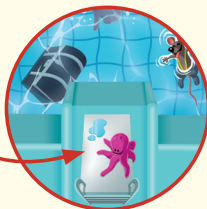


FORBEREDELSE:

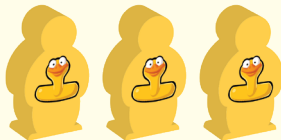


Inden I spiller første gang;

- Brikkerne trykkes ud, og bunden af swimmingpoolen skal sættes på plads.
- Klistermærket med vippen skal klisteres fast på det korrekte sted.
- Alle klistermærkerne med numre sættes i bunden af figurerne, **så hver farve har tallene 1, 2 og 3.**



De dekorative klistermærker kan sættes på figurerne, hvis I ønsker det, men **husk** at sætte de tre ens klistermærker på de tre figurer af samme farve. Figurerne af samme farve skal være identiske.



- Stil figurerne på tilfældige pladser rundt om poolen uden at kigge på tallene.
- Bland de seks brikker med billedsiden nedad, og giv en til hver spiller. Er I færre end seks spillere, skal de ekstra brikker blive liggende på bordet med billedsiden nedad. Skjult for de andre spillere skal hver spiller kigge på, hvilken farve deres brik er. Brikken skal blive liggende foran spilleren med billedsiden nedad.

SPILLET:

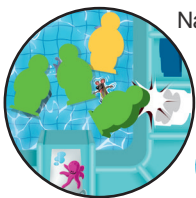
Den spiller, som senest har svømmet i en pool, starter spillet.

- 1 Spilleren tager en **valgfri** figur fra poolkanten og vender den, så alle kan se tallet.
- 2 Han flytter figuren lige så mange felter, som tallet viser (1, 2 eller 3) i en valgfri retning. Det er ikke tilladt at lave en U-vending, mens figuren flyttes.
- 3 Slutter spillerens tur på et felt, hvor der står en figur, skubber han den i poolen. Han stiller den flyttede figur på feltet, hvor turen sluttede.

Bemærk: Det er ikke tilladt at flytte den figur, som foregående spiller netop har flyttet, tilbage, hvor den kom fra.

Næste spiller i urets retning tager sin tur og følger de tre trin beskrevet herover, og spillet fortsætter på denne måde.





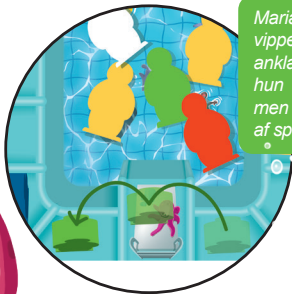
Når en spillers tredje figur bliver skubbet i vandet, skal spilleren afsløre sin brik, og spilleren er ude af spillet.



VIPPEFELTET:

Når en spiller flytter en figur over dette felt eller slutter sin tur ved at lande på feltet, må **han prøve at gætte, hvilken farve en modspiller har**.

- Gætter han rigtigt, skal modspilleren afsløre sin brik og skubbe alle sine egne figurer i poolen. Han er ude af spillet!
- Gætter han forkert, skal spilleren, som gættede, afsløre sin egen brik og skubbe alle sine egne figurer i poolen. Han er nu selv ude af spillet!



Maria flytter en figur og passerer vippen. Hun beslutter sig for at anklage Emma: »Du er blå.« Har hun ret, er Emma ude af spillet, men tager hun fejl, er hun selv ude af spillet.



Bemærk: Figurene, som skubbes i swimmingpoolen, kan lande i forskellige positioner. De skal blive liggende, hvor de lander, uanset om tallet i bunden er synligt eller ej.

SPILLET SLUTTER:

Når kun to farver er tilbage rundt om poolen:

- ➔ Spilleren, hvis figur er tættest på vippen, har vundet.
- ➔ Er begge spillere lige langt fra vippen, vinder figuren med højeste tal.
- ➔ Står spillerne stadig lige, skal I starte spillet forfra!

Ikke alle farver bruges, hvis man er færre end 6 spillere. Hvis alle spillere på nær én er ude af spillet, vinder spilleren, som er tilbage (også selvom der fortsat er figurer med i spillet, som ikke tilhører en spiller)!





VARIANT FOR 2 SPILLERE

Det er muligt at spille med 2 spillere, hvis man laver følgende justering: spillet slutter, når der er tre farver tilbage rundt om poolen.

Pool Party

Et spil af Heinz Meister, illustreret af Stivo.
For 3 til 6 spillere. Fra 6 år.

INDHOLD:

- 6 brikker
- 18 figurer
- 1 Swimmingpool
- 37 Klistermærker
- 1 Regelhæfte
- 1 Bassin i 3D



FORMÅL MED SPILLET:

Skub dine modstanderes figurer i poolen, og sørg for at holde dine egne tørre, til spillet slutter.