

Harald Bergener

# Kaleidoskop

Das Spiel der Farbkristalle

Für 3-6 SpielerInnen ab 8 Jahre | Spieldauer: ca. 60 Minuten

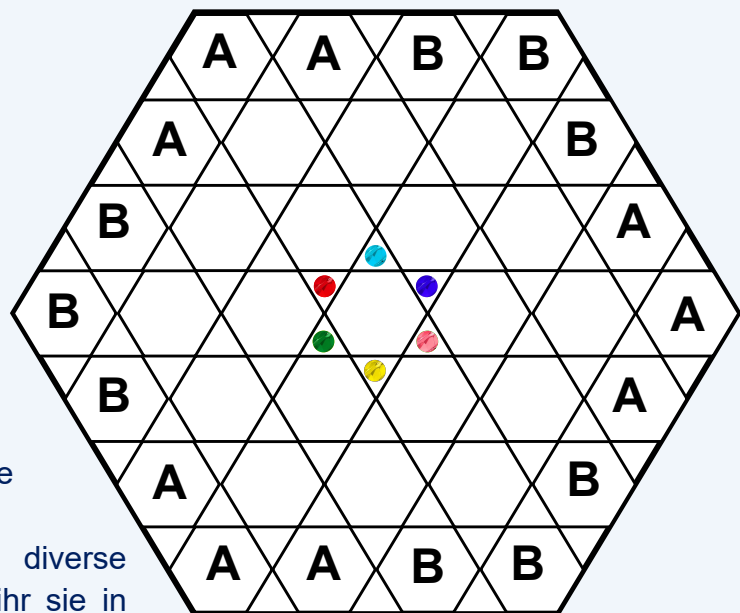
## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ähnlich einem Kaleidoskop werden Farbkristalle übers Spielbrett bewegt, um immer wieder neue Flächen farbig erstrahlen zu lassen. Jeder der Spieler wird versuchen spezielle Farbmuster zu erschaffen, um Wertungskristalle zu erhalten. Reicht das geschickte Setzen der Farbkristalle hierfür nicht aus, stehen jedem diverse Werkzeuge zur Verfügung, um das Ziel doch zu erreichen.

**Wer als erster alle Siegbedingungen erreicht hat, gewinnt das Spiel.**

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 18 Farbkristalle je Farbe
- 12 Farbplättchen je Farbe
- 90 Wertungskristalle
- Xx Spielkarten
- 3 Spezialwerkzeuge je Spielerfarbe
- 1 Startspielermarker
- 6 Abdeckungen



## SPIELVORBEREITUNG

Als erstes legen wir das Spielbrett in die Tischmitte und bereiten es vor.

Je nach Spieleranzahl werden noch diverse Bereiche des Spielbretts abgedeckt, da ihr sie in der Partie nicht benötigt.

Bei 6 Spielern benötigt man das gesamte Spielfeld.

Bei 5 Spielern werden, die mit **A** gekennzeichneten Felder abgedeckt.

Bei 3 und 4 Spielern werden zusätzlich auch noch die mit **B** gekennzeichneten Felder abgedeckt.

Legt in beliebiger Reihenfolge von jeder Farbe einen Farbkristall um das mittlere Hexfeld. Die restlichen farbigen Kristalle, die weißen Wertungskristalle, die Spezialwerkzeuge und die Spielplättchen legt man für alle gut erreichbar neben das Spielbrett.

Die Spielkarten werden nach den Rückseiten sortiert und in zwei getrennten Stapeln verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten vom blauen und eine Karte vom orangen Stapel. Die restlichen Karten bleiben als zwei verdeckte Nachziehstapel ebenfalls neben dem Spielbrett liegen. Nun nimmt sich noch jeder einen Wertungskristall und das Spiel kann beginnen.

# SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führen die Spieler reihum ihre Spielzüge aus, bis einer von ihnen die Siegbedingung erfüllt hat. Dann wird die Runde noch bis zum Startspieler gespielt, wobei er selbst nicht mehr spielen darf.

Wenn man am Zug ist, führt man folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

1. **Spezialwerkzeuge abräumen**
2. **Farbkristall legen oder tauschen**
3. **Spezialwerkzeug benutzen**
4. **Mehrheiten prüfen und Hexfelder färben**
5. **Aufträge und Wertungskristalle**

Von den 5 Aktionen sind **1**, **2** und **4** verpflichtend. Die restlichen Schritte kann man ausführen, muss jedoch nicht.

## SPEZIALWERKZEUGE ABRÄUMEN

Bevor ihr euren Zug beginnt, müsst ihr alle in der letzten Runde eingesetzten Spezialwerkzeuge vom Spielbrett räumen. Hierbei kann es dazu kommen, dass sich Mehrheiten verändern und Farbplättchen getauscht werden müssen. Wie man Mehrheiten berechnet und Farbplättchen verändert wird in der 4. Aktion beschrieben, lest daher die Regel erst einmal durch, bevor ihr zu spielen beginnt.

## FARBKRISTALL LEGEN ODER TAUSCHEN

Dies ist eine der beiden Pflichtaktionen.

Am Zug nehmt ihr einen Farbkristall eurer Wahl und platziert ihn auf dem Spielbrett. Ihr könnt den Kristall in eine leere Farbkristallmulde legen, oder einen bereits gelegten Farbkristall austauschen. Hierbei gilt jedoch: **Solange noch Farbkristallmulden offen sind, kostet das Tauschen eines bereits ausgelegten Farbkristalls 1 Wertungskristall.** Sobald alle Farbkristallmulden belegt sind, kann man nur noch tauschen, daher entstehen ab dann keine Kosten mehr.

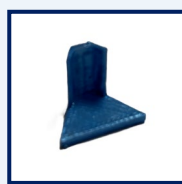
## SPEZIALWERKZEUG BENUTZEN

Sofern ihr bereits eines oder mehrere der Spezialwerkzeuge freigespielt oder gekauft habt, könnt ihr sie jetzt zum Einsatz bringen. Der Einsatz eines Spezialwerkzeuges ist kostenlos. Möchte man weitere zum Einsatz bringen, muss man hierfür Wertungskristalle bezahlen.

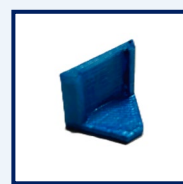
- Das zweite Spezialwerkzeug kostet **2 Wertungskristalle**
- Das dritte Spezialwerkzeug kostet **3 Wertungskristalle**



Die Halterung



Der Spiegel



Das Mattglas

## a) Die Halterung

- ⇒ Sobald man seine erste Aufgabe im Spiel abgeschlossen hat, erhält man die Halterung kostenlos

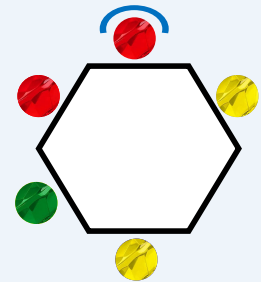
Mit der Halterung kann man den gerade gesetzten Farbkristall bis zu seinem nächsten Zug fixieren. Hierfür setzt man die Halterung unter den Farbkristall. Bis der Spieler wieder am Zug ist, darf man diesen Farbkristall nicht tauschen.

## b) Der Spiegel

- ⇒ Ihn kann man jederzeit für **3 Wertungskristalle** kaufen

Mit dem Spiegel verstärkt man die Wirkung eines Farbkristalls auf die angrenzende Farbfläche. Bei der Berechnung welche Farbe das Hexfeld annimmt wird ein Farbkristall, der unter der Wirkung des Spiegels steht, doppelt gewertet.

*Beispiel: Rot und Gelb neutralisieren sich da beide 2x vorhanden sind, daher würde das Hexfeld Grün werden. Nun hat aber der blaue Spieler seinen Spiegel eingesetzt und Rot ist mit 3 Zählern stärkste Farbe und das Hexfeld wird somit Rot.*

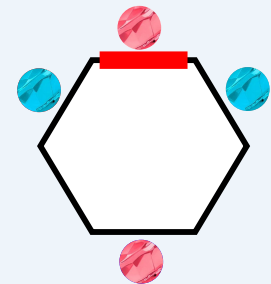


## c) Das Mattglas

- ⇒ Man kann es jederzeit für **3 Wertungskristalle** kaufen

Mit dem Mattglas kann die Wirkung eines Farbkristalls auf eine Farbfläche neutralisiert werden. Bei der Berechnung welche Farbe das Hexfeld annimmt, wird der Farbkristall hinter dem Mattglas nicht mit einbezogen.

*Beispiel: Eigentlich wäre das Hexfeld neutral, da sich Blau und Pink neutralisieren. Nun hat jedoch der rote Spieler sein Mattglas eingesetzt. Hierdurch fällt ein pinker Farbkristall weg und das Hexfeld wird Blau.*



## MEHRHEITEN PRÜFEN UND HEXFELDER FÄRBen

In jedem Zug müssen die Spieler einen Farbkristall einsetzen oder austauschen. Hierbei werden stets zwei oder drei Hexfelder von diesem Farbkristall beeinflusst. Nachdem der Farbkristall eingesetzt wurde, prüft man für alle angrenzenden Hexfelder, ob sich die Farbmehrheit verändert hat. Hierbei gilt während des gesamten Spiels folgende Regel:

**Es bedarf immer einer einfachen Mehrheit einer Farbe, dass das Hexfeld dessen Farbe annimmt. Schließen sich zwei Farben durch ein Patt aus, erlangt eine eigentlich unterlegene Farbe die Mehrheit.**

Dies hört sich viel komplizierter an, als es ist!!!

Wir werden nun anhand dreier Beispielen erklären, wie sich das Setzen oder Tauschen von Farbkristallen auf die Farbflächen auswirkt.

Im 1. Beispiel erklären wir, wie sich die Farbkristalle auf angrenzende Hexfelder auswirken.

Im 2. Beispiel zeigen und erklären wir wie sich das Legen von Farbkristallen auf einem noch nicht ganz gefüllten Spielbrett auswirkt.

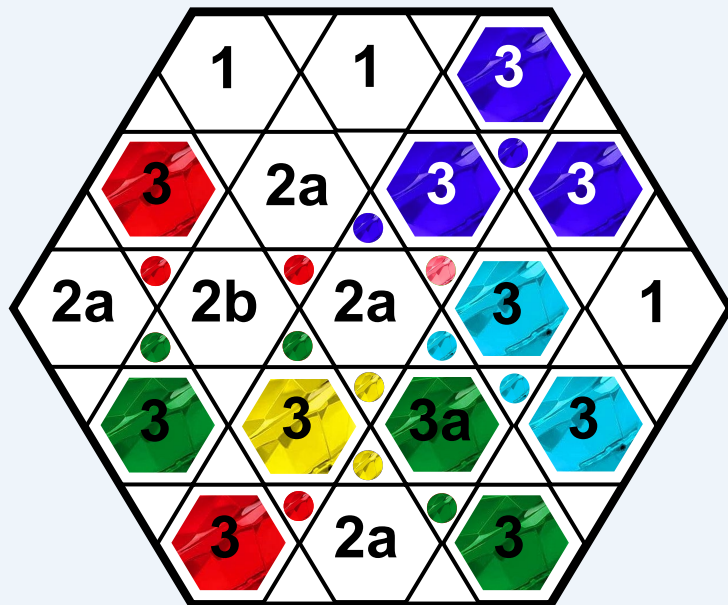
Im 3. Beispiel werden Farbkristalle auf einem komplett gefüllten Spielbrett getauscht.

## Beispiel 1

Alle mit „1“ gekennzeichneten Hexfelder besitzen keine Farbe, da es um diese Felder keine Farbkristalle gibt, die deren Farbe beeinflussen würden.

Alle mit „2“ gekennzeichneten Hexfelder besitzen keine Farbe, da die umliegenden Farbkristalle keine klare Mehrheit bilden.

- „2a“ in diesen Fällen heben sich die angrenzenden Farbkristalle auf, da von jeder Farbe ein Kristall vorhanden ist.
- „2b“ hier grenzen von jeder Farbe zwei Kristalle an die sich aber auch neutralisieren.



Bei allen mit „3“ gekennzeichneten Hexfeldern besteht eine klare Mehrheit. Dies entsteht, wenn eine Farbe dominiert. Im Fall von „3a“ neutralisieren sich die zwei dominanten Farben, wodurch das Hexfeld die Farbe des eigentlich unterlegenen Farbkristalls annimmt.

## Beispiel 2

Moritz ist am Zug und hat den grünen Kristall (mit x gekennzeichnet) gelegt.

An das Steinchen grenzen die Felder 1 - 3.

Auf das Hexfeld 1 muss ein grünes Farbplättchen gelegt werden, da für dieses Feld nun eine grüne Mehrheit besteht.

Auf dem Hexfeld 2 ändert sich nichts, da immer noch lila die Mehrheit besitzt.

Auf Feld 3 verliert lila die Mehrheit und deshalb muss das Farbplättchen entfernt werden.



Sarah setzt den pink Kristall (y)

Da Sarah hierfür einen Stein ausgetauscht hat und noch nicht alle Kristallmulden belegt sind, muss sie einen Wertungskristall zahlen.

An das Steinchen grenzen die Felder 4 bis 6.

Auf das Feld 4 muss kein Farbplättchen gelegt werden, da für dieses Feld keine Farbmehrheit entstanden ist.

Auf dem Feld 5 ist nun eine Farbmehrheit für pink entstanden, sodass hier ein Farbplättchen in pink eingefügt werden muss.

Für Feld 6 hat sich die Farbmehrheit nicht verändert, da gelb immer noch dominiert.

### Beispiel 3

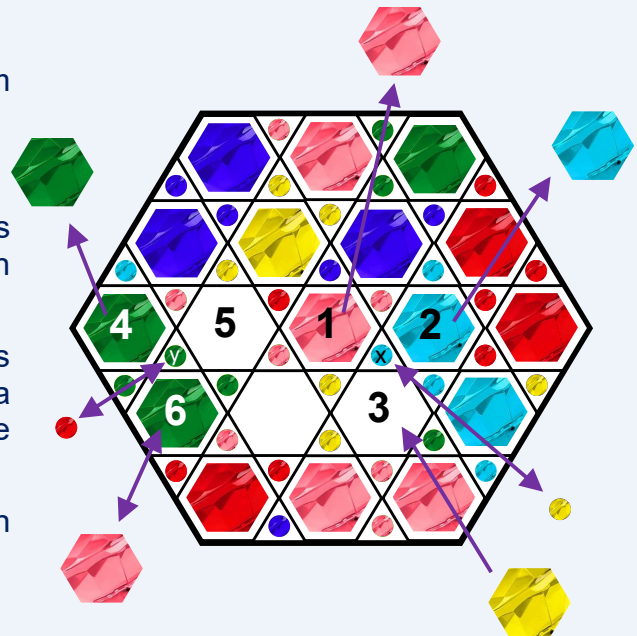
Karin tauscht den blauen Kristall (x) mit dem gelben Kristall.

An das Steinchen grenzen die Felder 1 - 3.

Das pinke Farbplättchen auf dem Feld 1 muss entfernt werden. Das Feld bleibt neutral, da sich sämtliche anliegenden Farbkristalle ausschließen.

Das blaue Farbplättchen auf dem Feld 2 muss auch entfernt werden. Das Feld bleibt neutral, da auch hier sich sämtliche anliegenden Farbkristalle patt sind.

Auf dem Feld 3 wird ein gelbes Farbplättchen eingesetzt, da hierfür nun eine Mehrheit besteht.



Harald tauscht den grünen Kristall (y) mit dem roten Kristall.

An das Steinchen grenzen die Felder 4 bis 6.

Auf dem Feld 4 muss das grüne Farbplättchen entfernt werden, da alle anliegenden Farbkristalle ein Patt bilden.

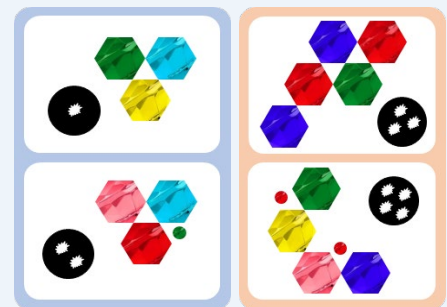
Auf dem Feld 5 ist immer noch keine Farbmehrheit entstanden, da auch hier alle anliegenden Farbkristalle ein Patt bilden.

Für Feld 6 hat sich die Farbmehrheit verändert. Grün und Rot bilden ein Patt, daher dominiert nun pink und ein entsprechendes Farbplättchen wird eingesetzt.

## AUFTRÄGE UND WERTUNGSKRISTALLE

Es gibt zweierlei Arten von Auftragskarten, deren Erfüllung eine unterschiedliche Menge an Wertungskristallen gibt. Die blauen Karten bieten einfachere Kombinationen, geben dafür jedoch weniger Wertungskristalle. Die orangenen Karten stellen schwierigere Kombinationen dar, gewähren dafür aber auch mehr Wertungskristalle.

Um einen Auftrag zu erfüllen, muss sich die genaue Kombination auf dem Spielbrett befinden. Bei einigen Kombinationen reicht hierfür die Anordnung der Hexfelder, bei den anspruchsvolleren Kombinationen müssen auch noch an einigen Stellen die richtigen Farbkristalle liegen.



Man muss die Kombination nicht selbst erstellen, man kann auch eine bereits liegende Kombinationen nutzen, um einen Auftrag zu erfüllen. Es ist immer nur möglich einen der beiden Aufträge auf einer Karte zu lösen, da man die Karte nach Abschluss auf den persönlichen Ablagestapel legt, um die Wertungskristalle zu erhalten. Anschließend darf man sich eine neue Karte ziehen. Hierbei ist es dem Spieler selbst überlassen, ob er eine blaue oder eine orange Karte nachzieht.

Grundsätzlich hat man so immer 3 Auftragskarten auf der Hand. Für 2 Wertungskristalle hat man einmalig die Möglichkeit dies Limit auf 4 zu erhöhen. Hat man die zwei Kristalle ausgegeben, darf man sich eine 4. Handkarte ziehen, auch hierbei entscheidet der Spieler selbst welche Farbe er ziehen möchte.

## **SPIELENDEN UND SIEGBEDINGUNG**

Die Schlussphase einer Partie Kaleidoskop beginnt, sobald ein Spieler die Siegbedingung erfüllt hat.

1. Man muss alle drei Spezialwerkzeuge besitzen
2. Man muss mindestens einen orangen Auftrag erfüllt haben
3. a) kurze Partie – man besitze mindestens 10 Wertungskristalle  
b) normale Partie – man besitze mindestens 15 Wertungskristalle  
c) lange Partie – man besitze mindestens 20 Wertungskristalle

Nun wird die Runde bis zum Startspieler gespielt und dieser beginnt dann die letzte Runde. In dieser Runde haben alle Spieler abschließend die Chance auch die Siegbedingung zu erfüllen.

Haben mehrere Spieler die Siegbedingung erfüllt entscheidet die Anzahl der Wertungskristalle über den Sieg. Besteht auch hier Gleichstand, gewinnt derjenige, der mehr orange Aufträge erfüllt hat.

Mehr Informationen unter [www.eulenspiele.com](http://www.eulenspiele.com)

Kontakt unter: [info@eulenspiele.com](mailto:info@eulenspiele.com)

Autor: Harald Bergener

© Harald Bergener – alle Rechte vorbehalten – graphische Gestaltung Harald Bergener