

»Jeans«

»Speziell für die Wünsche und Ängste, Probleme und Träume von Jugendlichen ist diese Taschenbuchreihe entstanden.

Da findest Du engagierte, spannende Literatur, die eine Menge mit Dir zu tun hat. Und Liebesgeschichten, die echt unter die Haut gehen: Nachdenkliches und Aufregendes.»

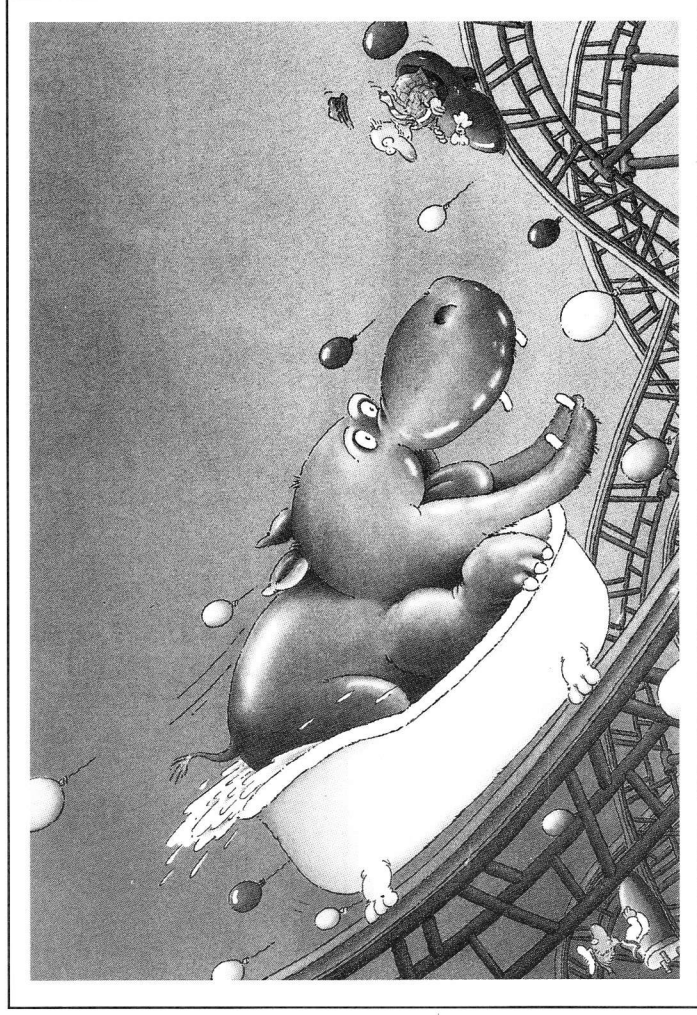


Ravensburger Buchverlag Otto Mater GmbH
Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,
Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.

Ravensburger®

257706

Das Nilpferd in der Achterbahn



Ein irres Würfelspiel für pffiffige und lustige Leute

Frei ab 12 Jahren

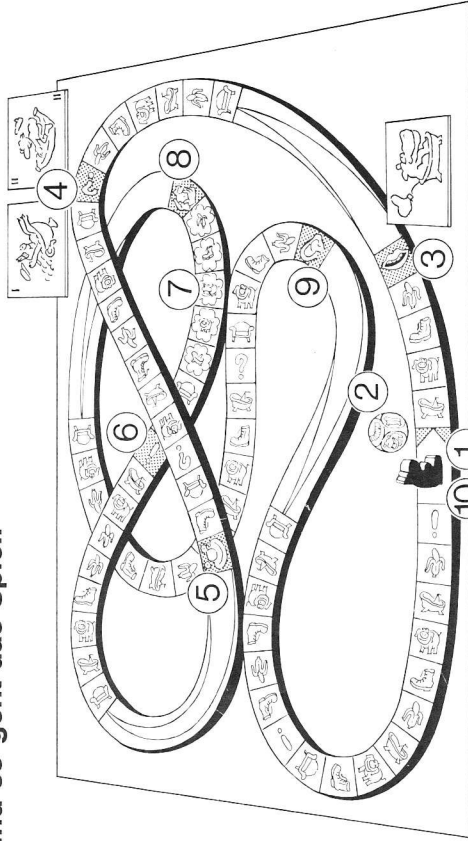
Ravensburger®

Kurzspielregel

Idee:

Wer durchbraut mit seinem Nilpferd als erster die Achterbahn? Dabei darf unterwegs geraten geknetet, Pantomime gespielt, geblödt und gelacht werden.

... und so geht das Spiel:



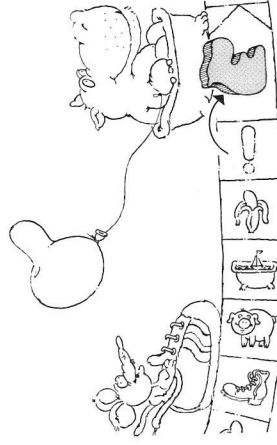
- ① Spielfiguren (Nilpferde) auf das Start-/Zielfeld stellen Seite 3
- ② Figurenwürfel würfeln und Nilpferde vorwärtsziehen Seite 4
- ③ **Auf dem Aktionsfeld „Mund“** angekommen: Aktionskarte ziehen, entsprechenden Begriff ausdenken, umschreiben und erraten lassen, weiterziehen Seite 6
- ④ **Ereignisfeld** Seite 8
- ⑤ Ereigniskarten originell ausführen, Chip kassieren, weiterziehen Seite 7
- ⑥ **Aktionsfeld „Pantomime“** Ausgedachten Begriff pantomimisch darstellen Seite 8
- ⑦ **Hindernisfeld** Ereigniskarten ausführen Seite 9
- ⑧ **Glücksfelder** Drüberwürfeln, Chips kassieren Seite 7
- ⑨ **Aktionsfeld „Knete“** Ausgedachten Begriff mit Knete darstellen Seite 7
- ⑩ **Aktionsfeld „Geräusch“** Ausgedachten Begriff mit typischem Geräusch „erklären“ Seite 7
- ⑪ Wer mit seinem Nilpferd als erster das Zielfeld erreicht, ist Achterbahnkönig Seite 11

Kleine Zusammenfassung gefällig?

- 1) würfeln und entsprechend ziehen
- 2) Aktionen durchführen, kräftig mitraten und Chips ergattern
- 3) Ereigniskarten I + II pfiffig ausführen
- 4) „Futter“-Chips kräftig ausgeben
- 5) und volle Pulle Richtung Ziel brausen.

Ende der ganzen Turbulenzen:

Wer die Aufgabe auf dem letzten – Feld zuerst gemeistert hat, (oder sich freikaufen konnte) und damit das Startfeld wieder als Erster erreicht hat, der ist der Schwung-Gustl, Sieger und Champion des Tages!



Es sei denn: Ihr spielt noch 'ne Runde.

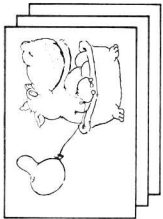
Verkürztes Spiel

Solltet ihr nur ein schlappes halbes Stündchen freie Nilpferd-Spielzeit haben, dann empfehlen wir Euch, den Startort auf das Sofa nach dem 2. Anstieg (im Plan oben links) zu verlegen.

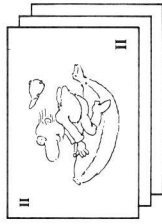
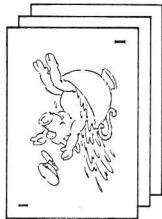
Wir wünschen Euch jetzt schon viel Spaß und Halli-Galli mit Eurem Nilpferd in der Achterbahn.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Die Aktionskarten müßt Ihr gut durchmischen und verdeckt neben den Plan legen.



Dasselbe dürft Ihr mit den Ereigniskarten I und II machen, nachdem Ihr sie nach den beiden verschiedenen Rückseiten getrennt habt.

Jeder Spieler erhält für sein Nilpferd vor Spielbeginn 1 Chip „Futter“, der im Laufe des Spiels vermehrt werden und noch gute Dienste leisten kann. Die Sanduhr könnt Ihr Euch schon mal bereitstellen, sie kommt zur Zeitnahme auf Seite 5 zum Einsatz.

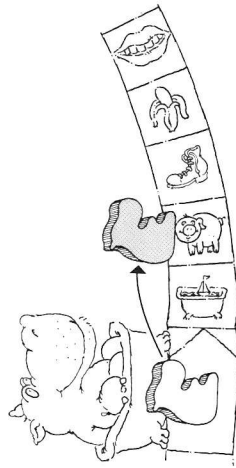
Jetzt wird es aber Zeit, daß . . .

Das Spiel beginnt

Der kleinste Spieler, nennen wir ihn der Einfachheit halber den „flotten Fridolin“, wirft den Figurenwürfel und zieht sein Nilpferd auf das entsprechende Feld, anschließend kommen die Mitspieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Und schon gibt es ein erstes Beispiel:

Der flotte Fridolin würfelt das Schwein; das heißt, er darf sein Nilpferd auf das Feld mit dem Schwein stellen.



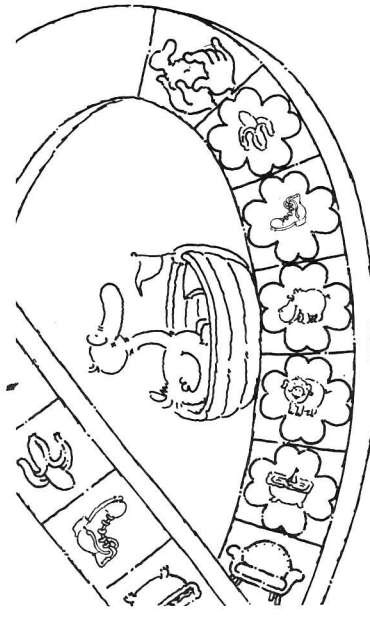
Wenn er wieder dran kommt, geht's von hier aus weiter. Würfelt einer von Euch den Gipsfuß, dann hat er Pech gesucht, wenn er wieder an der Reihe ist.

c) Kann die Aufgabe wegen der Karte II nicht erfüllt werden, gilt dasselbe: Ab aufs Sofa, aber ohne Belohnung. Vom Sofa aus gehts in der nächsten Runde weiter.

Klar, daß die „abgearbeiteten“ Ereigniskarten getrennt zur Seite gelegt und bei Bedarf gemischt und wieder verdeckt in 2 Stapel neben den Spielplan gelegt werden.

So, nun noch einmal tief durchschnaufen und volle Pulle zum Endspurt.

Die Glücksfelder



Jeder Spieler, dessen Nilpferd auf dem Sofa vor den Glücksfeldern gerade sein Verschlauf-Päuschen eingelegt hat, darf im nächsten Zug sein Glück versuchen: Er darf an einem Stück so oft würfeln, bis das Nilpferd auf dem Aktionsfeld Knete ankommt. Für jede Landung auf einem Glücksfeld gibts 1 „Futter“-Chip Belohnung.

Nur immer mit der Ruhe, das Beispiel kommt schon:

Fridolin wirft zuerst das Schwein, dann das Nilpferd, dann den Schuh und dann die Badewanne. (Immer schön vorwärts ziehen!) Er ist also 3 mal auf ein Glücksfeld getroffen, bevor er auf dem Aktionsfeld „Knete“ seinen STOP einlegen mußte.

Belohnung: 3 dicke, fette „Futter“-Chips.

Ausrufezeichen

Dies ist ein Hindernisfeld, das Ihr erst überqueren dürft, nachdem Ihr eine Aufgabe erfüllt habt.

Auf diesem Feld angekommen, müßt Ihr je eine Ereigniskarte I und II nehmen, sie nacheinander laut vorlesen, (also zuerst die Karte I, dann die Karte II) und die gestellte Aufgabe sofort ausführen.

Jetzt gibt's 3 Möglichkeiten:

- Die Aufgabe ist erfüllbar **und** Ihr könnt sie auch richtig ausführen. Belohnung: Ab aufs nächste Sofa-Feld. Von dort gehts in der nächsten Runde weiter.
- Die Aufgabe wäre zwar erfüllbar, Ihr könnt sie aber nicht ausführen. (Vielleicht weil Ihr zu döspaddelig seid, oder so)

Fazit: Neuer Versuch mit neuen Ereigniskarten in der nächsten Runde

- oder: Mit 2 „Futter“-Chips an die Kasse freikaufen, Nilpferd aufs nächste Sofa setzen. Von dort könnt Ihr, wenn Ihr wieder dran seid, weiterziehen.

- Die Aufgabe ist **nicht erfüllbar**, weil die „Wenn-Bedingung“ nicht zutrifft.

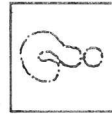
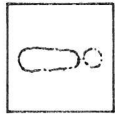
In diesem Fall habt Ihr leider Pech gehabt. Ihr müßt Euer Glück, wenn Ihr wieder dran seid, mit neuen Ereigniskarten nochmals versuchen oder Euch sofort mit 2 „Futter“-Chips an die Kasse freikaufen und aufs nächste Sofa hupsen.

Fragezeichen

Dieses Feld bietet die Chance, einen „Futter“-Chip zusätzlich zu ergattern.

Wer sein Nilpferd auf das Fragezeichen-Feld steuert, macht dasselbe wie beim Feld mit dem Ausrufezeichen. Er nimmt sich noch im gleichen Zug je eine verdeckt liegende Ereigniskarte I und II, liest sie laut vor und versucht die Aufgabe zu erfüllen.

- Ist die Aufgabe erfüllbar **und** Ihr könnt sie lösen, **gibts zur Belohnung 1 „Futter-Chip“** und das Nilpferd hüpf aufs nächste Sofa.
- Ist die Aufgabe erfüllbar, Ihr könnt sie aber nicht lösen, müßt Ihr ohne Belohnung sofort aufs nächste Sofa.



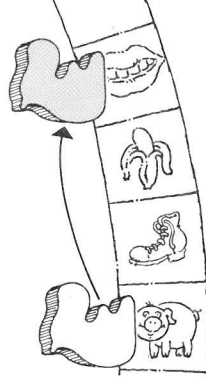
Glück für den, der das Nilpferd würfelt! Er darf sofort auf das nächste Sonderfeld ziehen. Das sind alle Felder mit einem besonderfarbigen Hintergrund (Mund, Gesicht, Knete, Ohr, Fragezeichen, Ausrufezeichen).



Würfelt ein Spieler ein Symbol, das bis zum nächsten Sonderfeld nicht mehr auf dem Plan aufgedruckt ist, dann darf er flugs direkt vorziehen bis zum nächsten Sonderfeld.

Natürlich auch hierfür sofort ein Beispiel:

Der flotte Fridolin steht, Ihr wißt es noch, mit seinem Nilpferd auf dem Feld mit dem Schwein. Angenommen er würfelt jetzt nochmals das Schwein, dann darf er vorziehen bis zum ersten Sonderfeld Mund.



Er hätte auch bis dorthin ziehen dürfen, wenn er die Badewanne erwürfelt hätte. Denn eins ist sicher: Immer schön vorwärts ziehen.

Wenn's auch ein Wettrennen ist, muß trotzdem ab und zu mal eine kernige Abwechslung her: Dazu haben wir die **roten Sonderfelder** (Mund, Pantomime, Knete, Geräusch, Ausrufezeichen) eingebaut.

Auf diesen Feldern muß was Besonderes gemacht werden.

Die Sonderfelder im Einzelnen:

Aktionsfeld Mund

Begriff ausdenken und beschreiben.

Zeit: 1 Minute (Sanduhr)

Wer auf dieses Feld kommt, muß sofort die oberste Aktionskarte ziehen, und sich einen entsprechenden Begriff ausdenken.

Die Aufgabe der Mitspieler ist es, diesen Begriff zu erraten!

Hier ist wohl wieder ein Beispiel fällig:

Fridolin zieht die Aktionskarte „Denk dir ein Gericht oder ein Getränk aus“. Er denkt sich also etwas Entsprechendes aus, z. B. die vielgelobte „Spinattorte medium“ oder ein Gläschen „frische Nilfermilch“ oder was auch immer aus dem geforderten Gebiet.

Und nun kommts:

Jetzt muß Fridolin seinen ausgedachten Begriff so gut beschreiben, daß er möglichst schnell von einem Mitspieler erraten wird. Klar, daß Fridolin den Begriff dabei nicht direkt mit Namen nennen darf.

Alle Mitspieler dürfen gleichzeitig raten (und brüllen). Wer den Begriff als erster errät, bekommt **einen** zusätzlichen Chip „Futter“ aus der Kasse.

Der flotte Fridolin darf zur Belohnung, daß er so gut beschrieben hat, die Achterbahn-Steigung hochbrausen und auf dem Sofa Platz nehmen. Von dort aus darf er, wenn er wieder an der Reihe ist, weiterwürfeln. Die Aktionskarte wird offen abgelegt. Sind alle Karten „abgespielt“, werden sie gemischt und erneut in einem Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

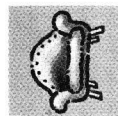
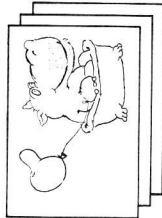
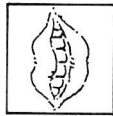
Die ganz Mißtrauischen unter Euch können vor Spielbeginn vereinbaren, daß der ausgedachte Begriff zuerst auf einem Blatt Papier notiert werden muß, bevor er den Mitspielern beschrieben wird.

Es kann vorkommen, daß Euer Begriff innerhalb 1 Minute nicht erraten wird. In diesem Fall gibt es 2 Möglichkeiten:

a) Aktionskarte abgeben und in der nächsten Runde die ganze Prozedur mit einer neuen Aktionskarte **nochmals**

probieren

oder



b) **Freikaufen**, d. h. wer schon 2 Chips „Futter“ sammeln konnte, gibt sie an die Kasse ab und darf die Steigung bis zum Sofa erklimmen.

Übrigens: Ein einmal verwendeter Begriff (z. B. Spinattorte) darf im gleichen Spiel nicht ein zweites Mal verwendet werden.

Aktionsfeld Pantomime

Begriff ausdenken und pantomimisch darstellen.

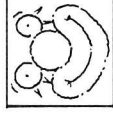
Zeit: 1 Minute (Sanduhr)

Auf diesem Feld angekommen, müßt Ihr eine Aktionskarte aufnehmen und einen bestimmten Begriff ausdenken, den Ihr dieses Mal aber **pantomimisch** erklären sollt.

– Belohnung für den, der richtig rät: 1 Chip „Futter“

– Belohnung für Euch: Das Sofa nach dem Aufstieg

– Begriff nicht erraten: wie gehabt, nochmals probieren oder freikaufen



Aktionsfeld Knete

Begriff ausdenken und kneten.

Zeit: 1 Minute (Sanduhr)

Jetzt ist es bald Routine:

– Aktionskarte nehmen

– Begriff ausdenken

– Begriff mit der im Spiel liegenden Knete formen und erraten lassen

– Belohnung und „Versagen“: wie gehabt



Aktionsfeld Geräusch

Begriff ausdenken und durch ein Geräusch „erklären“.

Zeit: 1 Minute (Sanduhr)

Nun denn, wenn's sein muß:

– Aktionskarte nehmen

– Begriff ausdenken

– Begriff mit dafür typischen Geräuschen „erklären“

– Belohnung und „Versagen“: wie gehabt

