

COLOUR LINES SPIELREGEL

EN rulebook
downloadable on
www.spiel-das.de



Der Spielzettel von **COLOUR LINES** hat zwei unterschiedliche Seiten: **A** und **B**. Die Sterne oben rechts (★ und ☆) geben die Komplexität der jeweiligen Spielvariante an.

Spielregel „STANDARD“ **A**

ZIEL

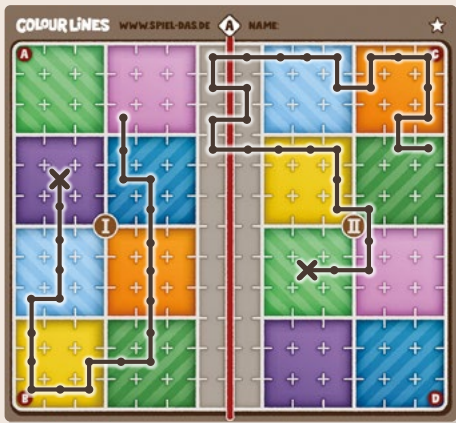
Versucht, möglichst geschickt die verschiedenen Farben auf eurem Spielzettel zu erreichen.

Dafür nutzt ihr zwei Linien, die sogenannten COLOUR LINES, die im Laufe des Spiels immer weiter wachsen; eine für die linke Hälfte und eine für die rechte Hälfte eures Zettels.

Die Würfelergebnisse geben euch vor, wie ihr die Linien verlängern könnt.

Dabei dürfen sie sich weder berühren, noch die jeweils andere Hälfte des Spielzettels erreichen.


Beispiel eines fertig ausgefüllten Spielzettels.




Besucht unsere Website
www.spiel-das.de für weitere
Varianten und Ersatzblöcke.



Wer seine COLOUR LINES am geschicktesten durch die Farben lenkt, wird die Mitspielenden besiegen. Schaut vor Spielbeginn unbedingt in der **→ WERTUNG**, auf welche Weise ihr die verschiedenen Siegpunkte einsammelt.

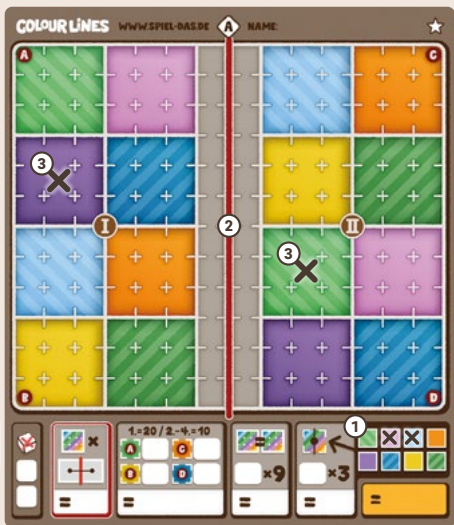
VORBEREITUNG

Alle Spielenden bekommen einen Spielzettel vom Block und nehmen sich einen Stift. Achtet darauf, dass alle die gleiche Seite  nutzen! Schreibt euren Namen oben auf den Zettel. Legt die Würfelablage (siehe Seite 4) offen in die Tischmitte.





Wählt zwei Farben, die ihr unten rechts in der Wertungsleiste  ankreuzt. Diese bringen am Ende des Spiels zusätzliche Punkte. Ihr dürft die gleiche Farbe ankreuzen wie eure Mitspielenden.

Unsere Empfehlung für das erste Spiel: **Pink** und **Hellblau**.

Der Spielzettel wird durch eine rote Linie  in eine linke und eine rechte Hälfte geteilt. Zeichnet jeweils ein Startkreuz  in beide Hälften ein. Dort beginnen eure COLOUR LINES. Ihr dürft die gleiche Farbe ankreuzen wie eure Mitspielenden.



Unsere Empfehlung für das erste Spiel: Auf der linken Hälfte mittig in der Farbe **Violett** und rechts mittig in der Farbe **Hellgrün**.

HINWEIS: In weiteren Partien wählt ihr die Farben beliebig – und jede Person für sich selbst. **Eure vier Kreuze müsst ihr dabei in vier unterschiedlichen Farben platzieren!** Die Positionen für die Startkreuze dürft ihr ebenfalls beliebig wählen – nur die Felder mit den Buchstaben () und der graue Bereich sind tabu.

ABLAUF

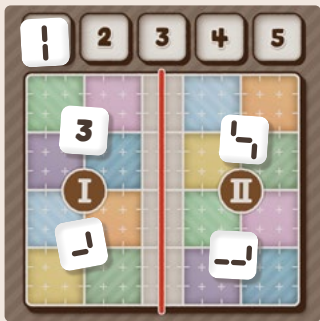
Wer die bunteste Kleidung trägt, beginnt das Spiel!

WÜRFEL PLATZIEREN

Ein Spiel erstreckt sich über 5 Runden.

Wer aktiv am Zug ist, würfelt mit 2 zufällig gewählten Würfeln und legt sie auf der Würfelablage auf **I** (links). Die nächsten beiden Würfel werden geworfen und kommen auf **II** (rechts). Der fünfte Würfel wird geworfen und oberhalb auf dem Rundenzähler auf der „1“ platziert.

WÜRFELABLAGE



WÜRFELARTEN

Die Würfel bestimmen, wie ihr eure COLOUR LINES auf dem Spielzettel einzeichnen müsst.

Würfel mit Figur:

Die Linien auf dem Würfel müssen in **genau derselben Form** am Ende eurer COLOUR LINE eingezeichnet werden, wie sie auf dem Würfel abgebildet sind. Die Würfel dürfen gedreht, aber nicht gespiegelt werden.



Würfel mit Zahl:

Ihr dürft genauso viele Linien am Ende eurer COLOUR LINE einzeichnen, wie die Zahl auf dem Würfel angibt – in beliebige Richtungen.



Würfel mit 0:

Pech gehabt! Für diesen Würfel dürft ihr nichts eintragen.

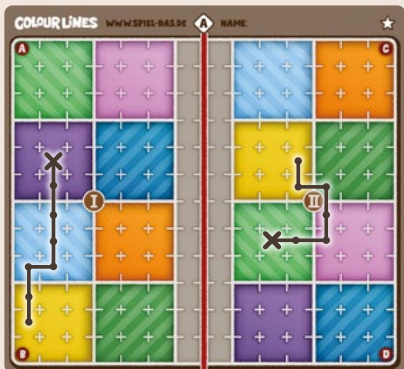


WÜRFEL EINZEICHNEN

Beginnend vom Startkreuz tragen alle gleichzeitig die Würfel entsprechend ihrer Position auf der Würfelablage ein: Auf der linken **I** und rechten **II** Hälfte des Spielzettels.

Der 5. Würfel auf dem Rundenzähler darf beliebig **rechts oder links** eingezeichnet werden.

Jedes neu berührte Feld bekommt einen Punkt in die Mitte.



Das Beispiel zeigt, wie die COLOUR LINES in der linken Hälfte **I** (3 + 1) und in der rechten Hälfte **II** (1 + 1) eingezeichnet wurden. Der 5. Würfel (1) wurde in der linken Hälfte verwendet.

Für das Einzeichnen der Linien gelten folgende Regeln:

- Ihr beginnt immer **am Ende eurer COLOUR LINE** – niemals am Startkreuz. (Ausnahme: Der erste Würfel in Runde 1.)



- Es müssen **alle Würfel** eingezeichnet werden. In welcher Reihenfolge ihr die 5 Würfel verwendet, ist euch überlassen.
- Es müssen **exakt so viele Linien** eingezeichnet werden, wie auf dem Würfel abgebildet sind – nicht mehr und nicht weniger.
- Die vorgegebene Form auf dem Würfel muss eingehalten werden; sie darf beliebig gedreht, **aber nicht gespiegelt** werden.



Durch die Verlängerung eurer COLOUR LINES erreicht ihr neue Felder.

Jedes Feld darf **nur 1x belegt** sein, eure COLOUR LINES dürfen sich also nicht kreuzen. Könnt ihr das mit den aktuellen Würfeln nicht verhindern, dann dürft ihr sie in dieser Runde in dieser Hälfte nicht einzeichnen!



HINWEIS: Die COLOUR LINES der linken und der rechten Hälfte dürfen niemals ein Feld der anderen Hälfte des Spielzettels belegen. Nur in der grauen Zone in der Mitte dürfen sich beide Linien bewegen, sofern sie sich dort nicht berühren.

JOKER NUTZEN

Ihr dürft zweimal im Spiel einen Würfel verfallen lassen. In diesem Fall kreuzt ihr unten links in der Wertungsleiste ein Joker-Feld ab und dürft statt des Würfels **eine einzelne Linie** an das Ende eurer COLOUR LINE einzeichnen – **in genau der Hälfte des Spielzettels, für die der Würfel bestimmt war.**

.....



KORREKTUREN

Korrekturen auf dem Spielzettel, also die Neuplatzierung von gerade eingezeichneten Linien, sind bis zum nächsten Würfelwurf erlaubt.

.....

ZETTEL ABDECKEN

Der eigene Zettel darf nicht abgedeckt werden! Es ist ausdrücklich erlaubt und erwünscht, bei den Mitspielenden zu schauen, wie sie ihre COLOUR LINES einzeichnen.

Haben alle ihre Linien eingezeichnet, würfelt im Uhrzeigersinn die nächste Person die Würfel und platziert sie auf der Würfelablage. Der 5. Würfel kommt auf Position „2“ des Rundenzählers, danach auf „3“, „4“ und „5“.

ENDE UND WERTUNG

Nach 5 Runden endet das Spiel.

Die Siegpunkte werden wie folgt errechnet:

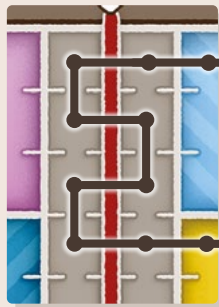


1 GEKREUZTE MITTELLINIE

Zählt auf **beiden** Hälften **alle unterschiedlichen Farben zusammen**, in denen ihr mindestens einen Punkt platziert habt. Jede der 8 Farben zählt dabei nur einmal; Grau zählt nicht dazu.

Zählt außerdem, wie oft eure COLOUR LINES die **Mittellinie gekreuzt** haben. **Multipliziert beide Werte miteinander.**

Unsere Empfehlung für das erste Spiel: Verzichtet auf diese Wertung und nehmt sie erst später dazu.



Wertungen ② bis ④ auf der nächsten Seite →

2 BUCHSTABEN

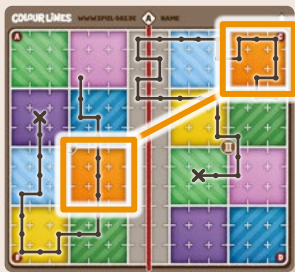
Habt ihr während des Spiels **einen Punkt in den Feldern mit den Buchstaben A, B, C oder D** platziert? Die erste Person, der das jeweils gelungen ist, bekommt 20 Siegpunkte. Dies können auch mehrere Personen in derselben Spielrunde sein. Wer denselben Buchstaben in einer späteren Runde erreicht, erhält 10 Siegpunkte.



3 FARBPAARE

Habt ihr **auf beiden Hälften des Spielzettels mit euren COLOUR LINES die gleichen Farben** erreicht? Dabei ist es egal, wie viele Punkte ihr dort platziert habt.

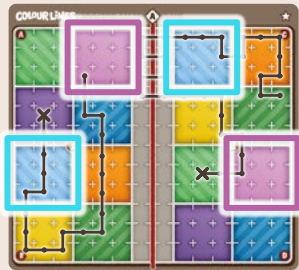
Für jedes dieser Farbpaare bekommt ihr 9 Siegpunkte.



4 ANGEKREUZTE PUNKTEFARBEN

Zählt auf beiden Hälften die Punkte, die ihr **in den beiden anfangs angekreuzten Punktefarben** platziert habt.

Für jeden bekommt ihr 3 Siegpunkte.

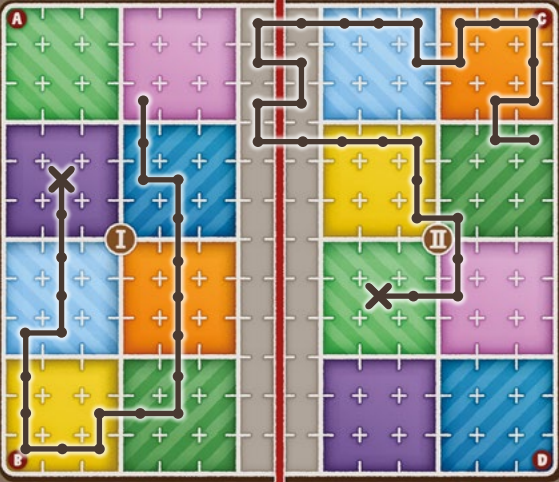


BEISPIEL- WERTUNG

COLOUR LINES

WWW.SPIEL-DAS.DE

NAME:



1 \times	2 $1 = 20 / 2 = 4 = 10$	3 5×9	4 11×3	
$= 32$	$= 30$	$= 45$	$= 33$	$= 140$

1 Gekreuzte Mittellinie:

32 Siegpunkte

8 unterschiedliche Farben wurden erreicht. Die Mittellinie wurde 4x gekreuzt.

2 Buchstaben:

30 Siegpunkte

B wurde als erstes erreicht: 20 Siegpunkte. **C** wurde nach einem Mitspielenden erreicht: 10 Siegpunkte.

3 Farbpaare:

45 Siegpunkte

Es wurden 5 Farbpaare gebildet (Hellblau, Pink, Gelb, Dunkelgrün, Orange).

4 Angekreuzte Punktfarben: 33 Siegpunkte

Hellblau ergibt 8x 3 Siegpunkte. Pink ergibt 3x 3 Siegpunkte.

VARIANTEN

Mehr Interaktion, Abwechslung und Taktik gefällig? Dann probiert diese Spielvarianten.

Verändert die → VORBEREITUNG wie folgt:

- Gebt euren Spielzettel an die Person zu eurer Linken, die für euch die beiden Punktefarben unten rechts in der Wertungsleiste ankreuzt.
- Gebt euren Spielzettel danach an die Person zu eurer Rechten, die für euch die beiden Startkreuze auf dem Spielzettel festlegt.
- **Alle vier Farben müssen unterschiedlich sein!**

Verändert den → ABLAUF wie folgt:

- Wer aktiv am Zug ist, wirft alle 5 Würfel **gleich-**


zeitig und legt zwei Würfel auf **I**, zwei Würfel auf **II** und einen oberhalb auf den Rundenzähler – auf die Zahl, die der aktuellen Runde entspricht. Die aktive Person wählt somit aus, welche Würfel wo hinkommen.

Verändert die → WERTUNG wie folgt:

- Vor jedem Spiel wählt ihr zufällig drei der vier Wertungen aus, nach denen gespielt wird. Die vierte Wertung zählt in diesem Spiel nicht.

Der sonstige Ablauf entspricht bei allen Varianten dem Standardspiel.

Spielregel „FORTGESCHRITTEN“

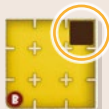
Alle Spielenden bekommen einen Spielzettel vom Block. Achtet darauf, dass alle die gleiche Seite  nutzen! Die Regeln sind identisch zu „Standard“ – mit folgenden Ausnahmen.

SCHWARZE FELDER

Die schwarzen Felder auf dem Spielzettel dürfen nicht berührt werden.

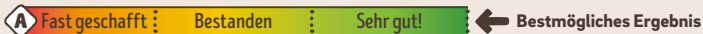
FELDER MIT KREIS

Platziert ihr einen Punkt in einem weißen Feld mit einem Kreis, dürft ihr dieselbe COLOUR LINE anschließend um **zwei beliebige weitere Linien verlängern** – aber erst, nachdem die Form bzw. die Zahl des Würfels komplett eingezeichnet wurde. Das weiße Feld zählt nicht bei der Wertung „Punktefarben“.







Spielregel „SOLO“ +

Suche dir eine beliebige Aufgabe aus und versuche sie zu lösen! Es gelten alle Regeln von „Standard“ und „Fortgeschritten“; Ausnahmen stehen direkt in der Regel der jeweiligen Aufgabe.



WERTUNG: Die Grafik unter der Aufgabe zeigt dir, wie gut du warst.

ABLAUF: Jede Aufgabe erstreckt sich über 5 Runden. Würfle zu Beginn jeder der 5 Runden alle fünf Würfel gleichzeitig und verteile sie auf der Würfelablage beliebig auf die Hälfte ,  und den Rundenzähler.

VARIANTE: Möchtest du den Schwierigkeitsgrad erhöhen, dann würfle zu Beginn jeder der 5 Runden zuerst mit 2 zufällig gewählten Würfeln und teile sie auf der Würfelablage einer beliebigen Hälfte  oder  zu. Würfle danach die restlichen 3 Würfel und lege 2 davon auf die andere Hälfte und den letzten Würfel auf den Rundenzähler.

AUFGABE 1: MITTENDRIN

Kreuze so oft wie möglich die Mittellinie!

Setze deine Startkreuze zu Beginn wie gewohnt – die Punktefarben spielen bei dieser Aufgabe aber keine Rolle.

Zähle nach 5 Runden, wie oft du die Mittellinie gekreuzt hast. Daran siehst du, wie gut du warst. Alle anderen Siegpunkte werden nicht gewertet.

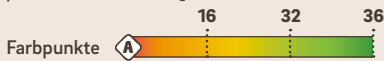


AUFGABE 2: KUNTERBUNT

Erreiche so viele Felder wie möglich von deinen beiden Punktefarben!

Setze deine vier Startkreuze zu Beginn wie unter **→ VORBEREITUNG** beschrieben.

Zähle nach 5 Runden, wie viele Punkte du in deinen Punktefarben platziert hast. Daran siehst du, wie gut du warst. Alle anderen Siegpunkte werden nicht gewertet.

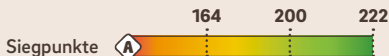


A AUFGABE 3: BUCHSTABENJAGD

Erreiche alle 4 Buchstaben, zudem mindestens 4 Farbpaae und kreuze mindestens 3x die Mittellinie!

Setze deine vier Startkreuze zu Beginn wie unter → **VORBEREITUNG** beschrieben.

Hast du nach 5 Runden eine oder mehrere der drei Siegbedingungen nicht erfüllt, hast du verloren. Hast du alle erfüllt, dann zähle, wie viele Siegpunkte du laut → **WERTUNG** gesammelt hast. Die Punktefarben zählen mit, jeder erreichte Buchstabe zählt 20 Siegpunkte!

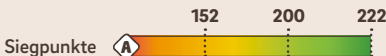


A AUFGABE 4: MULTITALENT

Kreuze mindestens 5x die Mittellinie, erreiche zudem mindestens 5 Farbpaae und mindestens 2 Buchstaben!

Setze deine vier Startkreuze zu Beginn wie unter → **VORBEREITUNG** beschrieben.

Hast du nach 5 Runden eine oder mehrere der drei Siegbedingungen nicht erfüllt, hast du verloren. Hast du alle erfüllt, dann zähle, wie viele Siegpunkte du laut → **WERTUNG** gesammelt hast. Die Punktefarben zählen mit, jeder erreichte Buchstabe zählt 20 Siegpunkte!



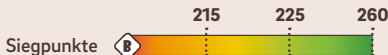
B AUFGABE 5: AUF DIE KREISE

Erreiche alle Kreise, alle 4 Buchstaben und zudem mindestens 215 Punkte!

Setze deine vier Startkreuze zu Beginn wie unter → **VORBEREITUNG** beschrieben.

Hast du nach 5 Runden eine oder mehrere der drei Siegbedingungen nicht erfüllt, hast du ver-

loren. Hast du alle erfüllt, dann zähle, wie viele Siegpunkte du laut → **WERTUNG** gesammelt hast. Die Punktefarben zählen mit, jeder erreichte Buchstabe zählt 20 Siegpunkte!



Danke an alle, die unermüdet getestet haben; vor allem Familie Ruff, den Spielgruppen Augsburg, Seeshaupt, Krumbach, Lieberhausen, Mallorca Gathering, der Münchner Autorengruppe und den Autorentreffen in Brixen und Plankstetten sowie Oscar.

Autorin: Rita Modl
Grafik: Christian Schaarschmidt

© 2024 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächttchen 8
55413 Weiler, Germany

Redaktion: Robert Heller,
Julia Schneider

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de



Alle Rechte vorbehalten.

