

Vor langer Zeit war der Dohlenfelsen von geheimnisvollen Dohlen bewohnt. Jedes Jahr am 22. Juli passierte es, dass ein farbiges Wetterleuchten am Himmel über dem Felsen erschien. Die Dohlen flogen aus, um Steine zu sammeln und jeden Stein den sie in ihre Höhlen brachten, verwandelte sich in einen Dohlenstein mit magischen Kräften.

Die Bewohner der Gemeinden im Urdonautal erkannten sehr bald die schützende Wirkung der Dohlensteine und machten sie sich zunutze, indem sie diese in die Grundsteine ihrer Wohnhäuser mit einbauten. Ein Haus das mit einem Grundstein gebaut wurde, in den 5 Dohlensteine eingegossen waren, war vor Unwetter und Blitzschlag geschützt und deshalb bei allen Bewohnern sehr begehrt. Dies ist der Grund warum die Urdonautaler auch sehr gute Kletterer waren, denn nur die geübtesten Felsenerklimmer schafften es zu den schwer zugänglichen Höhlen des Felsens emporzukommen.

Auch heute noch ist der Dohlenfelsen ein beliebtes Ausflugsziel für Kletterer aus aller Welt. Diese machen sich an der steilen Wand auf die Suche, nach in vergangener Zeit übersehenen, magischen Steinen.

Das Ziel des Spieles

ist es zu den Höhlen zu klettern, dort die Dohlensteine herauszuholen und diese in Ziegelsteine zu tauschen. Dabei muss man immer im Auge behalten, zu welchen Höhlen die meisten Dohlen geflogen sind und welche schon lange nicht mehr ausgeräumt wurden. Wer bis zum Spielende die meisten Ziegelsteine gesammelt hat, ist der Sieger.

Vorbereitung:

Zuerst werden die Ständer hinten in die Löcher des Dohlenfelsenspielbretts gesteckt. Dann wird das Spiel auf den Tisch gestellt. Um den Tisch zu schonen ist die mitgelieferte Tragetasche als Unterlage zu verwenden. Wenn man die Tasche am unteren Ende umschlägt, dann stoppt sie auch die herausfallenden Steine. Falls die Höhlenstopfen nicht (ganz) in ihren Löchern stecken, werden diese soweit hineingesteckt, wie es geht. Die Spieler setzen sich so hin, dass jeder Spieler einen Blick auf den Felsen hat – das kann bei 6 Spielern ganz schön kuschelig werden 😊. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld rechts unten. Damit die im Spielverlauf herausfallenden Steine nicht so leicht in den Vorrat an Dohlensteinen springen, wird dieser ein Stück entfernt von der Tragetasche auf dem Tisch platziert. In jeden der 10 Schächte des Felsens wird von oben je ein Dohlenstein geworfen. Von den roten Ziegelsteinen werden 8 hinter dem Dohlenfelsenspielbrett versteckt. Die anderen 14 werden zum Vorratshaufen der Dohlensteine gelegt.

Ablauf:

Der Spieler, der zuletzt am Dohlenfelsen war, beginnt. Danach wird reihum gespielt. Der Zug jedes Spielers besteht aus folgenden Aktionen, die in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Würfeln
2. Dohlensteine einwerfen
3. Spielfigur bewegen
4. Höhle ausräumen und Figur zurückstellen oder nichts machen
5. Würfel weitergeben

1. Wer an der Reihe ist, würfelt und sagt die gewürfelte Farbe an, damit sich jeder besser merken kann, in welche Höhlen oft Dohlensteine gebracht wurden.

2. Zuerst bringen die Dohlen Steine in ihre Höhlen. Dazu werden, falls vorhanden, zwei Dohlensteine aus dem Vorrat genommen und jeweils ein Stein in die beiden Schächte geworfen, die die gewürfelte Farbe haben. Bei gewürfelter „weiß“ wird jeweils ein Stein in die vier Schächte geworfen, die mit einer weißen Haube gekrönt sind. Wer die Steine einwirft ist egal. Am besten übernehmen das die Spieler, die die beste Sicht auf den Felsen haben.

Übrigens hat sogar eine Ortschaft im Urdonautal seinen Namen deshalb, weil in besagter Zeit fast alle Häuser mit Dohlensteinen gebaut wurden. Der Name der Gemeinde Dohlenstein hat sich zwar im Laufe der Zeit zu Dollnstein gewandelt, doch zeugt er immer noch von der sagenhaften Zeit der...

Dohlen vom Dohlenfelsen

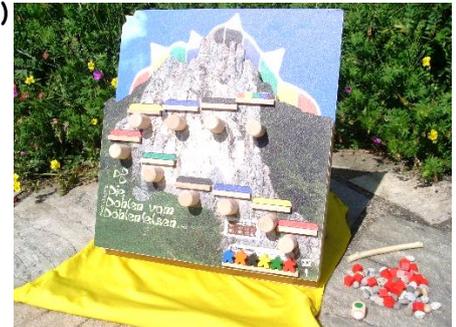
Auch wenn diese Geschichte vielleicht nur frei erfunden ist, wer weiß, ob es sich nicht doch so zugetragen hat?

Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 5 Jahren

© 2022

Spielmaterial:

- 1 3D-Dohlenfelsenspielbrett
- 10 Höhlenstopfen
- eine Handvoll Dohlensteine (Kiesel)
- 6 Kletterer (Spielfiguren)
- 22 Ziegelsteine als Grundsteine (rote Klötzchen)
- 2 Rundhölzer als Ständer
- 1 Stofftasche als Spielunterlage
- 1 Steinstoher (Zweig)
- 1 Farbwürfel



3. Man zieht seine Spielfigur auf das nächste Feld nach oben, welches die gewürfelte Farbe hat. Das oberste Feld hat alle Farben. Hat man weiß gewürfelt, dann zieht man seine Figur auf das nächste Feld der Farbe auf dem die eigene Figur gerade steht. Sollten auf dem Feld bereits 3 Figuren stehen, dann zieht man seine Spielfigur ein Feld weiter.

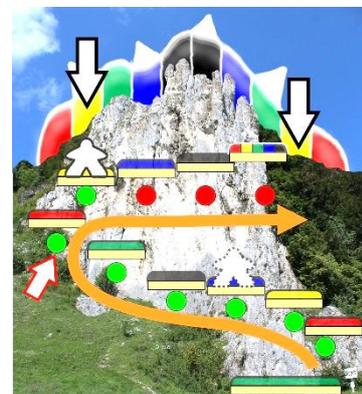
4. Wenn man möchte, darf man jetzt eine Höhle ausräumen. Ausgeräumt werden darf die Höhle auf der die eigene Spielfigur steht ODER eine beliebige andere, die zwischen dem Startfeld und dem Feld der eigenen Figur liegt. Dazu zieht man den Stopfen der Höhle, die man leeren möchte vorsichtig ein Stück aus dem Felsen heraus. Sollte der Stopfen beim Herausziehen verklemmen, dann dreht man ihn heraus. Die Steine dieser Höhle rutschen jetzt unten aus dem Spielbrett. Nun schiebt man den Stopfen wieder bis zum Anschlag in die Höhle. Danach wird die Spielfigur sofort wieder auf das Startfeld zurückgestellt. Da dies der Spieler am Zug gern vergisst, dürfen die Mitspieler helfen und die Figur für ihn zurückstellen. Auf dem Startfeld dürfen beliebig viele Figuren stehen. Alle Dohlensteine, die unten herausgefallen sind, legt man vor sich ab. Pro Grundstein werden 5 Dohlensteine benötigt. Deshalb gibt man, sobald man genügend Dohlensteine vor sich gesammelt hat, 5 Dohlensteine zurück in den Vorrat und nimmt sich dafür einen roten Ziegelstein.

Manchmal verklemmen sich die Steine in den Höhlen. Glaubt man, dass das der Fall ist, dann zieht man den Höhlenstopfen ganz heraus und stochert mit dem Steinstecher ins Loch, bis die restlichen Steine rausrutschen!

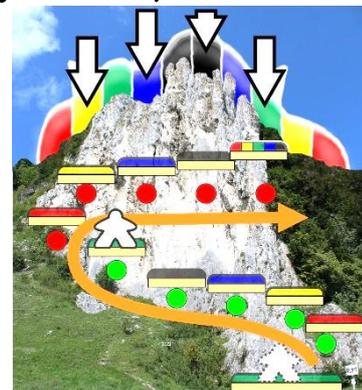
Wenn man keine Höhle ausräumt, bleibt die Spielfigur auf dem aktuellen Feld stehen und man kann von hier in der nächsten Runde weiterziehen.

5. Nach seinem Zug gibt man den Würfel an seinen linken Spieler weiter.

Beispiel A: In seinem letzten Zug hat der Spieler keine Höhle ausräumt und ist deshalb auf dem blauen Feld, das er erreicht hat, stehen geblieben. Nun würfelt er „gelb“. Es werden also 2 Dohlensteine in die beiden gelben Schächte geworfen. Danach zieht der Spieler seine Spielfigur auf das nächste gelbe Feld in Zugrichtung (oranger Pfeil). Der Spieler hat nun die Möglichkeit eine der grün markierten Höhlen auszuräumen. Die Höhlen, die rot markiert sind, darf er dagegen nicht ausräumen, da diese in Zugrichtung vor seiner Spielfigur liegen. Er entschließt sich die rote Höhle unterhalb auszuräumen und zieht den Höhlenstopfen heraus. Dann wird seine Spielfigur auf das Startfeld zurückgestellt und er legt alle Dohlensteine, die herausgefallen sind, vor sich ab.



Beispiel B: Der Spieler steht auf dem Startfeld. Diesmal würfelt er „weiß“. Deswegen werden 4 Dohlensteine in die Schächte geworfen, die mit den weißen Hauben gekrönt sind. Da das Startfeld, auf dem er steht, die Farbe Grün hat, zieht der Spieler seine Spielfigur auf das nächste grüne Feld in Zugrichtung (oranger Pfeil). Auch nun hat der Spieler die Möglichkeit eine der grün markierten Höhlen auszuräumen. Er entscheidet sich aber in diesem Zug keine Höhle auszuräumen, bleibt auf dem Feld stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Letzte Runde und Spielende:

Sobald ein Spieler den letzten roten Ziegelstein vom Vorrat genommen hat, werden die zu Spielbeginn hinter den Felsen gelegten Ziegelsteine nach vorne geholt. Dann wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der rechts neben dem Spieler sitzt, der das Spiel begonnen hat, beendet also die letzte Spielrunde. Alle Spieler, die ihre Spielfigur jetzt nicht auf dem Startfeld haben, dürfen reihum nun noch eine Höhle zwischen ihrer Spielfigur und dem Startfeld ausräumen, dann endet das Spiel.

Abrechnung:

Es gewinnt, wer am meisten Ziegelsteine ergattert hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer von diesen Spielern mehr Dohlensteine besitzt. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

© Biber Spiele 2022 – Regelversion 22-06-13

Spielidee, Foto, Illustrationen und Umsetzung: Rudi Biber

Dieses Spiel bitte trocken lagern! Holzprodukte können bei hoher Luftfeuchtigkeit aufquellen. Dadurch kann es passieren, dass die Stopfen in den Höhlen schwergängig werden.

Herstellung und Vertrieb:



Spiele mit Biss
Rudolf Biber
Kapellenstr. 9
91809 Wellheim – Gammersfeld
www.biber-spiele.de
biber-spiele@t-online.de