

Nr. 22 629 0

RAT MAL, Indovina
la pallina
Devine,
petit phoque! **ROBBY!**



Autoren:
Hajo Bücken &
Dirk Hanneforth
Illustration:
Michael Schober

Raad eens,
Robby!
Devine,
petit phoque! **SEAL
RACE**

Nr. 22 630 6

Ravensburger

D

Rat mal, Robby!

Der kunterbunte Robbenwettlauf für **2-6** Spieler von **4-99** Jahren

Inhalt:

- 6 große Holzrobber
- 12 Holzkugeln
in sechs verschiedenen Farben
- 1 Spielplan
- 1 Symbolwürfel

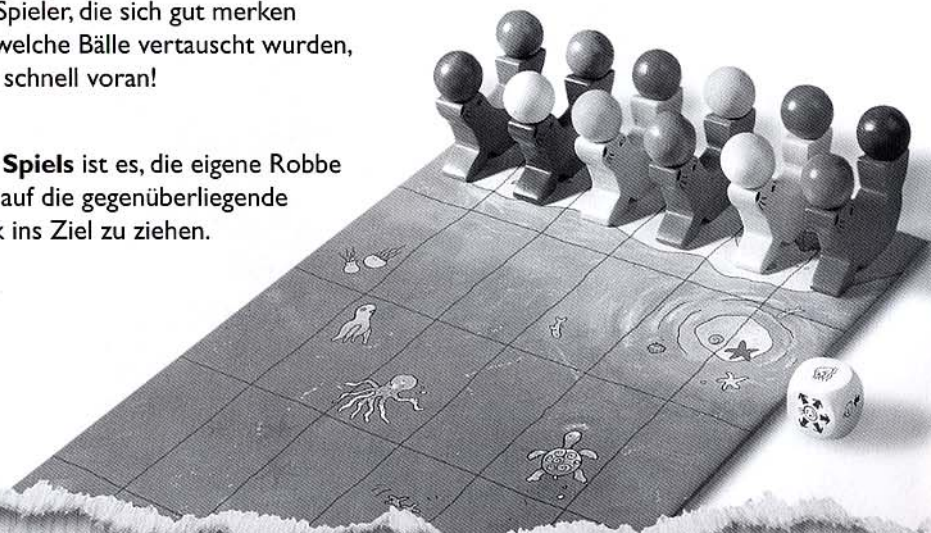
Sechs Robber spielen fröhlich am Strand. Sie werfen sich gegenseitig ihre bunten Bälle zu. Es macht richtig Spaß herauszufinden, welche Robbe welchen Ball geworfen hat. Und die Spieler, die sich gut merken können, welche Bälle vertauscht wurden, kommen schnell voran!

Ziel des Spiels ist es, die eigene Robbe als Erste auf die gegenüberliegende Sandbank ins Ziel zu ziehen.

Bevor ihr zu spielen beginnt,

legt ihr den Spielplan in die Mitte des Tisches.

Ihr stellt alle sechs Robber nebeneinander auf die Felder einer Sandbank. Jede Robbe jongliert zwei bunte Kugeln. Legt dazu je eine Kugel in beliebiger Farbe auf die Schwanzflosse und eine auf den Kopf jeder Robbe. Sucht euch jeweils eine Robbe aus, mit der ihr zieht.



Spielt ihr zu viert, fünft oder sechst, zieht jeder Spieler mit einer Robbe. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, sucht ihr euch jeweils zwei Robben aus, mit denen ihr gleichzeitig zieht. Die Spielregeln bleiben dieselben wie bei vier, fünf oder sechs Spielern.

Prägt euch gut ein, welche der bunten Kugeln auf welchen Robben liegen.

Der Spieler, der zuletzt im Zoo war, darf beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Schon geht's los

Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Symbolwürfel. Auf dem Würfel sind vier verschiedene Symbole abgebildet, die für die einzelnen Aktionen stehen:



Du bestimmst, welcher Mitspieler für dich zwei Kugeln vertauscht.

Schau dir gut an, welche Kugeln auf welchen Robben liegen. Merk dir die verschiedenen Farbkombinationen und schließe die Augen.

Deine Mitspieler sehen sicher, wenn du blinzelst!

Der Mitspieler, den du bestimmt hast, vertauscht nun **zwei** beliebige Kugeln in **unterschiedlichen** Farben. Er sagt dir, wann du die Augen wieder öffnen darfst. Schau dir die Robben wieder an. Weißt du, welche Kugeln vertauscht wurden?

Kannst du auf **beide** Kugeln zeigen, die vertauscht wurden, darfst du deine Robbe **zwei Felder** weiter ziehen.

Findest du **eine** richtige Kugel, darfst du deine Robbe **ein Feld** weiter ziehen. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, ziehst du jeweils mit zwei Robben gleichzeitig. Ist keine der beiden Kugeln richtig, bleibt deine Robbe stehen.

Achtung: Sind weniger als sechs Robben im Spiel, bleiben die restlichen Robben einfach auf der Sandbank stehen. Die Kugeln dieser Robben dürfen aber auch vertauscht werden.



Dieses Mal schließen alle Mitspieler, nachdem sie sich die Kugeln auf den Robben gut eingepägt haben, ihre Augen.

Du vertauschst zwei beliebige unterschiedlich farbige Kugeln und sagst deinen Mit-

D

spielen, wann sie die Augen wieder öffnen dürfen.

Nun versuchen sie nacheinander, die beiden vertauschten Kugeln zu finden. Dein linker Nachbar beginnt.

Kann er richtig auf **beide** zeigen, darf er seine Robbe **zwei Felder** weiter bewegen. Findet er **eine** Kugel heraus, darf er seine Robbe **ein Feld** weiter ziehen.

Hat er sich bei einer oder beiden Kugeln getäuscht, darf der Nächste sein Glück versuchen, bis beide Kugeln richtig benannt wurden.

Findet keiner deiner Mitspieler die richtigen Kugeln, sagst du, welche beiden du vertauscht hast. In diesem Fall wird keine Robbe bewegt.



Würfelst du die Robbe, hast du Glück und darfst deine Robbe einfach ein Feld weiter ziehen.



Zeigt der Würfel das Fragezeichen, darfst du auswählen, welche der beiden folgenden Aktionen du ausführen möchtest:

Selbst raten oder deine Robbe ein Feld weiter ziehen. Kannst du gut raten, kommst du damit natürlich am **Weitesten**.

Nach jeder Aktion ist der nächste Spieler am Zug.

Gewinner ist, wer mit seiner Robbe als Erster die Sandbank auf der gegenüberliegenden Seite erreicht. Wenn ihr wollt, könnt ihr danach noch weiterspielen, bis alle Robben im Ziel sind.

Tipps:

Einfacher ist „Rat mal, Robby!“, wenn ihr jeweils nur mit einer Kugel jeder Farbe spielt. Legt dazu jeder Robbe nur eine Kugel auf die Schwanzflosse. Dann müsst ihr euch nicht zwölf, sondern nur sechs Kugeln merken. Der Spielablauf bleibt wie oben beschrieben.

Spielt ihr mit zwei, vier oder fünf Spielern, könnt ihr die restlichen Robben und Kugeln auch in der Schachtel lassen. Das macht das Spiel auch ein bisschen einfacher.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag



© 2004 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

23842

Ravensburger