

Caramba



amigo-spiele.de/01720

Ein Spiel von **Haim Shafir**
mit Illustrationen von **Marina Zlochyn** und **Markus Wagner**

Spieler: 2–4 Personen • **Alter:** ab 7 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

SPIELMATERIAL

24 Würfel
(4 Sätze aus 6 Würfeln
mit jeweils einem
Motiv)



3 unterschiedlich große
Figuren in den Farben
Rot, Blau und Schwarz



1 Spielplan



SPIELIDEE

In diesem Spiel müsst ihr schnell würfeln, bis alle Würfel die gleiche Farbe zeigen. Und dann schnappt ihr sofort die entsprechende farbige Figur. Je größer die Figur, desto mehr Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Stellt die drei Figuren gut erreichbar für alle Spieler in die Tischmitte. Legt den Spielplan daneben. Jeder von euch nimmt sich einen Satz aus sechs Würfeln, die alle das gleiche Motiv zeigen. Die orangefarbenen Würfel legt ihr auf das Feld 1 des Spielplans. Mit ihnen werden im Laufe des Spiels eure Punkte angezeigt. Die anderen fünf bunten Würfel behaltet ihr bei euch.

Nicht vergebene Würfelsätze kommen zurück in die Schachtel, sie werden nicht weiter benötigt.

Nike



Tizian



Tristan



Ricarda



SPIELBLAUF

Das Spiel verläuft in Runden. In jeder Runde versucht ihr möglichst viele Figuren zu schnappen. Eine Runde ist beendet, wenn keine der drei Figuren mehr in der Mitte steht.

Los geht's!

Auf das Startsignal „Caramba!“ geht es los. Ihr spielt alle gleichzeitig. Jeder von euch würfelt mit seinen Würfeln. Dabei versucht ihr mit allen fünf Würfeln die gleiche Farbe zu würfeln. Im ersten Wurf würfelt ihr mit allen fünf Würfeln gleichzeitig. Danach würfelt jeder sofort weiter und darf frei entscheiden, welche Würfel er neu würfelt und welche nicht.

ALLE FÜNF WÜRFEL HABEN DIE GLEICHE FARBE

Wer es schafft, mit allen seinen Würfeln die gleiche Farbe zu würfeln, darf sich die Figur dieser Farbe schnappen und vor sich stellen. Ihr dürft auch mehrere Figuren gleichzeitig haben.

Dabei ist es egal, ob die Figur noch in der Mitte oder schon bei einem Mitspieler steht.

Das Spiel wird für das Nehmen einer Figur nicht unterbrochen, also schnell die Figur schnappen und weiterwürfeln!

Letzte Figur aus der Mitte nehmen

Derjenige von euch, der die letzte Figur aus der Mitte nimmt, beendet dadurch sofort die Runde. Damit das alle Spieler in der Hektik mitbekommen, muss er mit der Figur dreimal kurz auf den Tisch klopfen.

Beispiel: Nike beendet die Runde, indem sie die rote Figur aus der Mitte nimmt. Um das anzuzeigen, klopft sie mit der Figur dreimal kurz auf den Tisch.

Nike



Tizian



Tristan



Ricarda



Punkte

Am Ende jeder Runde gibt es Punkte für alle Spieler, die eine oder mehrere Figuren vor sich stehen haben.

 Für die kleine, schwarze Figur gibt es einen Punkt.

 Für die mittelgroße, blaue Figur gibt es zwei Punkte.

 Für die große, rote Figur gibt es drei Punkte.

Jeder von euch zieht seinen orangefarbenen Würfel entsprechend viele Felder auf dem Spielplan weiter.

Beispiel: Ricarda erhält für die schwarze Figur einen Punkt und schiebt ihren orangefarbenen Würfel um ein Feld weiter. Tristan bekommt für die blaue Figur zwei Punkte. Nike bekommt für die rote Figur drei Punkte. Tizian geht in dieser Runde leider leer aus.

Nike



Tizian



Tristan



Ricarda



Weiter geht's!

Stellt die drei Figuren wieder in die Tischmitte und schon kann die nächste Runde beginnen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer von euch das Feld 20 erreicht oder überschritten hat. Haben mehrere Spieler am Ende einer Runde die 20 erreicht oder überschritten, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Kommt es dabei zu einem Gleichstand, haben alle an diesem Gleichstand beteiligten Spieler gewonnen.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

