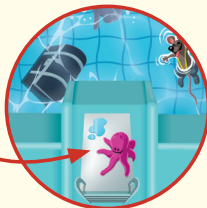


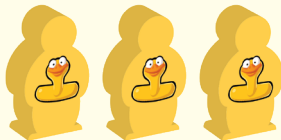
## ALKUVALMISTELUT



- Ennen ensimmäistä peliä pahviset merkit irrotetaan taustastaan ja altaan pohja asetetaan paikalleen.
- Hyppytornitarra liimataan oikeaan kohtaan.
- Sitten numerotarrat liimataan nappuloiden pohjaan: kussakin värissä **on oltava yksi numero 1, yksi numero 2 ja yksi numero 3.**



Nappuloihin voidaan liimata koristetarrat, mutta kuhunkin kolmeen samanväriseen nappulaan tulee liimata samanlainen tarra. Saman värin nappuloiden on oltava keskenään samanlaiset, jotta niitä ei voi erottaa toisistaan.



- Nappulat asetetaan sattumanvaraiseen järjestykseen altaan reunalla oleviin ruutuihin katsomatta niiden numeroita.
- Kuusi merkkiä sekoitetaan kuvapuoli alaspäin, ja jokaiselle pelaajalle annetaan yksi. Jos pelaajia on vähemmän kuin kuusi, ylimääräiset merkit jätetään pöydälle kuvapuoli alaspäin. Jokainen kurkistaa saamansa värin näyttämättä sitä muille ja pitää merkin edessään kuvapuoli alaspäin.

## PELAAMINEN

Pelin aloittaa pelaaja, joka on viimeisimpänä uinut uima-altaassa.

- 1 Pelaaja ottaa altaan reunalta **minkä tahansa** nappulan ja näyttää kaikille sen pohjassa olevan numeron.
- 2 Hän siirtää nappulaa pohjassa näkyvän numeron verran (1, 2 tai 3 ruutua) haluamaansa suuntaan. Kesken matkan ei saa kääntyä takaisinpäin.
- 3 Jos nappula pysähtyy ruutuun, jossa on ennestään nappula, pelaaja työntää tämän altaaseen. Hän jättää liikuttamansa nappulan ruutuun.



**Huomio:** pelaaja ei saa **siirtää** edellisen pelaajan liikuttamaa nappulaa **takaisin**.

Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötöpäivään edeten ja pelaaja toteuttaa samat kolme vaihetta. Peli jatkuu samaan tapaan.



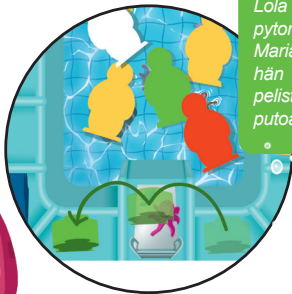
Kun pelaajan kaikki kolme nappulaa on työnnetty veteen, hän näyttää merkinsä muille ja putoaa pelistä.



### HYPPYTORNIRUUTU:

Jos pelaaja siirtää nappulan tämän ruudun yli tai nappula pysähtyy tähän ruutuun, pelaaja **saa** halutessaan arvata yhden vastustajansa värin.

- Jos hän arvaa oikein, kyseinen vastustaja näyttää merkinsä, työntää kaikki omat nappulansa altaaseen ja putoaa pelistä!
- Jos hän arvaa väärin, hän joutuu näyttämään oman merkinsä ja työntämään kaikki omat nappulansa veteen. Hän itse putoaa pelistä!



*Lola siirtää nappulaa ja ylittää hyppytorniruudun. Hän päättää arvata Marian värin: "Olet sininen." Jos hän on oikeassa, Maria putoaa pelistä, jos taas väärässä, hän itse putoaa pelistä.*



**Huomio:** Altaaseen työnnetyt nappulat voivat laskeutua mihin asentoon tahansa. Ne jätetään paikoilleen, vaikka niiden pohjassa oleva numero jäisi näkyviin.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun altaan reunalla on jäljellä vain kahdenvärisiä nappuloita,

-  pelaaja, jonka nappula on lähempänä hyppytornia, voittaa
-  jos molemmat pelaajat ovat yhtä lähellä, pelaaja, jonka nappulassa on suurempi numero, voittaa
-  jos peli päättyy edelleen tasan, aloitetaan uusi peli!

Jos pelaajia on vähemmän kuin kuusi, kaikki värit eivät ole pelaajien käytössä. Jos muut pelaajat putoavat pelistä ja yksi jää jäljelle, tämä voittaa pelin, vaikka altaan reunalla olisi vielä ylimääräisiä nappuloita!





## **KAHDEN PELAAJAN VERSIO**

Peliä voi pelata myös kahdestaan. Tällöin sääntöjä muutetaan hieman: peli päättyy, kun altaan reunalla on jäljellä kolmenvärisiä nappuloita.



# Pool Party

Suunnittelija: Heinz Meister, kuvittaja: Stivo  
3-6 pelaajalle, 6-vuotiaasta alkaen

## SISÄLTÖ

- 6 merkkiä
- 18 nappulaa
- 1 altaan pohja
- 37 tarraa
- 1 sääntölehtinen
- 1 uima-allas



## PELIN TAVOITE

Työntää vastustajien nappulat altaaseen ja pitää omat kuivana pelin loppuun asti.