



## ÜBERBLICK

Jedes Frühjahr versammelt sich das Volk bei Indiens lebhaftestem Festival, um Farbe und Freude zu verbreiten. Du bewegst dich mit deinen Freunden über das Festivalgeände und wirfst farbiges "Gulaal"-Pulver in die Menge. Klettere den Festivalturm hinauf und lass die Farbe von oben auf so viele Menschen wie möglich fallen. Holi ist eine Zeit des spielerischen Unfugs und ein wenig freundschaftliche Konkurrenz sind genau das, was das Festival verlangt...

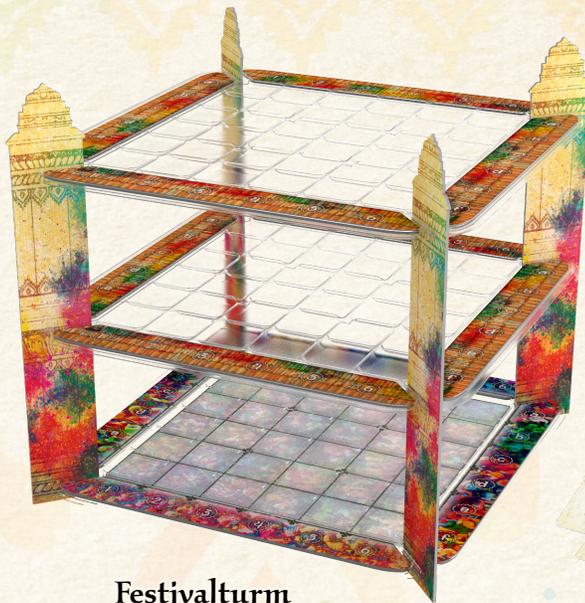
## SPIELZIEL

In Holi [hoh-lee] freuen sich die Spieler (in Form von Siegpunkten), indem sie Farbe auf die Spielbretter werfen (von weiter oben, desto wertvoller). Sobald niemand mehr Farbe werfen kann, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

## LERNE DAS SPIEL KENNEN:

Wir bringen dir das Spiel bei:  
[FLOODGATE.GAMES/HOLI](http://FLOODGATE.GAMES/HOLI)

## INHALT



**Festivalturm**  
 (4 Säulen, 1 unteres Spielbrett, 2 mittlere/ obere Spielbretter)



21 Konkurrenzkarten



52 Farbkarten  
 (13 Karten x 4 Farben)



4 Spielhilfekarten



100 Farbmarker  
 (25 x 4 Farben)



24 Süßigkeitenmarker



4 Spielfiguren



Wertungstafel &  
 4 Wertungsmarker

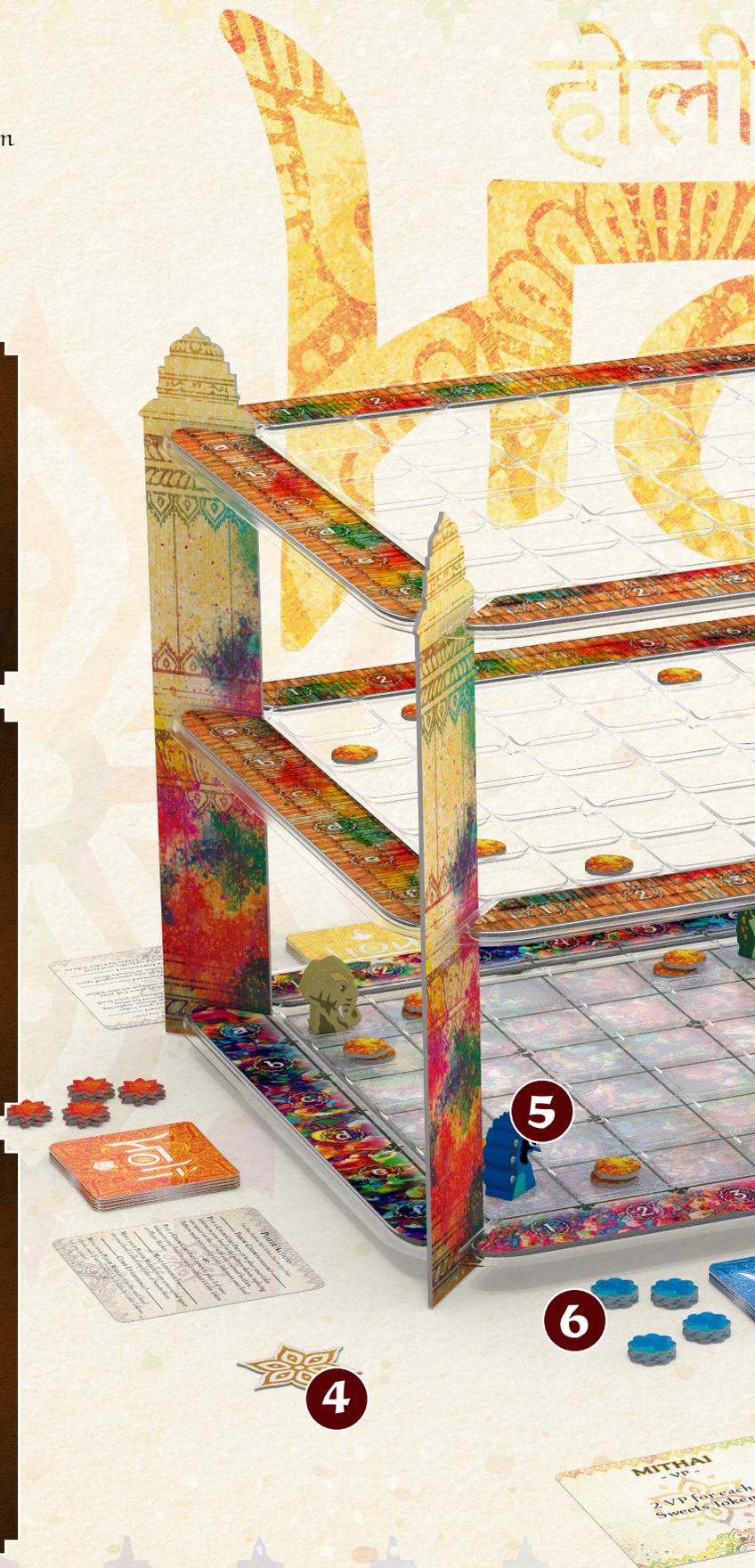
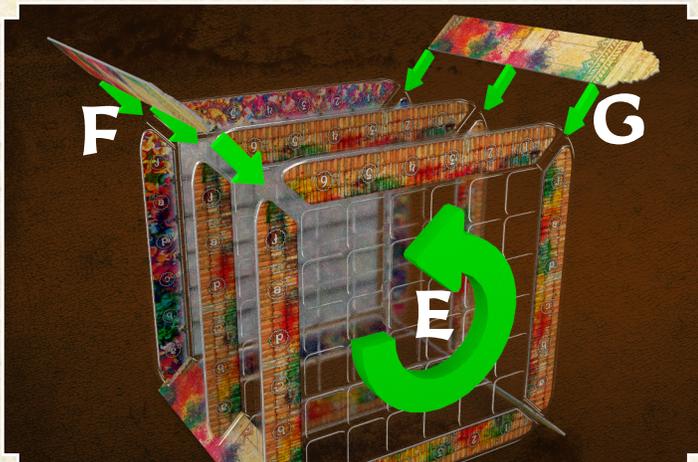
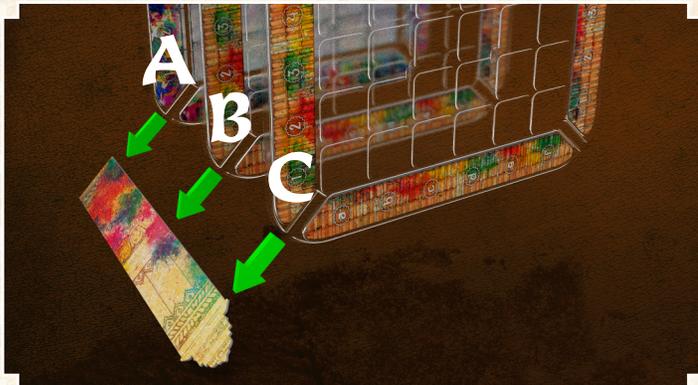


Startspielermarker

## AUFBAU DES FESTIVALTURMS

**Bereitet die Spielbretter vor (einmalig):** Jede Ebene hat 4 Ränder (je 2 mit Zahlen und Buchstaben), die an den Kanten einrasten. Wählt aus, welche Seite ihr sichtbar haben möchtet - die gekennzeichneten (jeweils die nummerierten, bzw. mit Buchstaben bedruckten Seiten gegenüber) oder die ohne Markierung. Die vier Teile mit den Festivalbesuchern kommen an das untere Brett. Die beiden anderen sind identisch, lasst hier jeweils vier Teile mit Dachabbildungen einrasten.

**Aufbau des Turms (vor jedem Spiel):**



Nach dem Einsetzen der letzten Säule stellt ihr den Turm aufrecht hin und fahrt mit dem Spielaufbau fort.



## SPIELAUFBAU

1. Legt 1 Süßigkeit auf jedes der 8 Felder, welches eine Seite mit den Eckfeldern auf der mittleren Ebene teilt.
2. Legt 2 Süßigkeiten auf jedes der 8 Felder, welches eine Seite mit den Eckfeldern auf der unteren Ebene teilt.
3. Legt bis zu 3 Konkurrenzkarten offen aus, so dass alle Spieler sie sehen können. Wir empfehlen 2 Konkurrenzkarten, aber dies ist optional und kann für ein einfacheres Spielerlebnis übersprungen werden. Die Karten können zufällig oder bewußt ausgewählt werden.
4. Wer die farbenfrohe Kleidung trägt, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

## SPIELAUFBAU FÜR DIE SPIELER

Jeder Spieler erhält:

5. Seine Spielfigur und stellt diese in eine beliebige freie Ecke der untersten Ebene.
6. Seine 25 Farbmaler, diese bilden seinen Farbvorrat.
7. Seine 13 gut gemischten Farbkarten, diese werden verdeckt vor ihm abgelegt. Jeder zieht eine Karte davon auf die Hand.
8. 1 Spielerhilfe

## ZUSAMMENFASSUNG

Die Spieler führen abwechselnd Aktionen aus, dies sind *Farbe werfen*, *bewegen* und *hochklettern*. Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, zieht er von seinem Deck Karten nach, bis er 3 Farbkarten auf der Hand hat. Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler keine Farbe mehr werfen kann (er hat keine Farbmaler oder keine Farbkarten mehr). Die Spieler erhalten Punkte für ihre Farbe auf jedem Level (1, 2 bzw. 3 Punkte, je nach Höhe des Levels). Sie erhalten außerdem 2 Punkte für jeden ihrer Farbmaler bei anderen Spielern, indem sie mehr Süßigkeitstoken als andere gesammelt haben und abhängig von den Konkurrenzkarten.

## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler eine oder mehrere Aktionen aus und füllt dann seine Handkarten auf, bis er 3 Karten hat. Aktionen können in beliebiger Reihenfolge ausgeführt, darf aber nicht in einer Runde wiederholt werden.

# AKTIONEN

## FARBE WERFEN (VERPFLICHTEND)

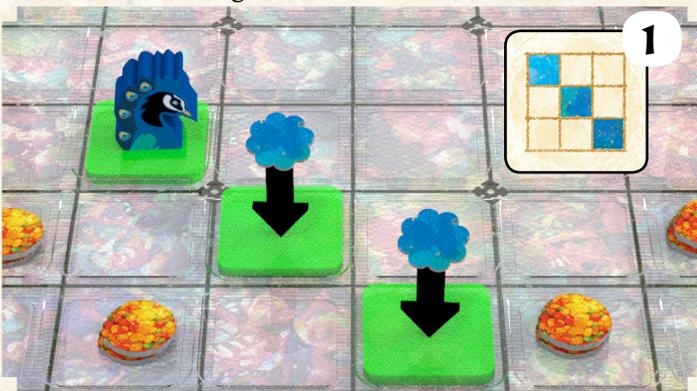
Werft farbiges Pulver, Wasserballons und gefärbtes Wasser aus Eimern in die Luft und habt Spaß dabei, eure Farbe auf die Besucher und damit auf die anderen Spieler zu verteilen.

Ihr spielt Farbkarten aus, um Farbmarker in den Turm und andere Spieler zu legen, aber nur, wenn das Muster passt. Diese Aktion ist verpflichtend. Wenn ein Spieler in seinem Zug keine Farbe werfen kann, geht ihr zum SPIELENDE über.

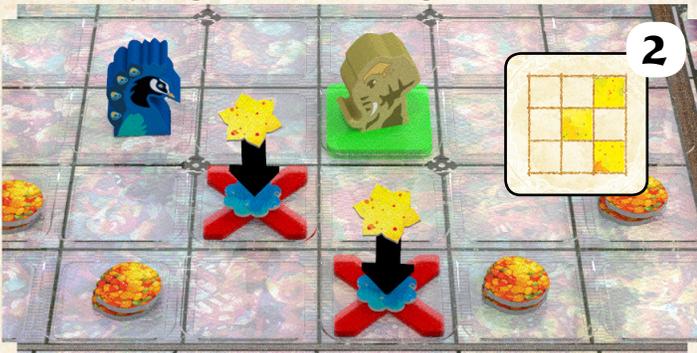
### EINE KARTE OFFEN AUSSPIELEN

Die Farbkarte zeigt ein Muster, auf dem die Farbmarker landen werden.

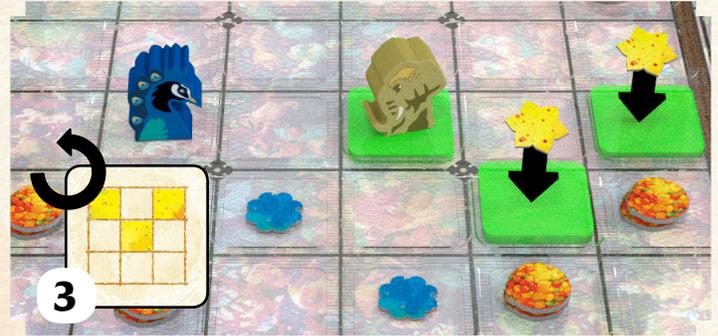
1. Wenn du eine Farbkarte ausspielst, muss deine Spielfigur eines der Felder im Muster ersetzen. Lege für die anderen Felder im Muster Farbmarker von deinem Vorrat auf das Spielbrett in leere Felder (oder Felder mit Süßigkeiten).



2. In den auszufüllenden Feldern darf sich noch kein Farbmarker auf dem Spielbrett befinden (Felder mit einer Spielfigur oder einer Süßigkeit sind erlaubt).



3. Die Karte kann beliebig gedreht werden, um eine der vier Ausrichtungen des Musters zu wählen.



4. Legt die Karte nach dem Platzieren der Farbmarker offen in die Nähe deines Decks ab, um deinen Ablagestapel zu bilden.

Einige Farbkarten haben ein  im Muster. Wenn du so eine Karte spielst, muss deine Spielfigur auf das  im Muster gestellt werden, anstatt auf ein beliebiges angezeigtes Feld. *Achtung: Diese Karten lassen dich mehr Farbe werfen, sind aber weniger flexibel.*

### Achtung:

- Auf jedem Feld darf nur ein Farbmarker liegen.
- Farbmarker dürfen auf Süßigkeiten gelegt werden.
- Spieler erhalten keine Süßigkeiten, wenn Farbmarker auf sie gelegt werden.
- Wenn ein Spieler nicht ausreichend Farbmarker im Vorrat hat, legt er so viele wie möglich aus.
- Alle auf der Farbkarte farbig markierten Felder müssen auf dem Spielbrett sein, freie Felder können sich auch ausserhalb der Spielfläche befinden.
- Wenn einem Spieler die Farbmarker ausgehen, kann er für den Rest des Spiels keine Aktionen mehr ausführen.

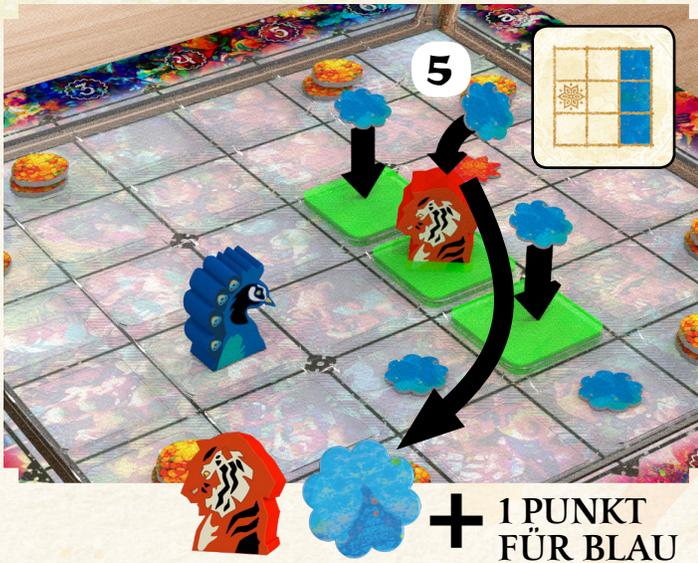
### BONUSPUNKT

Wenn ein Farbmarker auf einem Feld mit der Spielfigur eines anderen Spielers (5) platziert wird, lege diesen Farbmarker stattdessen in den Farbvorrat des betroffenen Spielers. Der aktive Spieler erhält 1 Bonuspunkt, der sofort auf der Wertungstafel markiert wird.

### Achtung:

- Der Bonuspunkt wird nur vergeben, wenn sich der betroffene Spieler auf demselben Level befindet.
- Jeder Farbmarker im Vorrat eines anderen Spielers ist bei Spielende 2 Punkte für seinen Besitzer wert.

## BEISPIEL FÜR EINEN BONUSPUNKT



## ODER

## SPIELE EINE KARTE VERDECKT AUS

Ein Spieler kann stattdessen eine Farbkarte verdeckt von seiner Hand ausspielen, um einen einzelnen Farbmarker zu platzieren.



- \* Wenn du eine Farbkarte verdeckt spielst, kannst du einen Farbmarker in ein Feld auf deinem Level legen (in beliebiger Entfernung).
- \* Dieser Marker kann auf ein leeres Feld oder ein Feld mit einer Süßigkeit gelegt werden (nicht auf ein Feld mit einem Farbmarker oder einer Spielfigur).
- \* Du darfst eine Farbkarte nur verdeckt spielen, wenn du in deinem letzten Zug keine verdeckt gespielt hast (die oberste Karte deines Ablagestapels darf nicht verdeckt sein).
- \* Lege die Karte nach dem Platzieren des Farbmarkers verdeckt auf deinen Ablagestapel.

## MITTLERES & OBERES LEVEL

Das Werfen von Farbe auf die mittlere und obere Ebene kann dazu führen, dass Marker auf die darunter liegende Ebene fallen. Weitere Informationen hierzu findet ihr weiter unten im Abschnitt "Fallende Farbe".

## BEWEGEN (OPTIONAL)

Bewege dich und tanze über das Festivalgelände, sammle Süßigkeiten und erhalte Farbe von dem Feld, auf das du dich bewegt hat.

- \* Du kannst deine Spielfigur auf ein beliebiges Feld der Ebene stellen, auf der du dich gerade befindet, außer auf ein Feld, das von einer anderen Spielfigur besetzt ist (leere Felder, Felder mit Süßigkeiten oder mit Farbmarkern eines anderen Spielers sind erlaubt).



- \* Wenn du dich auf ein Feld mit Süßigkeiten (6) bewegt, sammelst du diese Süßigkeit ein und legst sie in deinen Farbvorrat (7).
- \* Wenn du dich auf ein Feld mit einem Farbmarker bewegt, sammelst du diesen Farbmarker ein und legst ihn in deinen Farbvorrat.

## Achtung:

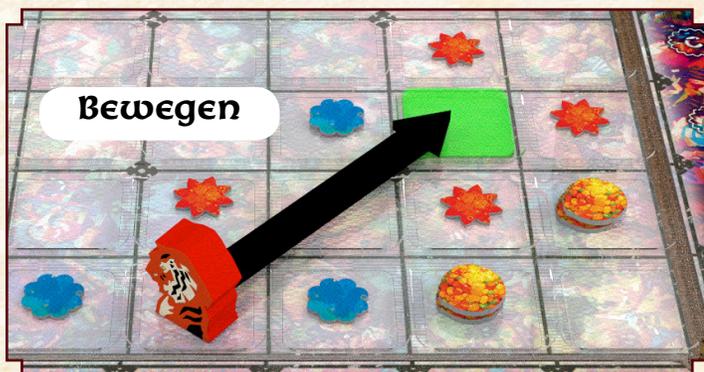
- Spieler können ihre eigenen Farbmarker sammeln. Diese können später wieder platziert werden.
- Farbmarker von einem anderen Spieler in deinem Farbvorrat können nicht gespielt werden und geben dem anderen Spieler am Ende des Spiels jeweils 2 Punkte.
- Du erhältst 5 Punkte für jeden Spieler mit weniger Süßigkeiten als du selbst am Ende des Spiels.

## HINAUF KLETTERN (OPTIONAL)

Feiere wilder, klettere den Innenhof hinauf, wirf deine Farbe höher in den Himmel und verteile sie auf eine grössere Menschenmenge.

Wenn du von Farbmarkern umgeben bist, kannst du dich dafür entscheiden, ein Level höher zu klettern und von weiter oben zu werfen.

- \* Wenn deine Spielfigur auf 4 Seiten (orthogonal, nicht diagonal) von Farbmarkern (eines beliebigen Spielers) umgeben ist, kannst du auf das entsprechende Feld der nächsthöheren Ebene wechseln.



- \* Ein Spieler **darf nicht** aufsteigen, wenn sich die Spielfigur eines anderen Spielers im entsprechenden Feld auf der nächsthöheren Ebene befindet.
- \* Sobald ein Spieler hinauf geklettert ist, kann er nicht mehr auf ein tieferes Level zurückkehren.

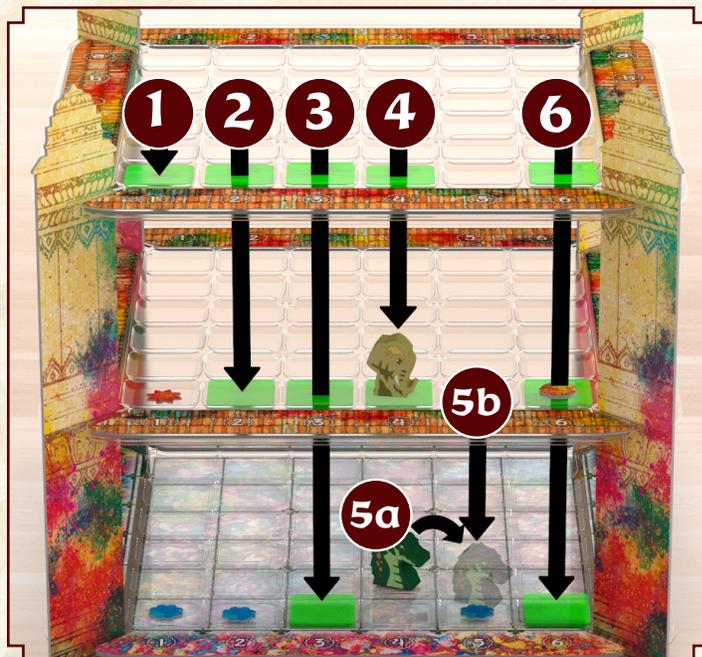
### Achtung:

- Spieler dürfen niemals von Rand- oder Eckfeldern hinauf klettern.
- Spieler sammeln keine Marker aus Levels unter ihnen, wenn sie sich bewegen.

## FALLENDE FARBE

Wenn du Farbe auf der mittleren und obersten Ebene wirfst, besteht die Möglichkeit, dass die Farbmarker auf die darunter liegenden Ebenen *fallen*.

- \* Überprüfe nach dem Platzieren eines Farbmarkers das entsprechende Feld auf der darunter liegenden Ebene.
- \* Befindet sich auf dem entsprechenden Feld in der darunter liegenden Ebene kein Farbmarker, fällt der Marker herab und wird in dem Feld der darunter liegenden Ebene platziert.
- \* Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt einen Farbmarker im entsprechenden Feld über dir hat, lege ihn in deinen Farbvorrat. Dafür erhält der Spieler des Markers keinen Bonuspunkt.
- \* Wenn der Farbmarker von der oberen auf die mittlere Ebene gefallen ist, überprüfe diese Ebene. Wenn sich im entsprechenden Feld unter der Ebene ebenfalls kein Farbmarker befindet, fällt der Marker weiter herunter.



1. Marker fallen nicht, wenn sich direkt darunter bereits ein Marker befindet.
2. Marker können um 1 Ebene fallen und dann anhalten.
3. Marker können 2 Level herabfallen
4. Fallende Marker treffen andere Spieler für einen Bonuspunkt, anstatt weiter zu fallen.
5. Wenn du dich zu einem Feld mit darüber liegendem Marker bewegt (5a), fällt dieser Marker auf dich (5b).
6. Farbmarker können durch Süßigkeiten durchfallen.

*Achtung: Süßigkeiten fallen nie - sie sind klebrig!*

# ZUGENÖDE

Nach dem Ausführen deiner Aktionen ziehst du soviele Karten (normalerweise nur 1 Karte) von deinem Farbdeck, bis du 3 Farbkarten auf der Hand hast.

Wenn du entweder keine Farbmarker mehr in deinem Farbvorrat oder keine Farbkarten mehr auf der Hand hast, erreichst du dein SPIELENDE.

Der nächste Spieler beginnt im Uhrzeigersinn. Wenn auch er sein Spielende erreicht hat, wird das Spiel im Uhrzeigersinn beim nächsten Spieler fortgesetzt und so weiter.

## SPIELENDE

Das Spiel endet für einen Spieler, wenn er keine Farbe mehr werfen kann oder am Ende seines Zuges, wenn er entweder keine Farbmarker mehr in seinem Farbvorrat oder keine Farbkarten mehr auf der Hand hat.

Wenn alle Spieler ihr Spielende erreicht haben, macht mit der WERTUNG weiter.

## WERTUNG

Wertet die Punkte für jeden Spieler und markiert diese auf der Wertungstafel, auf der Grundlage der Tabelle rechts.

**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!**

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der meisten Farbe bei anderen Spielern, dann über die meisten gesammelten Süßigkeiten und zuletzt über die Spielerreihenfolge.

*Erinnerung: Ihr könnt bereits während des Spiels über Bonuspunkte Siegpunkte gesammelt haben.*

## FEIERT MIT UNS!

Teilt ein Foto eures Spiels über #HoliGame board - und liked uns bei @FloodgateGames.



# WERTUNG

Freut euch über eure Erfolge.

**JEDER FARBMARKER AUF EINEM TURMLEVEL:**

**3 POINTS**

**2 POINTS**

**1 POINT**



**2  
PTS**

**FÜR JEDEN FARBMARKER  
IM VORRAT EINES  
ANDEREN SPIELERS**



**5  
PTS**

**FÜR JEDEN SPIELER MIT  
WENIGER SÜSSIGKEITEN**



**PUNKTE DURCH  
KONKURRENZKARTEN**



## KONKURRENZKARTEN

Erhöht die freundschaftliche Rivalität des Festivals, indem ihr Konkurrenzkarten hinzufügt, die euch mehr Abwechslung und strategische Auswahlmöglichkeiten bieten. Sie fügen Regeländerungen und neue Möglichkeiten zur Punktwertung hinzu.

Legt während des Aufbaus bis zu 3 Karten aus - mehr Karten sind natürlich auch möglich. Diese können entweder nach eurer Wahl oder nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Wir empfehlen euch, höchstens eine Karte mit der Bezeichnung "Regeln" dabei zu haben.

Die Spieler sollten sich mit den Änderungen vertraut machen, die durch die Konkurrenzkarten ins Spiel kommen, da sie die Strategie jedes Spiels drastisch ändern. Baut das Spiel wie gewohnt auf und spielt (sofern nicht anders angegeben), nach den normalen Regeln. Achtet dabei auf die Auswirkungen der Karten.

## ÜBER DAS HOLI FESTIVAL

Holi oder das „Festival der Farben“ ist ein altes hinduistisches Festival, das den Frühling, Freude, Verspieltheit und Farbe feiert. Während verschiedene Regionen Indiens und Asiens auf ihre eigene Art und Weise feiern, ist ein Markenzeichen des Festivals die Fülle an Farben, seien es helle „Rangoli“-Muster auf dem Boden oder die freudigen „Farbkämpfe“, die am Tag des Festivals stattfinden. Menschen jeden Alters sprühen, gießen und werfen einen Regenbogen aus Pulver und Flüssigkeiten - und in neueren Zeiten Wasserballons - aufeinander. Ein fröhliches Chaos und eine Fülle von Farben.

Der Ursprung des Festivals kann auf viele verschiedene Quellen zurückgeführt werden (die Niederlage eines bösen Königs mit List und Magie durch Vishnu in Form eines Menschenlöwen oder der Versuch von Krishna, die Haut seiner geliebten Radha passend zu färben - sein eigener blauer Teint ist einer der beliebtesten beim Holi). Moderne Inder betrachten Holi als eine Zeit, die Rückkehr des Frühlings zu begrüßen.

## EIN HINWEIS VOM VERLAG

Wir möchten mit diesem Spiel die Freude, die mit dem Holi-Festival einhergeht verbreiten und mehr Menschen ermöglichen, sich mit dieser alten indischen Tradition zu verbinden. Wir hoffen, dass es euren Freunden und ihren Familien das ganze Jahr über Freude bereitet. Für mehr Informationen über dieses Spiel besucht bitte unsere Website: [FLOODGATE.GAMES/HOLI](http://FLOODGATE.GAMES/HOLI)

## MITWIRKENDE

**Spieldesign:** Julio E. Nazario

**Spielentwicklung:** Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt, Kael Barend

**Illustration:** Vincent Dutrait

**Grafik Design:** Vincent Dutrait

**Bearbeitung:** Emily Blain

**Text:** Sharang Biswas

**Kulturelle Beratung:** Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan, Netra Saxena

**Verlag:** Floodgate Games

**Übersetzung:** Torsten Sammet

**Spielertester:** Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, KANDY, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain, und die Mitglieder von: Game Designers of North Carolina und Protospiel MN

**Besonderer Dank an:** "An meine Frau und beste Freundin Yaseli R. Olivera, für all ihre Unterstützung und Liebe bei der Entwicklung dieses Spiels."

**Hinweis:** In der Regel wird zur besseren Lesbarkeit durchgängig die Schreibweise "Spieler" benutzt. Dies soll niemanden diskreditieren, beim Holi-Festival sind alle willkommen, sich an den Farben zu erfreuen, ausgelassen zu feiern und sich gegenseitig Freude zu schenken. Unabhängig vom Geschlecht, der sexuellen Ausrichtung, der Hautfarbe oder der Religion.

**Lasst uns gemeinsam das "Fest der Farben" feiern!**





