

Colour Capers!

Aufbau zufällig, vorher Positionen bestimmen - s. Regel.

Spielzug: 1. Farbe wählen (nach evtl. Würfeln)
2. Bewegen (inkl. Münzen erhalten/abgeben, Marker kaufen)

Spiele Sieg - erster Spieler, der alle sechs Marker besitzt **und** zum Schluss seines Spielzuges das graue ▲ besetzt.

Würfel - Man würfelt **nur** mit Würfeln, die man aus der Bank nimmt.

Spieler hat keine Würfel:

- 2 Würfel aus Bank nehmen, beide würfeln
- 1 Würfel von anderem Spieler nehmen, 1 aus Bank und diesen würfeln
- 2 Würfel von anderen Spielern nehmen

Spieler hat 1 Würfel:

- 1 Würfel aus Bank nehmen, damit würfeln
- 1 Würfel von anderem Spieler nehmen

1 Farbe wählen, gewählte Farbe zurück in Bank (bei Mischung und Doppel **automatische** Wahl)

→ **Farbmischung** zwangsweise, wenn zutreffend - beide Würfel zurück in Bank



→ **Doppelfarbe** - beide Würfel zurück in Bank, Spieler ist danach erneut an der Reihe.

Münzen erhalten:

Jeder Spieler erhält 1 Münze, falls er auf ▲ der gewählten Farbe steht.

Jeder Spieler erhält 1 Münze für jedes zu seiner Figur benachbarte ▲ der gewählten Farbe.

Aktiver Spieler erhält 2 Münzen, falls er auf ▲ der gewählten Farbe steht (z. Zt. der Wahl).

■ Sobald ein Spieler 10 Münzen oder mehr besitzt, muss er alle an die Bank abgeben!

Münzen abgeben an Bank bei Doppelfarbe:

Jeder Spieler gibt 1 Münze ab, falls er auf ▲ der Doppelfarbe steht.

Jeder Spieler gibt 1 Münze ab für jedes zu seiner Figur benachbarte ▲ der Doppelfarbe.

Aktiver Spieler gibt 2 Münzen ab, falls er auf ▲ der Doppelfarbe steht (z. Zt. der Wahl).

Aktiver Spieler muss sich bewegen, außer er kann nicht, weil er weder Münzen noch Marker besitzt.

Aktiver Spieler kann Münzen vor, während oder nach einem Zug erhalten, aber nur einmal während des Zuges - aber sobald er Münzen erhalten würde (benachbart zu gewählter Farbe), muss er diese sofort erhalten.

Entsprechend muss er Münzen abgeben, sobald er welche abgeben müsste, aber nur einmal.

Bewegung:

Nur über „Längsseiten“, jeder Schritt kostet 1 Münze, **außer** man hat bereits den Marker der Farbe, auf die man zieht. Man darf über ▲ mit anderer Figur ziehen, aber den Zug nicht darauf beenden.

Kein ▲ darf während eines Zuges 2x betreten werden.

Graues ▲: Kostet 2 Münzen, dort ist man sicher vor Eroberung.

Marker kaufen (auch „unterwegs“ und mehrere pro Zug): Wenn man auf oder über ▲ eine Farbe zieht, die man noch nicht besitzt. Kosten s. Tabelle.

Jeder Spieler kann pro Farbe nur 1 Marker besitzen.

Markereroberung: Von Spieler, der auf ▲ der *gewählten* Farbe steht. Beide Spieler bieten verdeckt Münzen, Sieger erhält bzw. behält Marker, bei Gleichstand siegt Verteidiger. Spieler tauschen gebotene Münzen miteinander.

Pro Zug mehrere Eroberungen erlaubt, aber eine *bestimmte Farbe* pro Zug *nur einmal*.