



AB IN DEN POOL!

Wer zuletzt lacht, lacht am besten...

Ravensburger Spiele® Nr. 23 080 8

Ein lässiges Reinwerf-Spiel für 2-6 Wasserratten von 6-99 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Franz Vohwinkel

Design: Vohwinkel/Ravensburger

Inhalt:

- 18 Holzfiguren (es gibt 6 Farben, von jeder Farbe gibt es je eine Figur mit dem Wert 1, 2 und 3)
- 1 Bogen mit Aufklebern
- 1 Poolboden
- 6 Farbkärtchen



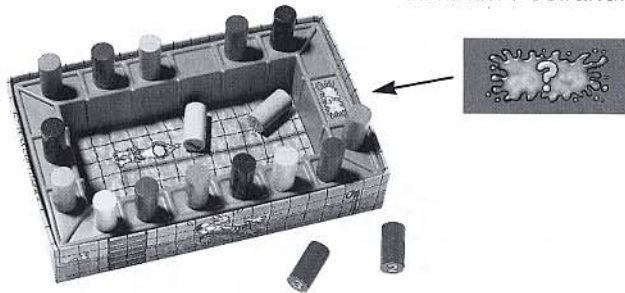
Ziel des Spiels

Im Spielverlauf versucht jeder Spieler, so lange wie möglich Figuren seiner eigenen Farbe unauffällig vor dem Sprung ins kühle Nass zu retten und Figuren der Mitspieler in den Pool hineinzuschubsen. Wer als Letzter mit mindestens einer seiner 3 Figuren trockenen Fußes am Poolrand steht, gewinnt.

Vor dem allerersten Spiel

Vor dem allerersten Spiel löst ihr den Poolboden aus der Stanztafel und legt ihn in den Pool. Die runden Farbkärtchen löst ihr ebenfalls vorsichtig aus der Stanztafel.

Klebt den Aufkleber mit dem Fragezeichen auf das Feld am Poolrand.



Anschließend bringt ihr die Zahlen-Aufkleber ganz sorgfältig unten auf den Figuren an. Von jeder Farbe gibt es 3 Figuren, je eine mit dem Wert 1, 2 und 3.

Bevor's losgeht

Bevor's losgeht, stellt ihr **alle Figuren** am Poolrand auf – bunt gemischt und mit verdeckten Zahlen. Achtung: Egal, wie viele Spieler mitspielen, es werden **immer alle Figuren** aufgestellt.



Die **runden Farbkärtchen** werden gemischt und jedem Mitspieler geheim eine Farbe zugeteilt. Dazu sieht sich jeder Spieler sein Kärtchen an. Auch während des Spiels darf man seine Farbe immer wieder ansehen. Nicht benötigte Farbkärtchen gehen aus dem Spiel.

Die Pool-Party beginnt!

Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht eine beliebige Figur so um, dass alle Mitspieler die Zahl unten sehen können. Jetzt zieht er die Figur entweder rechts- oder linksherum so viele Felder weit, wie ihm die Zahl angibt.

Jeder Spieler kann mit **jeder beliebigen Figur** ziehen.



Landet die Figur dann auf einem Feld, auf dem eine andere Figur steht, wird diese in den Pool hineingeschubst. Die Figur, die gezogen wurde, steht jetzt auf diesem Feld. Kommt sie auf ein leeres Feld, bleibt sie einfach dort stehen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der nächste Spieler hebt eine Figur hoch und zieht der Zahl entsprechend entweder links- oder rechtsherum. So werden im Verlauf des Spiels immer mehr Figuren ins Wasser hineingeschubst und immer weniger bleiben am Poolrand stehen.

Sind alle 3 Figuren eines Spielers im Pool gelandet, dreht er sein Farbkärtchen um und scheidet leider aus dem Spiel aus.

Was passiert beim - Feld?

Zieht ein Spieler mit einer beliebigen Figur auf oder über das Fragezeichen-Feld, so kann er, wenn er möchte, einen Tipp abgeben, welche Farbe ein Mitspieler hat. Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten:

Der Tipp ist richtig:

Die Farbe des Mitspielers wurde richtig getippt. Nun dreht dieser Spieler sein Farbkärtchen um und alle seine Figuren werden ins Wasser geschubst. Er scheidet somit aus dem Spiel aus.

Der Tipp ist falsch:

Der Spieler, der einen falschen Tipp abgegeben hat, muss zur Strafe sein Farbkärtchen umdrehen. Alle seine Figuren werden in den Pool hineingeschubst. Das war's dann für ihn!

Spielende

Gewinner ist der Spieler, der als Letzter mit mindestens einer seiner Figuren trockenen Fußes am Poolrand steht, d.h. alle anderen Spieler haben bereits ihr Farbkärtchen aufgedeckt und sind aus dem Spiel ausgeschieden.

Spielen weniger als 6 Spieler mit, darf der Gewinner alle Figuren, die zu keinem Spieler gehören, zum Schluss noch ins Wasser hineinschubsen.

© 1999 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

