



Nimbali

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

10

MINUTEN

Nimbali ist ein kurzes Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren, das in der afrikanischen Steppe spielt. Fünf durstige Tiere ziehen von Wasserstelle zu Wasserstelle, und bei Regen darf jedes Kind so viele Regentropfen abgeben, wie Tiere gerade vor der eigenen Wasserstelle stehen. Wer seine Tropfen als Erstes losgeworden ist, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure eigenen Regentropfen als Erste komplett loswerden. Das gelingt nur, wenn bei Regen möglichst viele Tiere an eurer Wasserstelle stehen.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte, jedes Kind setzt sich vor eine der vier ausgetrockneten Wasserstellen. Verteilt die 36 Regentropfen gleichmäßig und legt sie auf die eigene Wasserstelle. Der Würfel zeigt die Fellmuster der 5 Tiere sowie einen blauen Tropfen für Regen.

So spielt ihr

- 1 Das Kind mit der wildesten Frisur beginnt und stellt sich ein Tier vor die eigene Wasserstelle, danach wählen die anderen reihum je ein Tier.
- 2 Übrig gebliebene Tiere verteilt das Startkind nach eigenem Gutdünken auf die Wasserstellen der Mitspieler.
- 3 Reihum im Uhrzeigersinn würfelt jedes Kind einmal.
- 4 Bei einem Tierfell zieht dieses Tier im Uhrzeigersinn zur nächsten Wasserstelle weiter.
- 5 Beim Regentropfen legen alle Kinder gleichzeitig für jedes Tier an der eigenen Wasserstelle einen Tropfen zurück in die Schachtel.

So gewinnt ihr

Wer als Erstes alle eigenen Regentropfen abgelegt hat, gewinnt sofort. Bei Gleichstand entscheiden zuerst die meisten Tiere, dann das größte Tier.

Spielziel

Jedes Kind startet mit einem Vorrat an Regentropfen auf der eigenen Wasserstelle. Diese Tropfen sollt ihr so schnell wie möglich zurück in die Schachtel legen. Das ist nur möglich, wenn der Würfel Regen zeigt: Dann gibt jedes Kind einen Tropfen pro Tier ab, das gerade vor seiner Wasserstelle steht. Wer seinen Vorrat als Erstes vollständig abgegeben hat, gewinnt die Partie.

Spielmaterial

1 Spielplan

36 Regentropfen

5 Wildtiere

1 Würfel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte, und zwar so, dass jedes Kind vor einer der vier ausgetrockneten Wasserstellen sitzt.
- Teilt die 36 Regentropfen gleichmäßig unter allen Kindern auf.
- Jedes Kind legt seine Tropfen auf die eigene Wasserstelle auf dem Spielplan.
- Legt den Würfel griffbereit. Seine Farben und Muster gehören zu den 5 Tierfiguren, das blaue Tropfensymbol steht für Regen.
- Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, bleiben die Wasserstellen ohne Besitzer leer: Dort liegen keine Tropfen, und dort dürfen auch später keine Tiere stehen bleiben.

Spielbeginn

Los geht es mit dem Kind, das die wildeste Frisur hat. Es sucht sich ein Tier aus und stellt es vor die eigene Wasserstelle, danach wählen die anderen Kinder reihum ebenfalls je ein Tier. Die restlichen Tiere verteilt das Startkind frei auf die Wasserstellen der Mitspieler, anschließend würfelt es als Erstes.

Spielablauf

Grundprinzip

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt genau einmal. Was auf dem Würfel oben liegt, bestimmt, was passiert.

Ein Tierfell erscheint

- 1 Sucht die Figur, die zu Farbe und Muster auf dem Würfel passt.
- 2 Zieht dieses Tier im Uhrzeigersinn weiter, also in Pfeilrichtung auf dem Spielplan.
- 3 Das Tier bleibt an der nächsten Wasserstelle stehen.

An einer Wasserstelle dürfen beliebig viele Tiere gleichzeitig stehen. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dürfen Tiere an einer unbesetzten Wasserstelle nicht stehen bleiben.

Das Regensymbol erscheint

Jetzt regnet es, und alle Tiere dürfen trinken. Alle Kinder profitieren gleichzeitig, nicht nur das Kind am Zug:

- 1 Jedes Kind zählt die Tiere, die vor seiner eigenen Wasserstelle stehen.
- 2 Für jedes dieser Tiere legt es einen eigenen Regentropfen zurück in die Schachtel.
- 3 Steht bei einem Kind gerade kein Tier, geht es diesmal leer aus und legt keinen Tropfen ab.

Weiterspielen

Danach ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt. So geht es weiter, bis ein Kind seinen Tropfenvorrat komplett abgegeben hat.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Zeigt der Würfel ein Tierfell: Setze dieses Tier im Uhrzeigersinn zur nächsten Wasserstelle.
- 3 Zeigt der Würfel den blauen Tropfen: Alle Kinder legen für jedes Tier an ihrer eigenen Wasserstelle einen Regentropfen in die Schachtel zurück.
- 4 Gib den Würfel an das nächste Kind im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Bei weniger als 4 Kindern zählen die Wasserstellen ohne Besitzer nicht mit. Dort liegen keine Tropfen, und Tiere dürfen dort nicht stehen bleiben.
- Beim Regensymbol legen alle Kinder Tropfen ab, nicht nur das Kind, das gewürfelt hat.
- Wer beim Regen kein Tier an der eigenen Wasserstelle stehen hat, darf keinen Tropfen abgeben.
- Mehrere Tiere dürfen sich dieselbe Wasserstelle teilen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet sofort, sobald ein Kind alle eigenen Regentropfen abgelegt hat. Dieses Kind gewinnt. Sind mehrere Kinder gleichzeitig fertig, gewinnt aus dieser Gruppe das Kind mit den meisten Tieren an seiner Wasserstelle. Ist auch das gleich, entscheidet die Größe des Tieres: Die Giraffe ist das größte Tier, danach folgen Nashorn, Zebra, Löwe und zuletzt der Gepard.

Varianten

- **Variante für jüngere Kinder:** Alle Regeln bleiben wie im Grundspiel, mit folgenden Änderungen. Zu Beginn stehen sämtliche Tiere auf der Baumgruppe in der Mitte des Spielplans. Wird ein Tiermuster gewürfelt, holt das Kind am Zug dieses Tier an die eigene Wasserstelle. Steht das Tier schon dort, wandert es zurück in die Spielplanmitte. Diese Regel gilt die ganze Partie über: Das gewürfelte Tier zieht immer zur eigenen Wasserstelle, egal wo es gerade steht.

Tipps

- Beim Regen zählt jedes einzelne Tier an deiner Wasserstelle. Je mehr Tiere du versammelst, desto mehr Tropfen wirst du auf einen Schlag los.
- Als Startkind verteilst du die übrigen Tiere. Denk daran, dass jedes Tier, das du einem Mitspieler gibst, diesem bei Regen einen Tropfen einbringt.
- Die Tiere wandern im Uhrzeigersinn. Ein Tier, das kurz vor deiner Wasserstelle steht, ist für dich mit einem passenden Wurf schnell erreichbar.
- Bei Gleichstand entscheidet zuletzt das größte Tier. Die Giraffe an der eigenen Wasserstelle kann also im Zweifelsfall den Sieg bringen.

Häufige Fragen

Wer gibt beim Regensymbol Tropfen ab?

Alle Kinder gleichzeitig, nicht nur das würfelnde Kind. Jedes legt pro Tier an seiner eigenen Wasserstelle einen Tropfen in die Schachtel zurück.

Was passiert, wenn bei Regen kein Tier an meiner Wasserstelle steht?

Dann darfst du keinen Regentropfen ablegen und gehst bei diesem Wurf leer aus.

Dürfen mehrere Tiere an derselben Wasserstelle stehen?

Ja, an einer Wasserstelle dürfen auch mehrere Tiere gleichzeitig stehen.

Wie weit zieht ein gewürfeltes Tier?

Es wandert im Uhrzeigersinn in Pfeilrichtung genau eine Wasserstelle weiter und bleibt dort stehen.

Was gilt, wenn wir nur zu zweit oder zu dritt spielen?

Wasserstellen ohne Besitzer zählen nicht mit. Dort liegen keine Regentropfen, und Tiere dürfen dort im weiteren Spielverlauf nicht stehen bleiben.

Wer bekommt zu Beginn welche Tiere?

Reihum sucht sich jedes Kind ein Tier aus und stellt es vor die eigene Wasserstelle. Die übrig gebliebenen Tiere verteilt das Startkind beliebig auf die Wasserstellen der anderen.

Wer gewinnt, wenn zwei Kinder gleichzeitig fertig werden?

Dann gewinnt aus dieser Gruppe das Kind mit den meisten Tieren an der eigenen Wasserstelle. Bei erneutem Gleichstand entscheidet das größte Tier: Giraffe vor Nashorn, Zebra, Löwe und Gepard.

Wie funktioniert die Variante für jüngere Kinder?

Alle Tiere starten auf der Baumgruppe in der Spielplanmitte. Wird ein Tiermuster gewürfelt, holt das Kind am Zug dieses Tier zur eigenen Wasserstelle, egal wo es steht. Steht es schon dort, geht es zurück in die Mitte.

Wie oft wird pro Zug gewürfelt?

Jedes Kind würfelt in seinem Zug genau einmal, dann ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autor	Reiner Knizia
Erscheinungsjahr	2001
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von HABA (Habermas), zuletzt geprüft am 30.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/nimballi/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/nimballi/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026