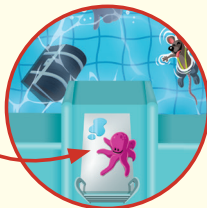


FORBEREDELSE:



Før dere spiller for første gang:

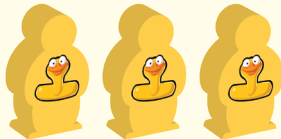
- Trykk fargemarkørene og bassengbunnen ut av uttrykksbrettet og legger bassengbunnen på plass.
- Fest klistremerket med stupebrett på markert sted.
- Fest deretter alle de nummererte klistremerkene på undersiden av spillerbrikkene:



Hver spillerfarge må ha en 1-er, 2-er og 3-er.



Dersom dere ønsker det kan dere klistre alle de dekorative klistremerkene til spillerbrikkene, men sørg for at de tre spillerbrikkene i samme farge har samme illustrasjon (de må være identiske).



- Plasser spillerbrikkene på tilfeldige plasser rundt bassenget uten å se på tallene under spillerbrikkene.
- Bland de 6 fargemarkørene med bildesiden ned og gi én markør til hver spiller. Ved færre enn 6 spillere blir overskytende markører værende på bordet (med bildesiden ned). Hver spiller skal nå smygkikke på fargemarkøren sin for å se hvilke spillerbrikker man eier (brikker i samme farge som markøren) uten å avsløre sin farge. Spillerne holder sine markører skjult foran seg.

SPILLET:

Den spilleren som sist svømte i et basseng, begynner.

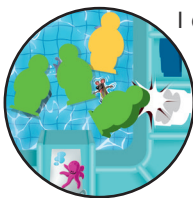
- 1 Han tar **hvilken som helst** spillerbrikke fra bassengkanten og snur spillerbrikken for å vise tallet på undersiden slik at alle kan se det.
- 2 Han flytter så denne spillerbrikken like mange felter framover som tallet på undersiden (1, 2 eller 3) – i hvilken retning han ønsker. Han har ikke lov til å gjøre en u-sving.
- 3 Dersom spillerbrikken lander på et felt som er okkupert av en annen spillerbrikke dyttes sistnevnte spillerbrikke ut i bassenget.



Spillerbrikken som dyttet blir stående på feltet.

Viktig: Det er ikke lov til å kopiere **nøyaktig samme flytt** som foregående spiller.

Spilleren som sitter til venstre tar neste tur og følger de tre stegene som er nevnt ovenfor. Slik fortsetter spillet.



I det en spiller har alle tre spillerbrikkene i bassenget må han avsløre sin fargemarkør for så å bli eliminert. Spillet er altså slutt for denne spilleren.



STUPEBRETTFELTET:

Når en spillerbrikke passerer eller lander på dette feltet, **kan** han få lov til å gjette fargen til én valgfri motspiller:

- Dersom han tipper riktig må motstanderen avsløre sin fargemarkør og dytte alle sine spillerbrikker ut i bassenget. Denne spilleren er nå eliminert!
- Dersom han tipper feil må han selv avsløre sin fargemarkør og dytte alle sine spillerbrikker ut i bassenget. Han har nå eliminert seg selv!



Eksempel: Lise flytter en spillerbrikke som passerer stupebrettet. Hun bestemmer seg for å anklage Maria: "Du er blå." Dersom hun har rett, blir Maria eliminert, men dersom hun tar feil, blir Lise selv eliminert.



Merk: Spillerbrikker som dyttes ut i bassenget kan ende opp i hvilken som helst posisjon. Så selv om tallet på brikken avsløres lar dere den bare ligge som den er.

SPILLETS SLUTT:

I det spillerbrikker av kun 2 farger er igjen på bassengkanten...:

-  ...vinner spilleren som har sin spillerbrikke nærmest stupebrettet.
-  ...dersom begge har spillerbrikker som er like langt unna vinner den spilleren med det høyeste tallet av disse (på undersiden).
-  ...dersom det fortsatt skulle være uavgjort, starter dere spillet på nytt!

I spill med færre enn 6 spillere kan det være at enkelte av de gjenværende spillerbrikkene ikke tilhører en spiller. Så dersom alle spillerne er eliminerte, bortsett fra én, vinner den gjenværende spilleren (selv om spillerbrikker som ingen eier fortsatt er i spill).





SPILL MED 2 SPILLERE

Det er fint mulig å spille med kun 2 spillere, men gjør følgende tilpasning: Spillet slutter når det er spillerbrikker i kun tre farger igjen rundt bassenget.



Pool Party

Et spill av Heinz Meister. Illustrert av Stivo.
For 3 til 6 spillere, fra 6 år og oppover

INNHOUD:

- 6 fargemarkører
- 18 spillerbrikker
- 1 bassengbunn
- 37 klistrelapper
- 1 regelhefte
- 1 basseng i 3D



MÅLET MED SPILLET:

Dytte motstandernes spillerbrikker ut i bassenget og beholde sine egne tørre til slutten av spillet.