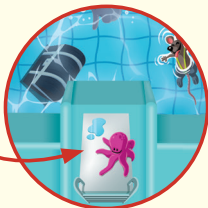


FÖRBEREDELSE:

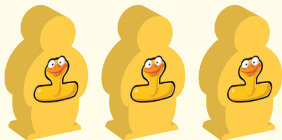


Innan ni spelar för första gången:

- Tryck ut markerna ur kartongen och sätt poolbotten på plats.
- Fäst trampolinklistermärkena på motsvarande plats.
- Fäst de numrerade klistermärkena under pjäserna: **varje färg måste ha en 1, 2 och 3.**



Om ni vill kan ni fästa de dekorativa klistermärkena på pjäserna, men se till att sätta likadana på var och en av pjäserna i samma färg. Två pjäser i samma färg måste vara helt identiska,



- Ställ ut pjäserna slumpvist på platser runt poolen utan att titta på deras nummer.
- Blanda de sex markerna nedåtvända och ge en till varje spelare, Om ni är färre än 6 spelare ligger de resterande markerna kvar nedåtvända på bordet. Varje spelare tittar på sin marker, utan att visa de andra spelarna, för att se vilken färg hen har.

SPELET:

Den spelare som senast simmade i en pool börjar.

- 1 Hen tar en **valfri** pjäs runt poolen och vänder på den så att alla kan se numret.
- 2 Hen flyttar den det antalet steg (1, 2 eller 3) i valfri riktning. Hen får inte göra en U-sväng under förflyttningen.
- 3 Om pjäsen avslutar sin förflyttning på en ruta med en annan pjäs puttats den pjäsen ner i poolen. Hen lämnar sin pjäs där förflyttningen avslutades.

Viktigt: Det är inte tillåtet att återskapa **exakt samma drag** som föregående spelare.

Därefter gör nästa spelare i medurs ordning en tur och utför de 3 stegen ovan. Spelet fortsätter på detta vis.





När en spelares 3:e pjäs puttats ner i vattnet vänder hen upp sin marker och är utslagen ur spelet. Spelet tar slut för den spelaren.



TRAMPOLINRUTAN:

När en spelare under sin tur landar på eller går förbi trampolinrutan med sin pjäs **får** hen gissa en av sina motståndares färg.

- Om det är rätt färg måste den utvalda motståndaren vända upp sin marker och putta ner alla sina pjäser i poolen. Hen är utslagen!
- Om det är fel färg måste den anklagande spelaren själv vända upp sin marker och putta ner alla sina egna pjäser i poolen. Hen är istället utslagen!



Olivia flyttar en pjäs över trampolinrutan. Hon bestämmer sig för att anklaga Rasmus. "Du är blå." Om hon har rätt är Rasmus utslagen och om hon har fel är hon själv utslagen.



Observera: pjäser som puttas ner i vattnet kan landa hur som helst. De får inte röras eller flyttas oavsett om de avslöjar sitt nummer eller ej.

SPELET SLUTAR:

Så fort det bara finns 2 färger kvar runt poolen:

- ➔ Spelaren vars pjäs är närmast trampolinen vinner.
- ➔ Om båda spelarna har lika långt vinner pjäsen med högst nummer.
- ➔ Om det är lika igen får ni spela ett nytt parti!

Om ni är färre än 6 spelare används inte alla färgerna. Om alla spelare har blivit utslagna utom en vinner denna spelare (även om det finns kvar pjäser av färger som inte används av spelare)!





2 SPELARE

Det är möjligt att spela med 2 spelare genom följande justering: spelet slutar när det finns endast 3 färger kvar runt poolen.



Pool Party

Ett spel av Heinz Meister, illustrerad av Stivo
För 3 till 6 spelare, från 6 år och upp

INNEHÅLLER:

- 6 marker
- 18 pjäser
- 1 poolbotten
- 37 klistermärken
- 1 regelhäfte
- 1 Basin i 3D



MÅLET MED SPELET:

Putta ner dina motståndares pjäser i poolen och håll dig själv torr till slutet.