

KRASSERFALL

Ein rasantes Spiel
für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren

Ravensburger® Spiele Nr. 20 569 1

Autor: Bernhard Weber

Illustration: Markus Erdt, Nora Nowatzky

Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Fotos: Becker Studios, Khaneeros (stock.adobe.com)

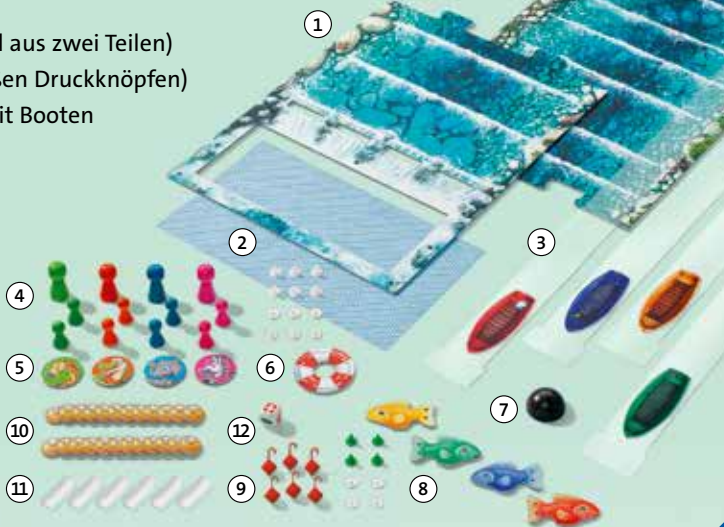
Redaktion: Anne Lenzen



*Herzlich willkommen zum alljährlichen Wettkampf am Krasserfall!
Alle wollen dabei sein, keiner will der Erste sein. Warum? Ganz einfach:
Das Strecken-Ende ist ein tosender Wasserfall! Wer nicht mit einigem Nervenkitzel
im Fangnetz landen möchte, gibt auf der Strecke alles, damit die Boote mit der eigenen
Mannschaft so langsam wie möglich auf den Abgrund zutreiben. Oder, besser noch,
er wechselt schnell das Boot oder lässt einen anderen das Boot wechseln.
Wer als Erster sechs Medaillen einfährt, gewinnt das Spiel!*

Inhalt

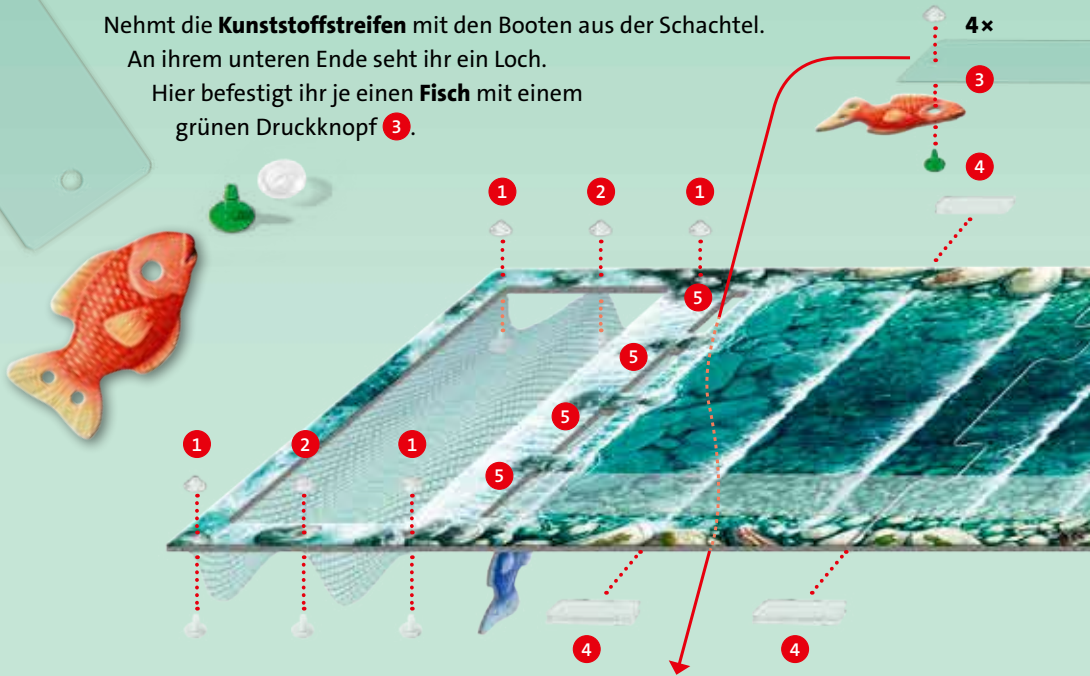
- ① 1 Spielplan (bestehend aus zwei Teilen)
- ② 1 Netz (mit sechs weißen Druckknöpfen)
- ③ 4 Kunststoffstreifen mit Booten
- ④ 12 Spielfiguren
- ⑤ 4 Team-Marker
- ⑥ 1 Rettungsring
- ⑦ 1 Stein (aus Holz)
- ⑧ 4 Fische (mit grünen Druckknöpfen)
- ⑨ 6 Gewichte
- ⑩ 24 Medaillen
- ⑪ 6 Seitenverbinder
- ⑫ 1 Würfel



Vor dem ersten Spiel

Löst alle Kartonteile vorsichtig aus den Rahmen. Befestigt das **Netz** an den dafür vorgesehenen Stellen im **Spielplan**. Steckt dazu die sechs weißen Druckknöpfe von unten erst an allen vier Ecken **1** und dann in der Mitte **2** durch das Netz und den Spielplan.

Nehmt die **Kunststoffstreifen** mit den Booten aus der Schachtel. An ihrem unteren Ende seht ihr ein Loch. Hier befestigt ihr je einen **Fisch** mit einem grünen Druckknopf **3**.



Vor jedem Spiel

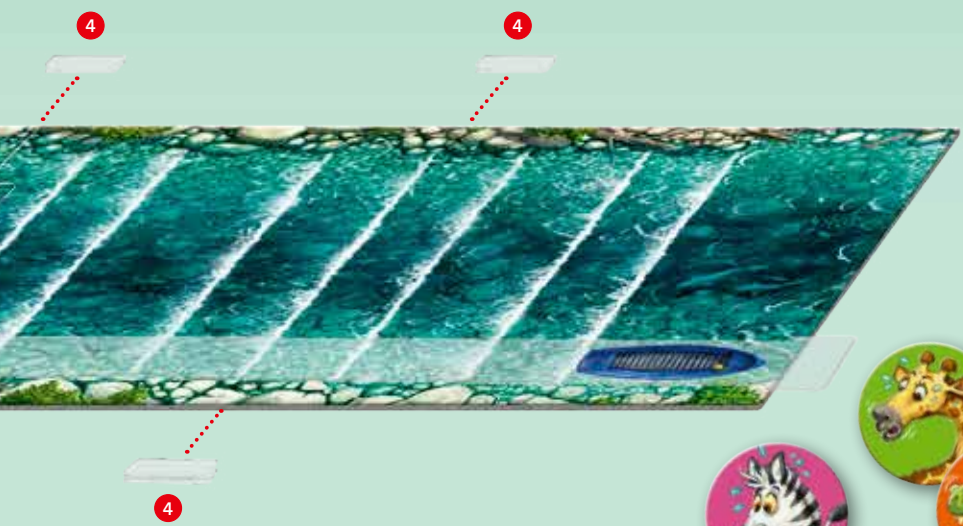
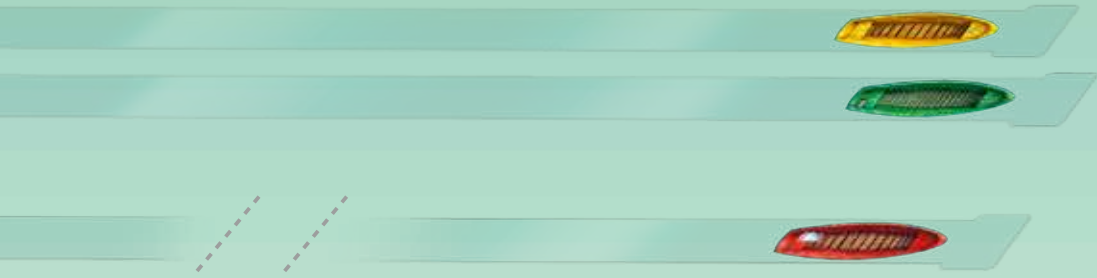
Spielt an einem Esstisch. Auf einem Couchtisch oder dem Boden funktioniert das Spiel nicht. Puzzelt den Spielplan zusammen.

Steckt die Seitenverbinder über die Übergänge der beiden Spielplanteile und auf die Knickstellen, so dass der Spielplan flach liegt **4**.

Schiebt den Spielplan Richtung Netz so weit über die Tischkante, dass ihr durch die Schlitze den Boden seht.

Fädelt die Fische am Ende der Kunststoffstreifen durch die Schlitze im Spielplan **5**.

Achtet darauf, dass die Fische unter dem Kunststoffstreifen liegen. So verhaken sie sich später nicht im Netz.



Die Boote liegen jetzt mit dem Heck (so heißt das hintere Ende eines Bootes) auf der ersten Welle des Spielplans. Falls die Boote wegrutschen oder nicht stabil liegenbleiben: Haltet den Kunststoffstreifen fest und streicht mit einem Papiertaschentuch (evtl. auch mehrfach) über den Streifen und drückt ihn dadurch an den Spielplan.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus und nimmt sich den **Team-Marker** mit dem Captain seines Teams und die passenden **Spielfiguren**.

Legt den **Retterring** auf den Bug (das Vorderteil) eines Boots.

Legt die **Medaillen**, die **Gewichte** und den **Stein** bereit. Ihr braucht sie erst am Ende der ersten Runde.



Spielziel

Wer als Erster 6 Medaillen sammeln kann, gewinnt das Spiel.

In die Badehosen, fertig, los!

Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt eine seiner drei Figuren und setzt sie auf ein Boot. Dies wiederholt ihr reihum so lange, bis alle Spieler alle ihre Figuren verteilt haben.

Dabei gilt: Erst wenn alle vier Boote mit einer Figur besetzt sind, darf man seine Figur zu einer beliebigen anderen Figur dazusetzen.

Sobald alle sitzen, würfelt der jüngste Spieler:

Du hast ein Boot gewürfelt?

Schieb das entsprechende Boot so weit vor, dass das Heck (das Hinterteil) die nächste Welle berührt.

Du hast die flüchtende Figur gewürfelt?

Versetz eine beliebige Figur in ein anderes Boot. Es muss nicht eine deiner Figuren sein.

Wichtig: In jedem Boot muss sich immer mindestens eine Figur befinden!

Du hast den Rettungsring gewürfelt?

Dann musst du den Rettungsring auf ein anderes Boot legen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Dies geht ein paar Züge gut, bis ein Boot abstürzt!

Keine Sorge, unsere Extremsportler wissen, worauf sie sich einlassen, und landen sicher im Fangnetz. Das Boot und die Figuren sind für diese Runde aus dem Spiel.

Ihr setzt das Spiel wie oben beschrieben fort.

Abgestürztes Boot gewürfelt?

Dann bewegst du das am weitesten zurückliegende Boot. Trifft dies auf mehr als ein Boot zu, darfst du dir aussuchen, welches dieser Boote du bewegst.



Der Rettungsring ist bereits abgestürzt und wird gewürfelt?

Dann versetzt du eine beliebige Figur auf ein anderes Boot.



Offizielle nautisch geprüfte Absturzregeln:

Ein Boot, das abstürzt, stürzt ab. Auch wenn dies zwischen zwei Zügen passiert, in denen das Boot nicht bewegt wurde. Kleinere Seebeben kommen vor.

Die Runde endet ...

... sobald sich nur noch ein Boot auf dem Fluss befindet.

Die Spieler der Figuren in diesem Boot erhalten Medaillen:

1 Medaille für jede große Figur, 2 Medaillen für jede kleine Figur



Gibt es nach der Wertung genau einen Spieler, der die wenigsten Medaillen hat? Dann erhält er den **Stein**. Er darf ihn in der nächsten Runde jederzeit als Zusatzgewicht auf ein Boot bzw. den zugehörigen Kunststoffstreifen legen. Dafür muss er nicht am Zug sein und das Boot darf sich auch bereits bewegen.

Nächste Runde

Das nicht abgestürzte Boot wird auf seine Startposition zurückgezogen. Alle Spielfiguren, die sich darin befinden, bleiben dort.

Befestigt eines der **Gewichte** am Fisch des Gewinnerbootes.



Alle anderen Boote werden ebenfalls wieder auf die Startposition gebracht. Der links neben dem Startspieler Sitzende legt den Rettungsring auf ein leeres Boot und beginnt mit dem Einsetzen einer Figur in ein leeres Boot die neue Runde. Sollten alle seine Figuren im Gewinnerboot der vorhergehenden Runde sein, beginnt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

Das Spiel endet ...

... sobald ein Spieler sechs oder mehr Medaillen hat. Er hat gewonnen! Bei Gleichstand entscheidet die höhere Anzahl an Medaillen aus der letzten Runde. Sollte sich so immer noch kein Gewinner finden lassen, handelt es sich entweder um einen geteilten ersten Platz oder ihr spielt gleich noch einmal!

Tipps

Ihr wollt noch mehr Nervenkitzel? Dann spielt mit folgenden Zusatzregeln:

- Beim Bewegen der Boote entscheidet ihr, ob das Heck des Bootes die nächste Welle nur berühren soll, oder ob ihr es maximal bis kurz vor die nächste Welle schiebt.
- Unabhängig von der gewürfelten Farbe dürft ihr ein Boot aussuchen, das ihr bewegen wollt. Einzige Bedingung: In diesem Boot muss auch mindestens eine eurer Figuren sitzen ...

Boote nach dem Spiel ins Trocken-Dock!

*Zieht die Kunststoffstreifen mit den Fischen aus den Schlitzen.
Legt sie aufeinander und wickelt sie locker auf.
Legt die gewickelten Streifen in den Kartoneinsatz. Sie werden sich so weit entrollen,
wie der Einsatz es zulässt.*

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

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

