Tanz der Liebe

RAAS



Ein dynamisches Dice-Drafting-Spiel für 1 bis 6 farbenfreudige Tänzer*innen ab 10 Jahren von Mihir Shah und Shaleen Harlalka

Pegasus Spiele

WAS IST RAAS?

Raas ist ein traditioneller Volkstanz aus Westindien, bei dem sich die Tanzenden in faszinierenden Kreisformationen bewegen. Sie tragen aufwändige, farbenfrohe Kleidung und haben oft Dandiya-Stäbe bei sich, die sie im Rhythmus der Musik zusammenschlagen. Das Ergebnis ist ein Fest aus Farben, Energie und Freude (mehr dazu auf S. 15).

In diesem Spiel findet genau so ein Raas-Tanzevent statt und Gruppen unterschiedlicher Tanzschulen sind zusammengekommen, um die unterschiedlichen Raas-Stile zu erlernen.

In *Raas* stellt der Spielplan die Tanzfläche des Events dar. Ihr leitet jeweils eine Tanzschule und 3 Mitglieder eurer Schule nehmen am Event teil. Sie sind auf eurem Tanzschulplan abgebildet. Würfel stehen für den Rhythmus eurer Tanzenden: Jede Farbe steht für 1 der 6 unterschiedlichen Raas-Stile, während die Augenzahl für das Tempo der Darbietung steht. Einen Würfel zu nehmen verbildlicht, dass der oder die Tanzende einen neuen Stil in einem bestimmten Tempo gemeistert hat. Runde Kleidungsmarker repräsentieren die bunte Kleidung der Tanzenden, während die kleinen Holzstäbe die ikonischen Dandiyas darstellen, die den optischen Flair und den Rhythmus des Tanzes unterstützen.

HINWEIS FÜR FARBBLINDE

Die Farben in *Raas* wurden mit Bedacht gewählt und abgestimmt, um für Personen mit den häufigsten Formen von Farbblindheit klar und unterscheidbar zu sein.

Dies ist die Anleitung für das Spiel mit 2–6 Personen. Alle Änderungen für den Solo-Modus findest du in der separaten Anleitung.

SPIELMATERIAL



1 SPIELPLAN

Setzt vor eurer ersten Partie die Drehscheiben so zusammen, wie auf dem Beiblatt „Aufbauanleitung: Drehscheiben“ beschrieben. Einmal zusammengesetzt, könnt ihr sie so in der Spieleschachtel lagern und müsst sie nicht wieder auseinander nehmen.



1 ZENTRALE DREHSCHEIBE



6 ÄUSSERE DREHSCHEIBEN A-F



1 ABNEHMBARER DREHGRIFF



6 KLEINE ZAHNRÄDER

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team



6 TANZSCHULPLÄNE
in den Farben Türkis, Blau, Braun, Pink, Gelb und Lila



6 LIEDKARTEN
mit QR-Codes zur musikalischen Untermalung



36 DANDIYA-STÄBE
6 pro Farbe



36 TANZSCHULKARTEN
6 pro Person



3 RUNDENPLÄTTCHEN



54 KLEIDUNGSMARKER
9 pro Farbe



2 DURCHSICHTIGE STOFFBEUTEL



66 WÜRFEL
11 pro Farbe



48 TANZSCHULMARKER
8 pro Person: 1 Siegpunktemarker, 1 Liebesmarker, 6 Markierungswürfel)

FÜR DAS FORTGESCHRITTENE SPIEL



6 HINGABEMARKER
1 pro Person



18 HINGABEKARTEN



6 PUNKTEPLÄTTCHEN
1 pro Person, doppelseitig mit 100/200 Punkten



6 SPIELHILFEN

Textboxen mit dem -Symbol sind Erinnerungen, Tipps oder zusätzliche Informationen zu bestimmten Spielsituationen.

Textboxen mit dem -Symbol sind für das Fortgeschrittene Spiel. Ignoriert sie, bis ihr bereit seid mit fortgeschrittenen Regeln zu spielen.

SPIELVORBEREITUNG

ALLGEMEIN

1 Bereitet die **Tanzfläche** vor: Legt den **Spielplan** in die Mitte der Spielfläche.

1A Setzt die 6 **kleinen Zahnräder** in die Vertiefungen rund um den mittleren Kreis ein.

1B Platziert anschließend die **zentrale Drehscheibe** (die mit dem 🙏-Symbol) in der Mitte, sodass sie zwischen den kleinen Zahnrädern einrastet. Jede farbige Zone sollte sich jetzt zwischen den Illustrationen von 2 Tanzenden auf dem Spielplan befinden.



1C Nehmt die 6 **äußeren Drehschreiben** und setzt sie in alphabetischer Reihenfolge (A bis F) im Uhrzeigersinn auf den verbleibenden 6 Kreisen auf dem Spielplan ein, sodass sie zwischen den kleinen Zahnrädern einrasten.



Achtet bei jeder äußeren Drehscheibe darauf, dass die farbige Zone, die an die zentrale Drehscheibe angrenzt, die gleiche Farbe hat wie die angrenzende farbige Zone auf der zentralen Drehscheibe.

Nachdem ihr die äußeren Drehscheiben eingesetzt habt, dreht den oberen Teil jeder Scheibe (den grauen Teil mit den Würfelsymbolen), sodass jedes Würfelsymbol einer zufälligen farbigen Zone zugeordnet ist.





2 Mischt alle 6 **Liedkarten** verdeckt und deckt 3 zufällige davon auf. Legt sie in aufsteigender Reihenfolge der abgebildeten Würfelzahlen in die Nähe des Spielplans und legt unter jede Karte ein **Rundenplättchen** (ebenfalls in aufsteigender Reihenfolge). Legt die übrigen 3 Liedkarten in die Schachtel zurück.

3 Füllt alle **Dandiya-Stäbe** (kurz: Dandiyas) in den einen **Stoffbeutel** (das ist der Dandiyabeutel) und alle **Kleidungsmarker** (kurz: Kleidung) in den anderen **Stoffbeutel** (das ist der Kleidungsbeutel). Legt beide Beutel und alle **Würfel** als allgemeinen Vorrat bereit, sodass sie für alle gut erreichbar sind.

PERSÖNLICH

Jede Person führt die folgenden Schritte durch:

4 Wähle 1 Spielfarbe und nimm dir den entsprechenden **Tanzschulplan** (kurz: Tanzschule). Lege die Tanzschule so in die Spielfläche, dass 1 der 6 kleinen Pfeile am Rand des Spielplans auf deine Tanzschule zeigt.

5 Nimm dir die 6 **Tanzschulkarten** mit der Rückseite in deiner Spielfarbe und 1 **Spielhilfe**. Lege die Spielhilfe neben deine Tanzschule. Die Tanzkarten hast du während des Spiels auf der Hand.

6 Nimm dir alle **Tanzschulmarker** und das **Punkteplättchen** in deiner Spielfarbe und platziere sie wie folgt:

6A **Liebesleiste** ❤: Lege deinen herzförmigen Liebesmarker auf das Feld mit dem Herz ganz links auf der Liebesleiste, oben auf deiner Tanzschule.

6B **Wertungsleisten** ⬢/▬/◉: Lege je 1 deiner **Markierungswürfel** auf Feld „1“ von jeder deiner 3 Wertungsleisten auf deiner Tanzschule (unterhalb der Liebesleiste).

6C **Siegpunkteleiste** ❁: Lege deinen **Siegpunktemarker** auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste auf dem Spielplan. Lege zudem dein **Punkteplättchen** neben die Siegpunkteleiste.

7 Lege deine übrigen **Markierungswürfel** und deinen **Hingabemarker** in die Schachtel zurück. Du brauchst sie nur im fortgeschrittenen Spiel.

IST DIES EURE ERSTE PARTIE *RAAS*?

Dann empfehlen wir euch, nach den Standardregeln zu spielen.

Sobald ihr etwas Erfahrung mit *Raas* gesammelt habt, könnt ihr die Regeln für das fortgeschrittene Spiel dazu nehmen (siehe S. 12–14).

SPIELABLAUF

Eine Partie *Raas* verläuft über 3 Runden, in denen ihr jeweils 3 Züge macht. In deinem Zug nimmst du dir 1 Würfel aus einer deiner aktiven Zonen und führst 1 Aktion aus.

Am Ende jeder Runde erhältst du Siegpunkte (SP) für Würfel auf deiner Tanzschule, die zur Augenzahl (also zum Tempo) der aktuellen Liedkarte passen, sowie für Kleidung und Dandiyas, die zur Farbe (also zum Raas-Stil) der Würfel auf deiner Tanzschule passen.

Nach der 3. Runde führt ihr zusätzlich eine Schlusswertung durch, bei der du deine gesammelten Würfel mit den Lernzielen deiner Tanzenden vergleichst. Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

RUNDENABLAUF

Ihr spielt 3 Runden, die aus je 3 Takten bestehen. Jeder Takt besteht aus den folgenden 3 Schritten:

1. Tanzschulkarten ausspielen
2. Drehscheiben abhandeln
3. Tanzfläche verwalten

1. TANZSCHULKARTEN AUSSPIELEN

Zu Beginn eines Taktes wählt jede Person 1 Tanzschulkarte von ihrer Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben alle eine Karte gewählt, **deckt sie gleichzeitig auf**. Eure Karte bestimmt, von welcher Drehscheibe ihr einen Würfel und eine Aktion aus euren aktiven Zonen erhaltet.



2. DREHSCHEIBEN ABHANDELN

Ihr handelt die Drehscheiben immer **alphabetisch von A bis F** ab.

Haben mehrere Personen dieselbe Drehscheibe gewählt, handelt ihre Züge im **Uhrzeigersinn** ab, beginnend bei der Person, deren Tanzschule sich im Uhrzeigersinn am nächsten an der entsprechenden Drehscheibe befindet.

Fahrt dann mit der nächsten Drehscheibe fort, bis alle Personen ihren Zug ausgeführt haben.



Beispiel: Priya (blau) spielt ihre A-Karte. Rohit (pink) seine F-Karte. Naina (türkis) und Aman (gelb) spielen beide ihre E-Karte. Amans Tanzschule befindet sich im Uhrzeigersinn näher an Drehscheibe E. Die Reihenfolge ist also: zuerst Priya (A), danach Aman (E), Naina (E) und dann Rohit (F).

WAS SIND DEINE AKTIVEN ZONEN?

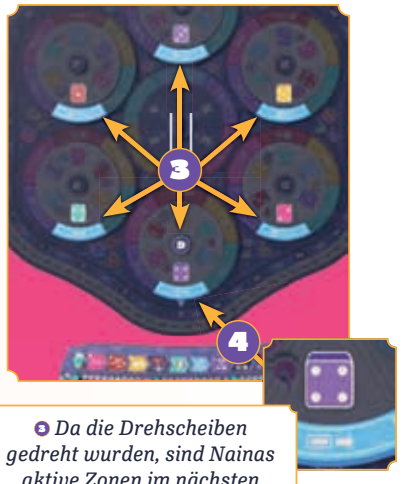
Jede Zone auf einer Drehscheibe besteht aus 3 Bestandteilen: Auf dem oberen (drehbaren) Teil der Drehscheibe ist ein Würfel abgebildet. Auf dem unteren (festen) Teil der Drehscheibe ist eine Aktion auf einem farbigen Hintergrund abgebildet. Würfel, Farbe und Aktion bilden gemeinsam 1 Zone.

Deine aktiven Zonen werden durch die Position deiner Tanzschule am Rand des Spielplans bestimmt (angezeigt durch ▼). Deine aktiven Zonen sind immer die Zonen auf den 6 äußeren Drehscheiben, die in Richtung deiner Tanzschule zeigen. Diese 6 aktiven Zonen werden immer eine identische Farbe haben, woran du sie gut erkennen kannst.

Im Verlauf des Spiels ändern sich die Farben, Aktionen und Würfel in deinen aktiven Zonen durch das Drehen der Drehscheiben. Die Position deiner aktiven Zonen ändert sich aber nie.



Beispiel: ❶ Die aktiven Zonen von Naina (türkise Tanzschule) sind in dieser Runde lila. Sie darf nur aus den lila Zonen einen Würfel nehmen und die zugehörige Aktion ausführen.
❷ Sie wählt Drehscheibe C. In ihrem Zug nimmt sie einen braunen Würfel mit einer 3 und erhält als Aktion 1 oder 2 Dandiyas.



❷ Da die Drehscheiben gedreht wurden, sind Nainas aktive Zonen im nächsten Zug blau.
❸ Sie wählt Drehscheibe D. In ihrem Zug nimmt sie einen lila Würfel mit einer 4 und rückt 1 Feld auf der Dandiya-Wertungsleiste vor.

INDIVIDUELLE SPIELZÜGE

Bist du am Zug, führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

A. WÜRFEL NEHMEN UND AKTION AUSFÜHREN

B. LIEBESPAARE PRÜFEN

A. WÜRFEL NEHMEN UND AKTION AUSFÜHREN

Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat **1 Würfel mit der Farbe und Augenzahl** des abgebildeten Würfels in deiner aktiven Zone auf deiner gewählten Drehscheibe. Lege den Würfel auf ein **freies Würfelfeld** deiner Wahl auf deiner Tanzschule.

Führe **anschließend** die zugehörige Aktion aus:

Ändere die Augenzahl von 1 oder 2 Würfeln.	Verbessere deine Wertung für Würfel.
Erhalte 1 oder 2 Dandiyas.	Verbessere deine Wertung für Dandiyas.
Erhalte 1 oder 2 Kleidungen.	Verbessere deine Wertung für Kleidung.

(Details zu diesen Aktionen findest du auf S. 16 und in deiner Spielhilfe.)

1× pro Zug darfst du 1 deiner Dandiyas an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergeben (siehe 2. -Box auf S. 8), um stattdessen den Würfel und die Aktion zu erhalten, die sich in einer Zone befinden, die auf derselben Drehscheibe links oder rechts zu deiner aktiven Zone benachbart ist.



Beispiel: Aman (gelb) führt die Aktion ➡ aus seiner aktiven Zone aus. ❶ Er rückt seinen Markierungswürfel auf der Würfel-Wertungsleiste 1 Feld vorwärts. Dadurch erreicht er ein -Bonusfeld. Er ist mit den Farben seiner Würfel und Kleidungen zufrieden, daher entscheidet er sich, seinen türkisen Dandiya gegen einen lila Dandiya zu tauschen.



Beispiel: Naina (türkis) hat sich für Drehscheibe D entschieden. Ihre aktive Zone ist blau. ❶ Sie nimmt sich daher einen braunen Würfel mit einer 6 aus dem Vorrat.

❷ Naina legt den Würfel auf ein freies Würfelfeld auf ihrer Tanzschule. ❸ Dann rückt sie als Aktion ihren Markierungswürfel auf der Dandiya-Wertungsleiste 1 Feld vor.

BONUSFELDER AUF WERTUNGSLEISTEN

Manche Felder auf den Wertungsleisten haben einen Regenbogenrahmen . Wenn du deinen Markierungswürfel auf so ein Feld bewegst, erhältst du sofort einen Bonus: Du **darfst** sofort **1 Dandiya**, **1 Kleidung** oder **1 Würfel** auf deiner Tanzschule durch eine andere **Farbe deiner Wahl** aus dem Vorrat ersetzen.

Du musst das getauschte Objekt (Dandiya, Kleidung oder Würfel) auf dasselbe Feld legen wie zuvor und darfst bei einem Würfel nicht die Augenzahl ändern.





B. LIEBESPAARE PRÜFEN

Dass sich beim Tanzen ein Liebespaar findet, ist ein besonderes Ereignis, das dir einen mächtigen Bonus bringt! Nachdem du die Aktion deiner aktiven Zone ausgeführt hast, überprüfe ob es **auf deiner gewählten Drehscheibe** Liebespaare gibt (sie müssen sich nicht in deiner aktiven Zone befinden):

1. **Würfel vergleichen:** Jede Drehscheibe grenzt immer mit 2 Zonen an andere Drehscheiben an (1× links und 1× rechts). Vergleiche die abgebildeten Würfel in diesen Zonen mit den daran angrenzenden Zonen auf den entsprechenden Drehscheiben.

2. **Liebespaar finden:** Liebespaare entstehen, wenn die beiden Würfel in diesen aneinander angrenzenden Zonen die **gleiche Augenzahl oder Farbe** haben. Du kannst dadurch höchstens 2 Liebespaare haben (1 mit der links angrenzenden Drehscheibe und 1 mit der rechts angrenzenden Drehscheibe).

3. **Liebesleiste verbessern und Boni erhalten:** Für jedes Liebespaar rückst du den Marker auf deiner Liebesleiste 1 Feld vor und erhältst sofort den abgebildeten Bonus. Bei 2 Liebespaaren rückst du den Marker also 2 Felder vor und erhältst 2 Boni!
(Eine Übersicht aller Boni findest du auf S. 16.)

1× pro Zug, wenn es auf der gesamten Tanzfläche keine Liebespaare gibt, darfst du 1 deiner Dandiyas an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergeben (siehe nächste -Box), um deinen Marker 1 Feld auf der Liebesleiste vorzurücken.

Wenn du in Schritt A oder B einen Dandiya von einer anderen Person erhältst, musst du ihn SOFORT auf ein freies Dandiyafeld auf deiner Tanzschule legen. Sind alle deine Dandiyafelder belegt, gib den soeben erhaltenen Dandiya an die nächste Person im Uhrzeigersinn.

Siegpunkte oder Objekte (Würfel, Dandiya, Kleidung) zu erhalten bzw. Leisten zu verbessern sind verpflichtende Aktionen. Hast du vergessen dir etwas zu nehmen oder einen Marker zu bewegen, warte bis der aktuelle Zug der anderen Person beendet ist und hole die Aktion dann nach.

3. TANZFLÄCHE VERWALTEN

Nachdem alle Personen ihre individuellen Züge beendet haben, geht wie folgt vor:

1. **Äußere Drehscheiben anpassen:** Dreht den oberen (grauen) Teil der Drehscheiben, für die eine Tanzschulkarte ausgespielt wurde, um 1 Position im Uhrzeigersinn.

   Haben mehrere Personen die gleiche Drehscheibe gewählt, dreht den oberen Teil pro Person um 1 Position.

2. **Tanzschulkarten aufnehmen:** Nehmt eure ausgespielten Tanzschulkarten wieder auf die Hand.

3. **Zentrale Drehscheibe drehen:** Dreht die zentrale Scheibe (durch Halten und Drehen des Griffes) um so viele Positionen im Uhrzeigersinn, wie die Augenzahl auf der aktuellen Liedkarte anzeigt. Dadurch bewegen sich alle anderen Drehscheiben mit.

Durch diese Bewegungen verändert sich die Kombination von Würfeln und Aktionen innerhalb der Zonen. Zudem wird dadurch bestimmt, welche Farben, Würfel und Aktionen im nächsten Takt in euren jeweiligen aktiven Zonen vorhanden sind.

Zeigt die aktuelle Liedkarte eine 6, dürft ihr Schritt 3 überspringen, da die zentrale Scheibe eine volle Drehung machen würde. Es ändern sich also nur die oberen Teile der Drehscheiben, zu denen Tanzschulkarten ausgespielt wurden. Das macht Runden mit dieser Liedkarte besonders taktisch.



Beispiel: Priya (blau) hat ihre A-Karte gespielt, Rohit (pink) seine F-Karte, und Aman (gelb) und Naina (türkis) haben beide ihre E-Karte gespielt. Sie drehen den oberen Teil der Drehscheiben A und F um je 1 Position und den von Drehscheibe E um 2 Positionen im Uhrzeigersinn.



Anschließend dreht Aman die zentrale Drehscheibe. Da die aktuelle Liedkarte eine 2 zeigt, dreht er die Drehscheibe um 2 Positionen im Uhrzeigersinn.

RUNDENENDE

Am Ende des 3. Taktes, nachdem ihr jeweils 3× am Zug wart, endet die Runde und ihr führt eine Wertung durch.

RUNDENWERTUNG

WÜRFEL-WERTUNGSLEISTE

Du erhältst für jeden Würfel auf deiner Tanzschule, der die gleiche Augenzahl zeigt wie die aktuelle Liedkarte, so viele Siegpunkte, wie der Markierungswürfel auf deiner Wertungsleiste angibt.

DANDIYA-WERTUNGSLEISTE

Du erhältst für jeden Dandiya auf deiner Tanzschule, dessen Farbe mit einem Würfel von dem oder der Tanzenden direkt darunter übereinstimmt, so viele Siegpunkte, wie der Markierungswürfel auf deiner Wertungsleiste angibt.

KLEIDUNG-WERTUNGSLEISTE

Du erhältst für jede Kleidung auf deiner Tanzschule, deren Farbe mit dem Würfel direkt rechts daneben übereinstimmt, so viele Siegpunkte, wie der Markierungswürfel auf deiner Wertungsleiste angibt.

Du erhältst jede Runde nur einmal Siegpunkte für jeden Dandiya. Jeder Dandiya muss mit einem eigenen Würfel übereinstimmen.



Beispiel: 1 *Die Liedkarte zeigt eine 4. Priya (blau) erhält daher SP für ihre gelbe und türkise 4, aber nicht für die braune 2. Der Markierungswürfel auf ihrer Würfel-Wertungsleiste liegt auf der 3. Sie erhält also 3 SP für jeden 4er-Würfel bzw. in Summe 6 SP.*

2 *Als Nächstes wertet sie ihre Dandiyas. Sie hat keine Dandiyas für ihre linke Tanzende. Sie hat 2 türkise Dandiyas für ihren mittleren Tanzenden, aber darunter nur 1 türkisen Würfel, weshalb sie nur für 1 der beiden Dandiyas SP erhält. Sie hat 1 braunen Dandiya für ihren rechten Tanzenden und einen braunen Würfel darunter, also erhält sie SP für diesen Dandiya. Der Markierungswürfel auf ihrer Dandiya-Wertungsleiste liegt auf der 2. Sie erhält also je 2 SP für die beiden gewerteten Stäbe bzw. in Summe 4 SP.*

3 *Zuletzt wertet sie ihre Kleidung. Die beiden linken Tanzenden haben Kleidung, deren Farbe mit dem jeweiligen Würfel rechts daneben übereinstimmt. Nur die blaue Kleidung des rechten Tanzenden passt nicht zu dem braunen Würfel daneben. Der Markierungswürfel auf ihrer Kleidung-Wertungsleiste liegt auf der 2. Sie erhält also je 2 SP für die beiden passenden Kleidungen bzw. in Summe 4 SP.*

Um 2 Dandiyas derselben Farbe zu werten, benötigst du auch 2 Würfel dieser Farbe darunter. Ähnlich gilt andersrum: Hast du 1 Dandiya und darunter mehrere Würfel derselben Farbe, erhältst du für den Dandiya dennoch nur einmal die Siegpunkte.

1 2 × 3 = 6SP

2 2 × 2 = 4SP

3 2 × 2 = 4SP

SPIELENDE

Nach der dritten Runde (inkl. Rundenwertung) endet das Spiel und ihr führt eine Schlusswertung durch.

SCHLUSSWERTUNG

Unter den Würfelfeldern der 3 Tanzenden deiner Tanzschule findest du als Lernziel jeweils eine Abbildung von 3 Würfeln. Überprüfe jeweils, ob die 3 Würfel darüber die gleichen 3 Farben haben. Die Augenzahl und die Reihenfolge der Würfel spielen keine Rolle. Für jedes erfüllte Lernziel erhältst du 15 Siegpunkte (also maximal 45 Siegpunkte).

Hast du jetzt in Summe die meisten Siegpunkte, hast du gewonnen. Du hast die Mitglieder deiner Tanzschule besonders gut unterrichtet bei diesem Raas-Tanzevent!

Im Falle eines Gleichstands um die meisten Siegpunkte, teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.



Beispiel: Am Spielende überprüft Priya (blau) ihre Lernziele. Die 3 Würfel der Tanzenden links und rechts stimmen mit ihren jeweiligen Lernzielen überein. Dem mittleren Tanzenden fehlt ein gelber Würfel dazu. Sie erhält 15 SP für jedes erfüllte Lernziel bzw. in Summe 30 SP.

2 × 15 = **30SP**

FORTGESCHRITTENES SPIEL

Im fortgeschrittenen Spiel gelten alle Regeln des Standardspiels mit den nachfolgenden Änderungen.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet das Spiel wie üblich vor, mit folgenden zusätzlichen Schritten:



1 Mischt alle **18 Hingabekarten** verdeckt, deckt 3 davon auf und legt sie offen neben dem Spielplan aus. Legt die übrigen Hingabekarten in die Schachtel zurück. Nutzt die Markierungswürfel einer ungenutzten Spielfarbe, um ggf. Felder auf den Karten abzudecken:

- Im Spiel mit weniger als 5 Personen deckt die Felder für 5+ Personen ab.
- Im Spiel mit mit 2 Personen deckt ihr zusätzlich die Felder für 3+ Personen ab.



2 Setzt jeweils euren **Hingabemarker** auf das -Feld der Hingabeleiste (innere Leiste am Spielplanrand). Es entspricht der 0.



3 Legt jeweils eure übrigen 3 **Markierungswürfel** neben eure Tanzschule.

SPIELABLAUF

In eurem individuellen Spielzug führt ihr nun einen zusätzlichen Schritt aus:

A. WÜRFEL NEHMEN UND AKTION AUSFÜHREN
(siehe S. 7)

B. LIEBESPAARE PRÜFEN
(siehe S. 8)

C. HINGABE-BONUS ERHALTEN
(siehe unten)

C. HINGABE-BONUS ERHALTEN

Im fortgeschrittenen Spiel nutzt du die zentrale Drehscheibe, um deinen Hingabe-Bonus zu ermitteln. Jede Zone der zentralen Drehscheibe zeigt 2 Symbole (und) sowie 1 Zahl.

Nachdem du Schritte A und B ausgeführt hast, erhältst du einen Hingabe-Bonus:

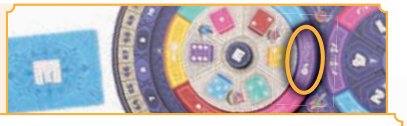
Bist du die einzige Person, die in dieser Runde die Drehscheibe auf deiner Tanzschulkarte gewählt hat, erhältst du die Hingabe-Aktion.

Hat mindestens 1 andere Person dieselbe Drehscheibe gewählt wie du, erhältst du stattdessen Hingabepunkte (HP).

1× pro Zug darfst du 1 Dandiya an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergeben, um den jeweils anderen Bonus zu erhalten.

HINGABE-AKTION

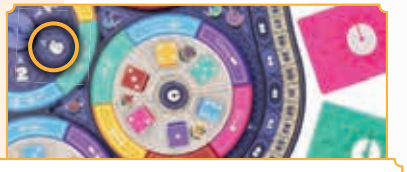
Führe die Aktion auf deiner gewählten Drehscheibe aus, die an das -Symbol der zentralen Drehscheibe angrenzt.



Beispiel: Priya (blau) ist die einzige, die Drehscheibe E gewählt hat. Sie führt die Aktion der lila Zone auf E aus (/), die an die zentrale Drehscheibe angrenzt.

HINGABE-PUNKTE

Erhalte so viele HP wie die Zahl in der Zone der zentralen Drehscheibe angibt, die an deine gewählte Drehscheibe angrenzt (das -Symbol zeigt auf die entsprechende Zahl).



Rohit (pink) und Naina (türkis) haben beide Drehscheibe C gewählt und erhalten daher je 6 HP.

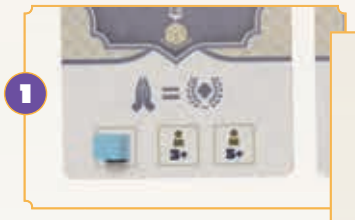
Im fortgeschrittenen Spiel, während jedes Schrittes deines individuellen Spielzugs (A–C), darfst du 3 HP ausgeben anstelle einen Dandiya weiterzugeben, um dieselben Vorteile zu erhalten, wie wenn du den Dandiya weitergibst.

HINGABEKARTEN

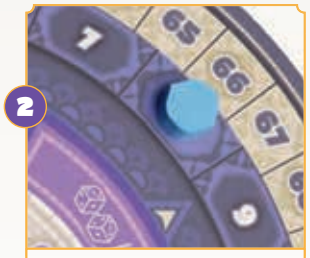
Hingabekarten zeigen Ziele, auf die ihr hinarbeiten könnt. Hast du das Ziel einer Hingabekarte erfüllt, darfst du die Karte vor Ende deines Zuges werten.

Lege dazu 1 deiner 3 beiseite gelegten Markierungswürfel auf das 1. freie Feld auf der Hingabekarte (von links nach rechts) und erhalte so viele SP wie dein Hingabemarker auf der Hingabeleiste anzeigt.

Sind alle Felder auf einer Hingabekarte belegt, kann sie nicht mehr gewertet werden.



Beispiel: 1 Priya (blau) erfüllt in ihrem Zug das Ziel einer Hingabekarte. Sie legt einen ihrer Markierungswürfel auf das erste freie Feld der Hingabekarte.



2 Priya hat aktuell 8 HP.



3 Sie erhält daher ebenso viele SP und rückt 8 Felder auf der Siegpunktleiste vor.

Du darfst mehrere Hingabekarten im selben Zug werten.

Hat eine Hingabekarte nur noch 1 freies Feld, dürfen sie nur dann noch mehrere Personen werten, wenn sie alle die gleiche Drehscheibe gewählt haben. Legt eure Markierungswürfel in diesem Fall etwas versetzt oder gestapelt auf das letzte freie Feld.

SPIELENDE

Bei der Schlusswertung am Spielende erhalten die Personen mit der größten Hingabe (= den meisten HP) zusätzliche 15 SP:

Im Spiel mit 2 Personen erhält nur die Person mit der größten Hingabe den Bonus von 15 SP.

Im Spiel mit 3–4 Personen erhalten die 2 Personen mit der größten Hingabe den Bonus von je 15 SP.

Im Spiel mit 5–6 Personen erhalten die 3 Personen mit der größten Hingabe den Bonus von je 15 SP.

Im Falle eines Gleichstands um die größte Hingabe, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Personen die zusätzlichen SP.

Beispiel: Im Spiel zu dritt haben Aman (gelb) und Priya (blau) die größte Hingabe mit 34 bzw. 32 HP. Sie erhalten daher jeweils 15 SP zusätzlich.



HINGABEKARTEN

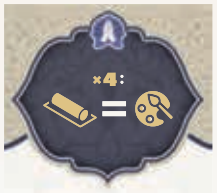
Alle Ziele auf Hingabekarten beziehen sich auf deine eigene Tanzschule.



4 Kleidungen in unterschiedlichen Farben, die mit dem entsprechenden Würfel rechts daneben übereinstimmen



7 Kleidungen



4 gleichfarbige Dandiyas



6 Dandiyas in unterschiedlichen Farben



2 Tanzende mit jeweils 1 gleichfarbigen Set aus Würfel, Kleidung und Dandiya (die Sets der Tanzenden dürfen unterschiedliche Farben haben)



Erreiche Feld 9 der Liebesleiste



Erreiche Feld 6 der Dandiya-Wertungsleiste



Erreiche Feld 6 der Würfel-Wertungsleiste



Erreiche Feld 6 der Kleidung-Wertungsleiste



5 Würfel mit derselben Augenzahl (1–6)



Summe der Augenzahlen (1–6) aller Würfel ergibt genau 24



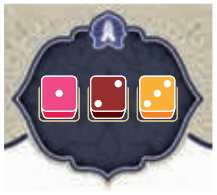
1 vollständige Reihe mit 3 Würfeln, mit aufsteigenden Augenzahlen (von links nach rechts), die in Summe genau 12 ergeben



2 vollständige Reihen mit je 3 Würfeln, mit aufsteigenden Augenzahlen in Folge (von links nach rechts), z. B. 1/2/3 oder 2/3/4 etc.



2 gleichfarbige Würfel mit derselben ungeraden Augenzahl und 2 gleichfarbige Würfel mit derselben geraden Augenzahl



3 Würfel wie abgebildet (pinke 1, braune 2, gelbe 3)



3 Würfel wie abgebildet (grüne 4, blaue 5, lila 6)



1 Tanzende(n) mit 3 Würfeln, mit absteigenden Augenzahlen (von oben nach unten), die in Summe genau 12 ergeben



2 Tanzende mit je 3 Würfeln, mit absteigenden Augenzahlen in Folge (von oben nach unten), z. B. 3/2/1 oder 4/3/2 usw.

EINE KURZE GESCHICHTE DES DANDIYA RAAS

Dandiya Raas ist ein traditioneller Volkstanz, der seinen Ursprung in Gujarat (Indien) hat und vor allem während des hinduistischen Navratri-Festes getanzt wird, das über neun Nächte gefeiert wird. Er zeichnet sich durch rhythmische Bewegungen mit verzierten Stöcken, sogenannten Dandiyas, aus und wird in der Regel in Paaren in großen kreisförmigen Formationen getanzt. Der Tanz wird von lebhafter Volksmusik begleitet, die eine festliche und gemeinschaftliche Atmosphäre schafft, in der Energie, Hingabe und kulturelle Einheit gefeiert werden.

Historisch gesehen hat Dandiya Raas seine Wurzeln in der hinduistischen Mythologie und symbolisiert den Kampf zwischen der Göttin Durga und dem Dämon Mahishasura sowie den göttlichen Raas Leela, der von Lord Krishna mit den Gopis aufgeführt wird. Der Tanz verbindet somit spirituelle Ehrfurcht mit Freude, Geschichtenerzählen und sozialer Verbundenheit. An traditionellen Dandiya-Abenden kommen die Teilnehmenden in farbenfrohen Gewändern zusammen, um zu feiern – Frauen tragen Chaniya Cholis, Männer tragen Kediyus (diese Kleidung tragen auch die Tanzenden hier im Spiel).

In den letzten Jahren hat sich Dandiya Raas über seine volkstümlichen Ursprünge hinaus zu einer wettbewerbsorientierten darstellenden Kunst entwickelt. In ganz Indien und weltweit werden bei Wettbewerben Teams nach Choreografie, Synchronisation, Kostümen, Energie und Originalität bewertet. Diese Veranstaltungen sind besonders bei Jugendlichen beliebt, die oft monatelang proben, um komplexe Choreografien zu entwickeln, die sowohl kulturell als auch technisch beeindrucken.

Kompetitiver Dandiya Raas hat die kreativen Grenzen dieser Tanzform erweitert. Die Tanzenden verbinden klassische Fußarbeit mit modernen Stilen und integrieren dabei oft thematische Erzählungen, unterschiedliche Musikrichtungen und anspruchsvolle Formationen. Die Teams funktionieren wie professionelle Tanzcrews, komplett mit Choreograf*innen, Uniformen und Branding. Die Choreografie ist nicht mehr improvisiert, sondern präzise getimed und für die Bühnendarbietung ausgelegt.

Veranstaltungen wie Inter-College-Feste in Indien und Diaspora-Wettbewerbe in den USA und Großbritannien (wie Raas Chaos oder Bollywood America) zeigen die globale Anziehungskraft und Entwicklung des Tanzes. Diese Wettbewerbe fördern freundschaftliche Rivalität und kulturellen Stolz und dienen gleichzeitig als Plattform für Innovationen, die Tausende Schaulustige und Teilnehmende anziehen.

Trotz der Modernisierung bleibt das Herzstück von Dandiya Raas in der Gemeinschaft, Tradition und Feierlichkeit verwurzelt. Ob auf einem Dorfplatz oder einer globalen Bühne aufgeführt, dient der Tanz weiterhin als lebendiger Ausdruck der indischen Kultur, die über Generationen weitergegeben und mit jedem Schlag der Trommel und jedem Klackern der Dandiyas neu interpretiert wird.

Spieldesign:
Mihir Shah
Shaleen Harlalka

Entwicklung:
Mihir Shah

Illustration:
Tara Anand
Nadia Carrim

Künstlerische Leitung:
Stevo Torres

Grafikdesign:
Stevo Torres

Produktentwicklung:
Robert Geistlinger

Produktion:
Dustin Wessel

Redaktion:
Stevo Torres
Mihir Shah
Dustin Wessel

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign:
Jens Wiese

Übersetzung und Redaktion:
Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Arcane Wonders, LLC. © 2026 Arcane Wonders, LLC. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

ARCANE WONDERS

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

AKTIONEN

Jede Zone der äußeren Drehscheiben zeigt einen Würfel und eine Aktion, die du ausführen musst, wenn du diesen Würfel nimmst.

Drehe entweder 1 Würfel auf deiner Tanzschule auf die Augenzahl deiner Wahl oder würfle 2 Würfel davon. Du musst die gewürfelten Augenzahlen behalten. Lege die Würfel immer auf die Felder zurück, von denen du sie genommen hast.

Nimm 1 Dandiya deiner Wahl aus dem Dandiyabeutel oder ziehe 2 zufällige Dandiyas daraus. Lege sie auf freie Dandiyafelder auf deiner Tanzschule.

Nimm 1 Kleidung deiner Wahl aus dem Kleidungsbeutel oder ziehe 2 zufällige Kleidungen daraus. Lege sie auf freie Kleidungsfelder auf deiner Tanzschule.

Rücke deinen Markierungswürfel auf der Würfel-Wertungsleiste 1 Feld vor.

Rücke deinen Markierungswürfel auf der Dandiya-Wertungsleiste 1 Feld vor.

Rücke deinen Markierungswürfel auf der Kleidung-Wertungsleiste 1 Feld vor.

Wenn du Dandiyas oder Kleidung erhältst, musst du sie sofort auf ein passendes freies Feld auf deiner Tanzschule legen. Du hast 6 Felder für Dandiyas und 9 Felder für Kleidung. Erhältst du mehr, als du unterbringen kannst, entscheide, welche du davon behalten willst und wirf die überzähligen in ihren entsprechenden Beutel zurück. Einmal gelegt darfst du Kleidung und Dandiyas nicht mehr verschieben oder austauschen.

Der Dandiyabeutel und der Kleidungsbeutel sind durchsichtig. Damit ist es leichter, eine bestimmte Farbe herauszusuchen oder Wahrscheinlichkeiten beim zufälligen Ziehen abzuschätzen. Ziehst du zufällige Dandiyas oder Kleidungen, schließe die Augen, bevor du in den Beutel greifst!

BONI DER LIEBESLEISTE

Ziehe 1 zufälligen Dandiya und 1 zufällige Kleidung aus den Beuteln.

Rücke deine Markierungswürfel auf 2 unterschiedlichen Wertungsleisten je 1 Feld vor.

Führe die Aktion deiner gewählten Zone erneut aus.

Tausche 1 Würfel, 1 Dandiya oder 1 Kleidung von deiner Tanzschule gegen eine Farbe deine Wahl (lege das Objekt anschließend auf dasselbe Feld zurück, bei einem Würfel darfst du die Augenzahl nicht verändern).

Drehe 2 Würfel auf deiner Tanzschule auf dieselbe Augenzahl wie auf der aktuellen Liedkarte abgebildet.

Erhalte 2× so viele SP wie die Augenzahl deines genommenen Würfels beträgt.

Kopiere (sofern möglich) den Bonus des Feldes, auf dem sich der Liebesmarker der Person links oder rechts von dir befindet. (Dadurch kann eine Kette entstehen.)

Erhalte den Bonus des Feldes auf der Liebesleiste, das die gleiche Farbe hat wie der Würfel, den du in diesem Zug genommen hast.

Erhalte den Bonus des Feldes auf der Liebesleiste, das die gleiche Augenzahl hat wie der Würfel, den du in diesem Zug genommen hast.

Setze deinen Liebesmarker auf das Feld der Liebesleiste, das entweder die gleiche Farbe oder Augenzahl hat wie der Würfel, den du diese Runde genommen hast. Erhalte den darauf abgebildeten Bonus. (Ziehe deinen Liebesmarker von jenem Feld aus weiter, wenn du weitere Schritte auf der Liebesleiste erhältst.)

Kopierst du den Bonus einer benachbarten Person (A), deren Liebesmarker sich ebenfalls auf dem Feld mit dem Kopieren-Bonus befindet, darfst du damit den Bonus von der Liebesleiste der Person (B) nutzen, die auf der anderen Seite von dieser Person (A) sitzt usw.