

Im Regen stehen

Wer sich zu weit in die Regenfront hinein begibt, läuft Gefahr, von Regentropfen eingeschlossen zu werden. Figuren, die keine der drei gewürfelten Zahlen ziehen können, können auch keine Tropfen einsammeln. Sie haben nur für einen weiteren Regenguß gesorgt und stehen – wer weiß wie lange – einsam im Regen.



Wenn die Mitspieler eine eingeregnete Figur nicht befreien, so kann der Baum Niederschlag für Niederschlag schneller versauern als befürchtet.

Befreien

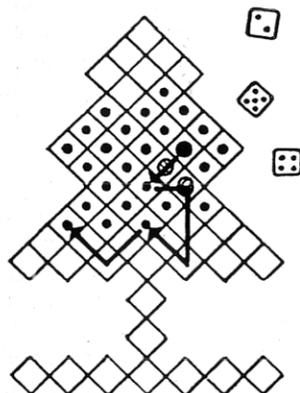
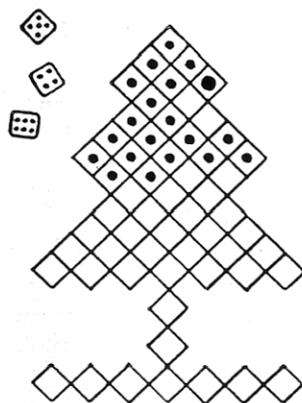
Eine eingeregnete Figur kann sich mit Glück selbst befreien. Wenn sie günstige Zahlen würfelt, kann sie einige der Tropfen, von denen sie eingeschlossen ist, einsammeln und schafft sich so etwas Spielraum. Aber schon der nächste Regenguß kann sie erneut einschließen und deshalb eilen ihr die Mitspieler zu Hilfe.



Durch geschicktes Tropfensammeln bahnen ihr die Mitspieler einen Weg, auf dem sie die Regenfront nach oben oder nach unten verlassen kann.

Spielende

Das Spiel kann so oder so enden: Wenn die Spieler so viele Tropfen eingesammelt haben, daß nicht mehr alle Wurzelfelder verregnet werden können, (wenn also weniger als 7 Tropfen im Baum sind), so ist der Baum gerettet und das Spiel für alle gewonnen. – Es wird jedoch weitergespielt bis zum letzten erreichbaren Tropfen. Und wer dann die meisten Tropfen gesammelt hat, erhält den Titel „Retter des Baumes“. Wenn aber die Regentropfen alle Wurzelfelder besetzt haben, so ist dieser Baum versauert und dieses Spiel verloren. – Dann bleibt nur die Hoffnung, in einem weiteren Spiel einen anderen Baum zu retten.



Sauerbaum

Ein riskantes Würfelspiel für 3–7 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: ca. 1/2 Stunde

Spielmaterial

Spielplan
Spielregel
60 Regentropfen-Spielsteine
1 blauer und 3 grüne Würfel
7 Figuren in 7 Farben

Spielziel

Der Baum ist vom sauren Regen bedroht. Die Spieler versuchen gemeinsam, die Regentropfen aus dem Baum zu holen, bevor der Regen die Wurzel erreicht. – Ist am Ende die Wurzel verregnet, so ist der Baum versauert und das Spiel verloren. Verhindern das die Spieler, so ist der Baum gerettet und das Spiel gewonnen. Im Falle des Sieges erhält derjenige Spieler, der die meisten Tropfen einsammeln konnte, den Titel „Retter des Baumes“.

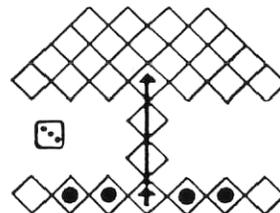
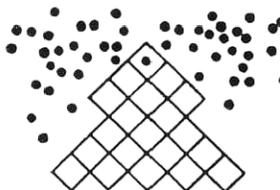
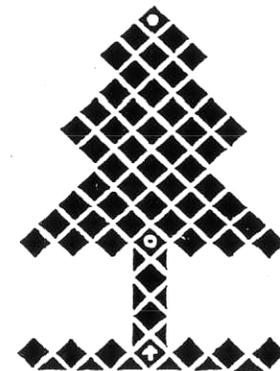
Vorbereitung

Je größer die saure Wolke ist, desto größer ist auch die Gefahr für den Baum und um so schwieriger ist es für die Spieler, den Baum zu retten. Die Spieler können die Größe der Wolke, gegen die sie spielen wollen, selbst bestimmen und damit den Schwierigkeitsgrad ihrer Rettungsaktion beliebig festlegen.

Kinder und Anfänger können eine kleine Wolke mit z. B. 40 Tropfen wählen, geübte Tropfenfänger eine mittlere Wolke mit z. B. 50 Tropfen und Spieler, denen das Risiko nicht hoch genug sein kann, eine große Wolke mit allen 60 Tropfen.

Der saure Regen hat schon vor Spielbeginn den Baum befallen. Ein Tropfen wird auf das oberste Feld in die Baumspitze gelegt. Alle anderen Tropfen werden um die Baumspitze herum in den Himmel gestreut. Von dort aus fallen sie im Laufe des Spieles – mal mehr, mal weniger – auf den Baum herunter.

Die Spieler wählen je eine Figur und stellen diese auf ein freies Feld in die Baumwurzel. Das Feld mit dem Pfeil in der Mitte der Wurzel ist das Startfeld. Von dort aus beginnen alle Spieler mit ihrer Figur stamm-aufwärts zu zählen.



Würfeln

Die Spieler vereinbaren, wer beginnt und würfeln ringsum je einmal – immer mit allen 4 Würfeln gleichzeitig. Bei jedem Spielzug regnet es zuerst, und danach zieht die Figur los.



Der blaue Würfel zeigt an, wie viele Tropfen es regnet. Die drei grünen Würfel zeigen an, wie groß die drei Schritte sind, mit denen die Figur im Baum hin und her eilt, um die Tropfen einzufangen.

Regnen

Der Regen fällt nach und nach vom Himmel auf den Baum herab, tröpfelt im Baum immer weiter abwärts und dringt schließlich, wenn die Spieler es nicht verhindern, über den Stamm in die Wurzel ein.

Die mit dem blauen Würfel gewürfelte Anzahl der Tropfen wird aus dem Himmel genommen und so auf den Baum gelegt, wie man schreibt und liest: von links nach rechts, Reihe für Reihe, von oben nach unten.



Da aber die Spieler immer wieder – mal hier und mal dort – Tropfen wegsammeln, entstehen auch immer wieder Lücken in der Regenfront.

Diese Felder, die schon von Tropfen befreit sind, regnen wieder zu. Zuerst müssen alle Lücken aufgefüllt werden, bevor in der untersten Reihe nach rechts angelegt werden kann.

Wenn der Himmel leergeregnet ist, tröpfelt der Regen innerhalb des Baumes herunter. Tropfen für Tropfen wird er aus der obersten Reihe von links weggenommen und in das jeweils nächste freie Feld gelegt.

Es tröpfelt also immer nur einzeln, d. h., es wird nie der gesamte Regenguß gleichzeitig aufgenommen und weitergeleitet, sondern ein Tropfen nach dem anderen.



Wenn nur noch ein einziger Tropfen übrig ist, so rinnt dieser die mit dem blauen Würfel gewürfelte Zahl allein Feld für Feld weiter.

Figuren ziehen

Die Figur, die am Zuge ist, zieht in drei Schritten so viele Felder weit, wie mit den drei grünen Würfeln Punkte gewürfelt wurden. Jede Zahl wird einzeln gezogen. Die Reihenfolge bestimmt der Spieler. Die Figur kann in alle Richtungen seitwärts und eckwärts ziehen. Für jeden der drei Schritte kann die Zugrichtung neu gewählt werden. Innerhalb eines Schrittes darf die eingeschlagene Richtung nur dann geändert werden, wenn die Figur an den Baumrand stößt. Auf dem Feld mit dem Kreis, das die Krone mit dem Stamm verbindet, kann die Richtung ebenfalls beliebig gewechselt werden. Vor Tropfen ist kein Richtungswechsel möglich.



Über andere Figuren (eine oder mehrere) können die Spieler mit ihrer Figur hinwegspringen. Tropfen hingegen sind für sie unüberspringbare Hindernisse. Auf einem Feld ist immer nur Platz für eine Figur oder für einen Tropfen.

Tropfen sammeln

Das einzige, was man gegen die Tropfen tun kann, ist, sie einzusammeln. Landet eine Figur mit dem letzten Punkt eines Würfels auf einem Tropfen, so nimmt der Spieler diesen vom Baum und behält ihn.



Jeder Spieler sucht den günstigsten Weg für seine Figur, um mit den drei Schritten einen oder zwei oder sogar drei Tropfen einzusammeln.

Tropfen, die die Wurzel erreicht haben, dürfen nicht mehr eingesammelt werden.

Eine Figur, die von Baumrand zu Baumrand hin- und herpendelt, kann auf diese Weise auch auf engem Raum mit einer hohen Zahl noch einen Tropfen erwischen.

Sobald der Himmel leergeregnet ist, können die Spieler ihre Chancen erheblich verbessern, wenn sie die Tropfen so einsammeln, daß Lücken entstehen. Der nächste Regenguß fällt dann zunächst in diese Lücken und versickert dort ganz oder teilweise, bevor er am unteren Ende der Regenfront weiter in Richtung Wurzel vordringen kann.

