

# Tulpenfieber

Spieler: 1–4 Personen  
Alter: ab 8 Jahren  
Dauer: ca. 30 Minuten

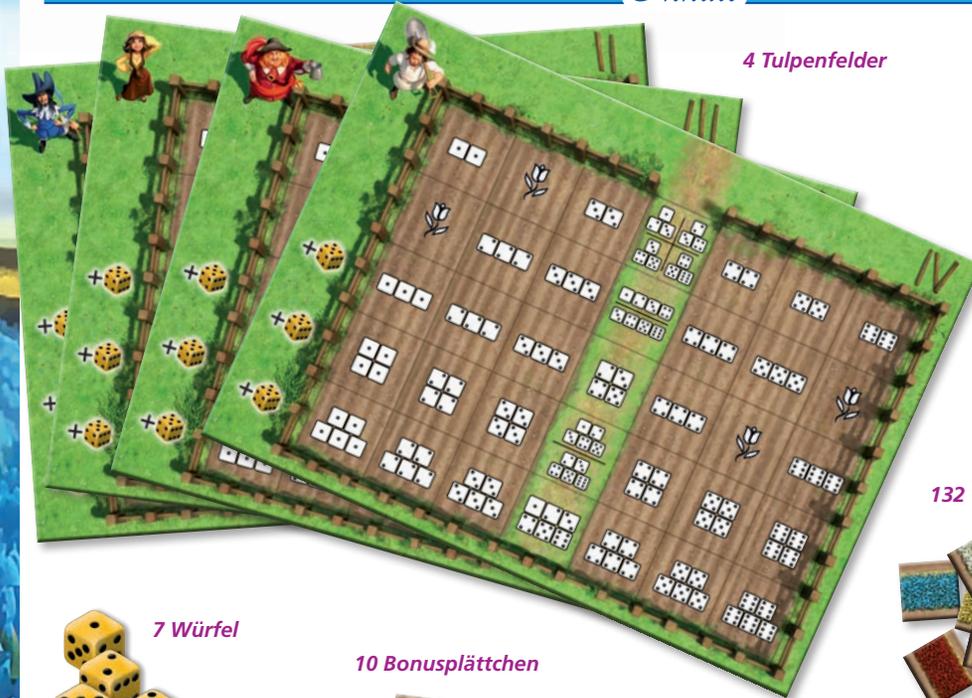


[amigo-spiele.de/02153](http://amigo-spiele.de/02153)

Ein Spiel von Uwe Rosenberg  
mit Illustrationen von Roberto Freire

## Inhalt

4 Tulpenfelder



1 Stoffbeutel (für Ordnung in der Schachtel)



132 Tulpenplättchen



7 Würfel



10 Bonusplättchen



Die bunten Tulpenplättchen benötigt ihr nur für das Solo-Spiel.



## Spielidee & Spielziel

Rot, Gelb, Blau, Weiß – Tulpen in verschiedensten Farben wachsen auf deinen Feldern. Mit passenden Würfelergebnissen erhältst du weitere wertvolle Tulpen. Diese verschaffen dir zusätzliche Würfel, Zusatzwürfe – und schließlich den Sieg. Denn nur wer die wertvollsten Tulpen besitzt, hat am Ende die Nase vorn.

## Spielvorbereitung

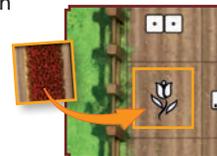
Wer von euch zuletzt Blumen verschenkt hat, wird das Spiel beginnen. Diese Person nimmt sich das **Tulpenfeld** mit der „1“ in der rechten oberen Ecke. Nehmt euch im Uhrzeigersinn reihum das jeweilige Tulpenfeld mit der nächsthöheren Nummer. Nicht benötigte Tulpenfelder legt ihr in die Schachtel zurück.

Legt euer Tulpenfeld vor euch ab und belegt die mit einer Blume markierten Felder mit jeweils einem beliebigen **Tulpenplättchen** (kurz: Tulpen). Jedes Tulpenfeld hat andere markierte Felder, abhängig von der Position in der Spielreihenfolge.

*Hinweis: Die Farben der Tulpen, die ihr auf euer Tulpenfeld legt, haben im Spiel keine Bedeutung. Aber natürlich wurde bereits vor 400 Jahren auf Ästhetik auf Tulpenfeldern geachtet.*

Legt die übrigen Tulpen, die **Bonusplättchen** und die **Würfel** für alle gut erreichbar bereit.

*Aufbau für zwei Personen*



Marieke  
(Startspielerin)



Floris  
(2. Spieler)



## Spielablauf

Ihr seid nacheinander reihum im Uhrzeigersinn dran. In deinem Zug würfelst du zunächst, bekommst dadurch ein Tulpenplättchen und legst dieses auf dein Tulpenfeld. Hast du schon einige Tulpen, kannst du sie für Zusatzwürfe, zusätzliche Würfel und Bonusplättchen nutzen.

Belegst du auf deinem Tulpenfeld alle sieben Felder der vierten Reihe oder drei benachbarte bzw. vier beliebige Felder der fünften Reihe, gewinnst du sofort. Ansonsten geht das Spiel links von dir weiter.

## 1. Würfle und erhalte neue Tulpen

Nimm dir zu Beginn deines Zuges die Würfel, die dir zur Verfügung stehen. Anfangs sind das **vier Würfel**, du wirst aber im Laufe des Spiels weitere Würfel hinzubekommen (siehe **2. Erhalte zusätzliche Würfel**). Würfle alle deine Würfel. Gefällt dir das Ergebnis nach dem ersten Wurf nicht? Dann würfle beliebig viele der Würfel noch ein zweites und schließlich ein drittes Mal. In jedem Wurf darfst du dabei frei entscheiden, welche Würfel du neu würfelst und welche nicht.

### Du kannst dir einen vierten und fünften Würfelwurf erkaufen!

Mit deinen Tulpen kannst du dir **bis zu zwei** Zusatzwürfe erkaufen. Gefällt dir dein Ergebnis nach dem dritten Wurf nicht, darfst du **zwei beliebige** deiner Tulpen auf die Seite mit dem Geldsack drehen. Lege die umgedrehten Plättchen dabei auf ihr jeweiliges Feld zurück. Würfle dann beliebig viele deiner Würfel ein weiteres Mal. Bist du mit dem Ergebnis immer noch nicht zufrieden, darfst du zwei weitere deiner Tulpen umdrehen und noch ein fünftes und letztes Mal in deinem Zug würfeln.

*Hinweis: Hast du keine zwei Tulpen mehr zum Umdrehen, kannst du dir auch keinen weiteren Würfelwurf erkaufen.*

*Marieke nutzt zwei der Tulpen, die sie schon zu Spielbeginn auf ihrem Tulpenfeld hatte, um sich einen vierten Würfelwurf zu erkaufen.*



Beendest du das Würfeln, erhältst du neue Tulpen. Nimm dir **genau ein** Tulpenplättchen aus dem Vorrat. Lege es mit der Tulpen-Seite nach oben auf ein **leeres** Feld deines Tulpenfeldes, das deinem Würfelergebnis entspricht.

### Auf welches Feld kannst du die neuen Tulpen legen?

Auf den Feldern siehst du Würfelkombinationen. Um neue Tulpen auf ein leeres Feld legen zu dürfen, musst du die entsprechende Kombination in deinem Zug gewürfelt haben.

 Für die drei Spalten links und die drei Spalten rechts auf deinem Tulpenfeld brauchst du viele **gleiche** Würfelergebnisse. Dabei musst du **mindestens** so oft die geforderte Zahl gewürfelt haben, wie das jeweilige Feld anzeigt.

*Marieke beendet das Würfeln. Ihre Würfel zeigen unter anderem drei Mal eine . Die neuen Tulpen kann sie auf eines der drei oberen Felder der zweiten Spalte legen.*



 In der mittleren Spalte sind **aufeinanderfolgende** Zahlen auf den Würfeln gefordert. Auf den Feldern der ersten, zweiten und vierten Reihe kannst du dabei zwischen verschiedenen Würfelkombinationen wählen. Du musst nur jeweils eine davon in deinem Zug gewürfelt haben.

*Floris hat in seinem Zug  gewürfelt. Damit kann er neue Tulpen in der mittleren Spalte auf das Feld in der ersten oder in der dritten Reihe legen.*



 Gelingt es dir, in deinem Zug **sechs oder sieben gleiche** Zahlen zu würfeln, hast du **freie Wahl** bei der Auswahl des Feldes, auf das du die neuen Tulpen legst.

 Hast du hingegen ein Ergebnis, mit dem du **kein** Feld regelgerecht mit den neuen Tulpen belegen darfst, legst du das Tulpenplättchen stattdessen **oberhalb** deines Tulpenfeldes ab. Auch diese Tulpen kannst du durch Umdrehen auf die Seite mit dem Geldsack nutzen, um dir einen Zusatzwurf zu erkaufen.

## 2. Erhalte zusätzliche Würfel

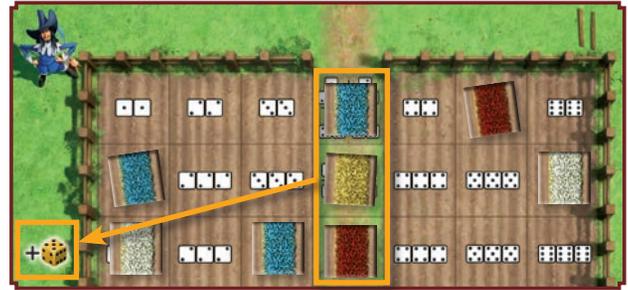


Du beginnst das Spiel mit vier Würfeln. Hast du in den **oberen drei Reihen** deines Tulpenfeldes **senkrecht oder diagonal in einer Linie drei benachbarte** Felder mit Tulpenplättchen belegt, erhältst du ab deinem nächsten Zug und für den Rest des Spiels einen **fünften** Würfel.

*Hinweis: Es spielt dabei keine Rolle, ob die Plättchen auf der Tulpen- oder der Geldsack-Seite liegen.*



*Marieke hat drei diagonal benachbarte Felder mit Tulpenplättchen belegt. Somit würfelt sie ab ihrem nächsten Zug mit fünf Würfeln.*



*Auch Floris hat drei benachbarte Felder mit seinen Tulpen belegt – senkrecht in der mittleren Spalte. Auch er erhält ab seinem nächsten Zug den fünften Würfel.*

Gelingt dir auf diese Weise die Belegung von senkrecht oder diagonal benachbarten Feldern über die **oberen vier Reihen**, erhältst du ab deinem nächsten Zug einen **sechsten** Würfel.

Gelingt dir schließlich die Belegung von senkrecht oder diagonal benachbarten Feldern über **alle fünf Reihen**, erhältst du ab deinem nächsten Zug einen **siebten** Würfel.

## 3. Erhalte und nutze Bonusplättchen



Bonusplättchen ermöglichen dir im weiteren Spielverlauf, Würfel auf eine Würfelseite deiner Wahl zu drehen. Hast du am Ende deines Zuges, nachdem du deine neuen Tulpen auf ein Feld gelegt hast, eine Fläche von **2x3 oder 3x2 belegten Feldern**, darfst du dir ein Bonusplättchen aus dem Vorrat nehmen. Nimm das Bonusplättchen und lege es auf die sechs Tulpenplättchen auf deinem Tulpenfeld.

*Hinweis: Es spielt dabei keine Rolle, ob die Tulpenplättchen auf der Tulpen- oder der Geldsack-Seite liegen. Abgedeckte Tulpen können im weiteren Verlauf nicht mehr auf die Geldsack-Seite gedreht werden.*

*Auf Floris' Tulpenfeld sind 3x2 Felder mit Tulpenplättchen belegt. Floris entscheidet sich am Ende seines Zuges, ein Bonusplättchen auf diese sechs Felder zu legen.*



Ab sofort legst du immer **zu Beginn** deines Zuges **einen** deiner Würfel auf die Schubkarre deines Bonusplättchens. Diesen Würfel würfelst du nicht, sondern drehst ihn stattdessen auf eine **Seite deiner Wahl**, um ihn damit für dein Ergebnis zu nutzen. Auf jedes deiner Bonusplättchen legst du auf diese Weise einen Würfel.

*Floris würfelt mittlerweile mit sechs Würfeln. Da er ein Bonusplättchen hat, legt er zu Beginn seines Zuges einen dieser sechs Würfel mit einer Würfelseite seiner Wahl auf das Bonusplättchen. Er entscheidet sich in diesem Fall für eine .*



Anschließend würfelst du alle anderen Würfel wie oben beschrieben. Ab dem zweiten Wurf darfst du Würfel von Bonusplättchen auch runternehmen, um sie neu zu würfeln.

## Siegbedingung und Ende des Spiels

Dein Ziel ist es, Tulpen in die untersten beiden Reihen deines Tulpenfeldes zu legen. Dabei hast du drei Möglichkeiten, das Spiel **sofort** zu beenden und zu gewinnen:

 Du belegst **alle sieben** Felder der **vierten** Reihe.



 Du belegst **drei benachbarte** Felder der **fünften** Reihe.



 Du belegst **vier beliebige** Felder der **fünften** Reihe.



# Das Solo-Spiel

Du kannst **Tulpenfieber** auch alleine spielen und dabei versuchen, dein bestes Ergebnis immer weiter zu unterbieten. Das Solo-Spiel verläuft über **drei Durchgänge**. Nach jedem Durchgang notierst du die Anzahl deiner erhaltenen Tulpenplättchen als Ergebnis. Je niedriger dein Gesamtergebnis aus drei Durchgängen ist, umso erfolgreicher war dein Spiel.

*Hinweis: Für das Solo-Spiel brauchst du zwei der bunten Tulpenplättchen. Die anderen beiden sind Ersatz, falls dir welche verblühen sollten.*

## Erster Durchgang:

Bereite das Spiel wie gewohnt vor. Nimm dir ein beliebiges Tulpenfeld und drehe es auf die Rückseite (= ohne Markierung in der rechten oberen Ecke). Lege zwei Tulpen auf die beiden mit einer Blume markierten Felder.

Spiele nach den bekannten Spielregeln, bis du eine der Siegbedingungen erreicht hast. Notiere dir dann die Anzahl **aller** Tulpenplättchen, die du am Ende dieses Durchgangs auf deinem Tulpenfeld und oberhalb davon liegen hast.

## Zweiter Durchgang:

 Ersetze eines der Tulpenplättchen, das du im ersten Durchgang in die **vierte Reihe** legen konntest, durch ein **buntes** Tulpenplättchen. Bunte Tulpenplättchen legst du immer mit der Tulpen-Seite nach oben auf das Feld, auch wenn das ersetzte Tulpenplättchen die Geldsack-Seite zeigte. Entferne alle anderen Tulpenplättchen, lege wieder zwei Tulpen auf die markierten Felder und beginne den zweiten Durchgang entsprechend mit drei Tulpen auf deinem Tulpenfeld.

**Achtung:** Hattest du im ersten Durchgang kein Feld der vierten Reihe belegt, erhältst du den Vorteil der bunten Tulpen in der vierten Reihe für den zweiten und dritten Durchgang nicht.

Spiele dann den zweiten Durchgang wie gewohnt und notiere dir am Ende wieder die Anzahl aller Tulpenplättchen. Hierbei zählt auch das bunte Tulpenplättchen mit.

## Dritter (und letzter) Durchgang:

Ersetze eines der Tulpenplättchen, das du im zweiten Durchgang in die **fünfte Reihe** legen konntest, durch ein **buntes** Tulpenplättchen (Tulpen-Seite nach oben). Hast du im zweiten Durchgang die bunten Tulpen in der vierten Reihe auf die Geldsack-Seite gedreht, drehe sie wieder auf die Tulpen-Seite. Entferne dann alle anderen Tulpenplättchen, lege wieder zwei Tulpen auf die markierten Felder und beginne den dritten Durchgang entsprechend mit vier Tulpen auf deinem Tulpenfeld.

**Achtung:** Hattest du im zweiten Durchgang kein Feld der fünften Reihe belegt, erhältst du den Vorteil der bunten Tulpen in der fünften Reihe für den dritten Durchgang nicht.

Spiele dann schließlich den dritten Durchgang und notiere dir am Ende wieder die Anzahl aller Tulpenplättchen. Hierbei zählen auch die bunten Tulpenplättchen mit.

## Ende des Solo-Spiels

Zähle nach drei Durchgängen die einzelnen Ergebnisse zusammen. Hast du ein Gesamtergebnis von **60 oder weniger** Tulpenplättchen erzielt, hast du das Solo-Spiel erfolgreich bestanden und gewonnen. Mit 50 oder weniger Tulpenplättchen hast du ein sehr gutes Ergebnis erreicht. Mit 42 oder weniger Tulpenplättchen hast du so super gespielt, dass eine neue Tulpenart nach dir benannt werden sollte.



Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler“ als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

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