ende.  
Derjenige, der am Schluß die meisten Obst-  
korbkarten besitzt, hat gewonnen.  
© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

