

DIE REGENBOGEN INSEL



Ganz weit draußen auf dem Meer, gibt es eine kleine verzauberte Insel, die kaum jemand kennt: Die **Regenbogeninsel**. Auf der Insel gibt es einen großen Berg, und oben auf dem Berg wohnt das **Regenbogen-Einhorn** in einem wunderschönen, bunten Schloss.

Aber eines Tages gibt es einen fürchterlichen **Sturm**, und der Wind hat **alle 5 Farben** des Einhorns auf der Insel verteilt. Kannst du helfen sie alle einzusammeln und dem Einhorn wieder zu bringen? Wer als erstes alle 5 Farben einsammelt und dem Einhorn bringt, gewinnt das Spiel!

WAS BENÖTIGT MAN ZUM SPIELEN



Inselkarte



Spielfiguren



Würfel



Sammelbogen



Farbkarten

Sammelbogen und Farbkarten ausschneiden.

SPIELREGELN

- Jeder Spieler startet rechts unten auf der Karte am Strand mit seiner Spielfigur
- Jeder Spieler legt seinen Regenbogen-Sammelbogen vor sich hin.
- Alle runden bunten Farbkarten neben das Spielfeld auf einen Haufen legen.
- Ziel: Man muss mit seiner Figur vom Strand den Weg entlang bis zum Regenbogenberg gehen
- Man würfelt reihum (W6), und darf die Augen vor oder zurück gehen (falls möglich)
- Der jüngste Spieler beginnt. Oder der Verlierer der letzten Runde.
- Landet man auf einem Farbfeld, bekommt man die Farbkarte und legt sie auf seinen Sammelbogen
- Bevor man zum Regenbogenberg (Ziel) darf, muss man alle 5 Regenbogenfarben gesammelt haben
- Überquert man das braune Feld vor dem Tunnel, darf man durch den Tunnel gehen, muss aber nicht
- Optionale Sonderregel: Wenn ein Spieler auf einer Farbe landet, die er schon hat, darf er sie einem anderen Spieler schenken



ANMERKUNGEN

Besondere Merkmale des Spiels

- Story-Motivation: Einem Einhorn seine verlorenen Farben zurückzugeben, ist ein starker emotionaler Antrieb. Das Ziel ist nicht nur „Gewinnen“, sondern „Helfen“
- Haptisches Sammeln: Das physische Einsammeln der 5 Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Lila) gibt ein schönes Erfolgsgefühl
- Strategie: Entscheidungen für vor oder zurück müssen getroffen werden, und die Tunnel-Abkürzung führt spielerisch Wahrscheinlichkeiten ein, dadurch wird der Weg zum Ziel spannender

Herausforderungen

- **Die "Vor-und-Zurück"-Entscheidung:** Für sehr junge Spieler*innen ist die Entscheidung „Gehe ich zB. 4 vor oder 4 zurück?“ oft noch sehr abstrakt. Sie neigen dazu, immer vorwärts zu wollen. Wenn sie kurz vor dem Ziel merken, dass eine Farbe fehlt, kann das Zurücklaufen frustrierend wirken.
- **Das "Overshoot"-Problem:** Wenn man genau auf einer Farbe landen muss und immer drüber weg würfelt, kann das Spiel für ein Kind anstrengend werden. "Ausnahmsweise" darf das Kind vielleicht noch einmal würfeln... ;-)