

**Für die
ganz Eiligen**

Das Hintertürchen

**Ende
der turbulenten
Achterbahn-Fahrt**

Wer's ganz eilig hat, kann nach seinem Wurf noch einen drauflegen: Gegen Abgabe einer Wassertomate darf ein Nilpferd vor bis auf das übermächste soeben gewürfelte Feld ziehen – allerdings höchstens bis zum nächsten Action- bzw. Kohlkopf-Feld.

Bevor der erste Spieler das Zielfeld erreicht, haben alle erfolgreichen Tomaten-Sammler noch eine Extra-Chance: Je 3 Wassertomaten können in 1 Kohlkopf umgetauscht werden.

Wer das Start- und Zielfeld als Erster mit 3 grünen Kohlkopf-Chips erreicht, der **beendet** den Nilpferd-Blödelspaß.

Nun darf jeder sein Nilpferd noch um so viele Felder vorwärts ziehen, wie er Wassertomaten hat.

Wer **jetzt** die Dickhäuter-Nase ganz vorn hat, ist Super-Nili-Champ und Gewinner des Spiels. Herzlichen Glückwunsch!

Wenn zwei oder noch mehr Spieler am Ende gemeinsam in Führung liegen, dann ist die Freude umso größer.

Wir wünschen euch viel Spaß und Halli-Galli mit eurem „Nilpferd in der Achterbahn“!

Für 3 - 6 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 50 Minuten

Ravensburger Spiele® Nr. 27 338 6
Autoren: H. Wöhning/B. Kaes, FUNTASY FACTORY
Illustration: W. Gebhardt/W. Scheit
Gestaltung: Ravensburger

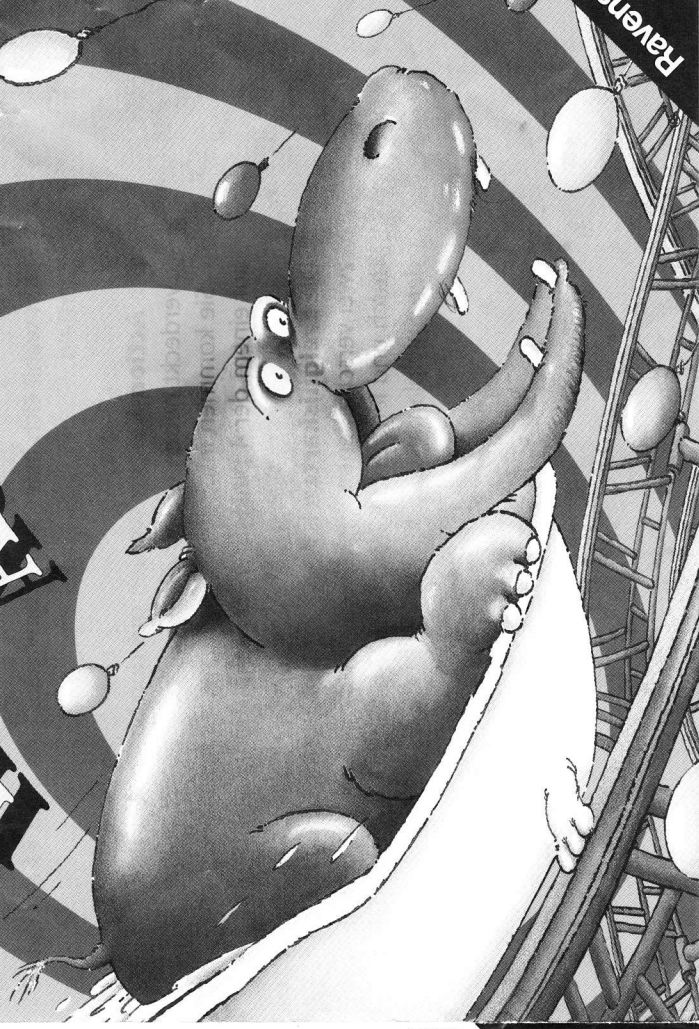
Inhalt: 1 Spielplan, 140 Karten, 1 Würfel, 6 Spielfiguren, 50 Chips, 1 Wackelstift, 1 Ersatzmine, 1 Knete, 1 Kunststoffbeutel

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

**Die
ultimative
Party-Wahnsinn.
Frei ab 12 Jahren**

Das Nilpferd in der Achterbahn



228474

Ravensburger

Inhalt

- 1 Spielplan
- 1 Beutel Chips
- 6 Spielfiguren
- (20 grüne Kohlkopf-Chips und 30 rote Wassertomaten-Chips)
- 16 Action-Karten
- 30 rote Wassertomaten-Chips)
- 90 Ereigniskarten I
- 1 Stange Knete
- 34 Ereigniskarten II
- (mit Tüte zum Frischhalten)
- 1 Blödelwürfel
- 1 Wackelstift mit Ersatzmine

In die Wanne, fertig, los!

Mit dieser Spaßspiel-Kiste werden eure Lachmuskeln kräftig strapaziert. Vom Start bis ins Ziel dürft ihr ununterbrochen blödeln, Pantomime spielen, mit Knete hantieren, Begriffe raten, verrückte Aufgaben lösen, schauspielern und die wildesten Geräusche machen.

Worum geht's hier eigentlich?

Wer mit seinem Nilpferd als Erster eine turbulente Runde in der Achterbahn hinter sich gebracht hat und das Zielfeld mit 3 Kohlköpfen im Gepäck erreicht, hat die Fun-Party gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

Gleich geht's los!

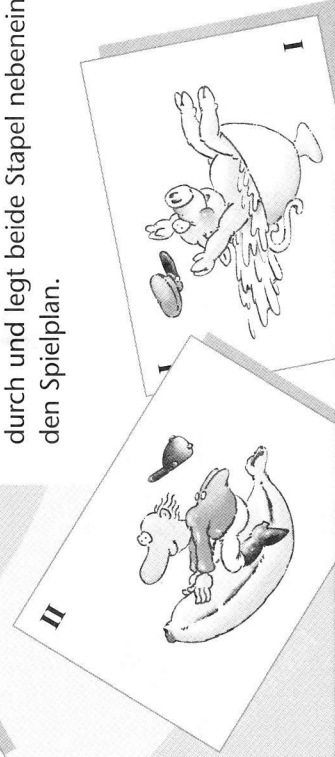
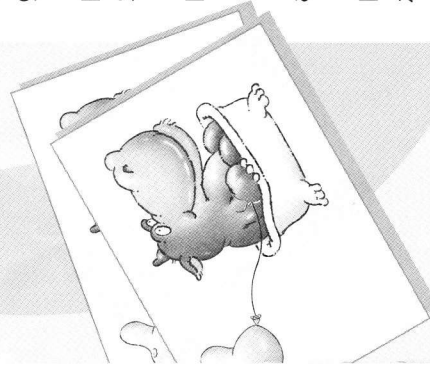
Vor Spielbeginn müsst ihr euch darauf einigen, ob ihr lieber die einfachere Version A spielen wollt, oder ob ihr alle fit genug für die etwas anspruchsvollere Version B seid.

Nun wählt sich jeder sein Nilpferd aus und stellt es auf das Startfeld.

Die **Action-Karten** werden gut durchgemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Sie kommen immer dann ins Spiel, wenn ein Nilpferd auf einem der 4 pinkfarbenen Action-Felder steht.

Die **Ereigniskarten** haben's in sich! Trennt sie nach den zwei verschiedenen Rückseiten, mischt jeden Stapel gut durch und legt beide Stapel nebeneinander verdeckt neben den Spielplan.



Action-Feld KNETE



Hier müsst ihr euren ausgewählten Begriff plastisch mit Knete darstellen und von den Mitspielern innerhalb 1 Minute erraten lassen.

Zur Belohnung gibt es auch hier den Sprung aufs Sofa und 1 Wassertomate für den Errater.

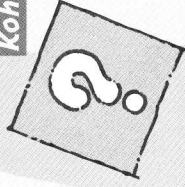
Action-Feld SCHLAPPOHR



Hier müsst ihr euren ausgewählten Begriff mit einem entsprechenden Geräusch vortragen und von den Mitspielern innerhalb 1 Minute erraten lassen.

Die Belohnung ist natürlich dieselbe wie auf den anderen Action-Feldern.

Wann gibt's endlich Kohlköpfe?



Wer auf einem grünen Kohlkopf-Feld landet, hat die „BIG CHANCE“, an einen Kohlkopf zu kommen.

Er nimmt sich sowohl eine Ereigniskarte I als auch eine Ereigniskarte II und liest beide nacheinander laut vor.

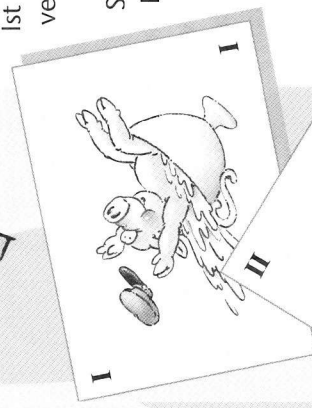
Ist die Bedingung der Karte II erfüllt, dann darf er sofort versuchen, die Aufgabe zu lösen.

Schaff er es, dann gibt es zur Belohnung 1 grünen Kohlkopf (Chip), und das Nilpferd setzt sich vor aufs Sofa (am Ende des Spiels: auf das Zielfeld).

Bei allen Aufgaben, die gemeinsam mit einem Mitspieler gespielt und richtig gelöst wurden, erhält der Mitspieler zur Belohnung eine rote Wassertomate!

Schafft ihr eine Aufgabe nicht, dann müsst ihr euer Nilpferd leider ohne Kohlkopf aufs Sofa ziehen.

Wenn die Bedingung der Ereigniskarten II nicht erfüllt ist, habt ihr Pech gehabt. Ihr dürft allerdings auf dem grünen Kohlkopf-Feld stehenbleiben und in der nächsten Runde euer Glück erneut versuchen. Die abgespielten Ereigniskarten werden zur Seite gelegt.



Während bereits alle auf den Startschuss warten, gib'ts für jeden Spieler noch eine rote Wassertomate (Chip), das Lieblingsfutter der Nilpferde. Die Tomaten bringen eure Nilpferde schneller voran.

Besorgt euch bitte noch einen halben Meter Schreibpapier, legt den Wackelstift daneben und startet hinein ins tierische Vergnügen.

Die Spielparty beginnt!

Der Spieler mit den abstehendsten Ohren schnappt sich den Blödelwürfel und legt los.

Dann geht's der Reihe nach im Uhrzeigersinn weiter.

Der **Blödelwürfel** zeigt euch an, auf welchem Feld euer Nilpferd landet. Ist es eine Badewanne, ein Schwein, ein Schuh oder eine Banane, bleibt es dort sitzen, bis ihr es im nächsten Zug von hier aus weiterzieht. Sonst passiert auf diesen 4 Feldern gar nichts.



Volles Pech für denjenigen, der den Gipsfuß würfelt. Er muss stehenbleiben. Seine Chance: Er gibt eine Wassertomate ab und darf seinen Dickhäuter sofort um 2 Felder weiterziehen, allerdings höchstens bis zum nächsten Sonderfeld (grünes Kohlkopf-Feld oder pinkfarbenedes Action-Feld).

Wer ein Nilpferd-Symbol würfelt, hat Glück gehabt: Er darf seinen Dickie sofort auf das nächstgelegene Sonderfeld (Action-Feld oder Kohlkopf-Feld) ziehen.

Wer ein Symbol würfelt, das erst hinter dem nächsten Sonderfeld liegt, hüpf direkt auf das Sonderfeld.

Auf diesen Feldern geht die Post so richtig ab. Wer darauf landet, darf sich im gleichen Zug die oberste Action-Karte schnappen und aus der zu Beginn des Spiels festgelegten Version A oder B einen beliebigen Begriff auswählen.



Die pinkfarbenen Sonderfelder

Action-Feld PLAUDERTÜTE

Hier müsst ihr euren ausgewählten Begriff so gut umschreiben (nicht erraten!), dass ihn die Mitspieler innerhalb 1 Minute erraten können (ein Mitspieler kontrolliert mit seiner Armbanduhr). Natürlich dürfen alle anderen durcheinanderraten und -brüllen, so laut sie nur können.

Die Belohnung:

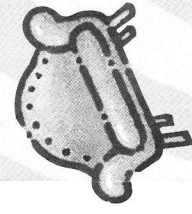
Wird der Begriff erraten, macht euer Nilpferd einen Riesenhopser und landet auf dem Sofa.

Der clevere Mitspieler, der den Begriff erraten hat, erhält zur Belohnung eine pralle, rote Wassertomate.

Die Action-Karte wird beiseite gelegt. Sind alle Action-Karten durchgespielt, werden sie gemischt und erneut in einem Stapel verdeckt neben den Plan gelegt.

Pech gehabt?

Wird ein Begriff nicht innerhalb der Zeit erraten, gibt es in der nächsten Runde eine neue Chance mit einer anderen Action-Karte. Irgendwann wird es ja wohl klappen!

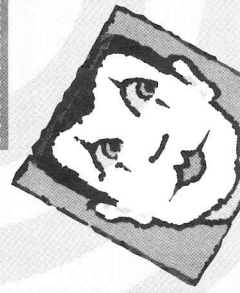


Freikauf

Wer auf einem Action-Feld regelrecht kleben bleibt, kann sich freikaufen: Gegen Abgabe von 2 Wassertomaten gelingt der Sprung über die Hürde direkt auf das Sofa.

Übrigens: Unter Dickhäuter-Freunden ist es Ehrensache, dass ein einmal verwendeter Begriff im selben Spiel kein zweites Mal benutzt wird.

Action-Feld PANTOMIME



Hier müsst ihr euren ausgewählten Begriff pantomimisch vortragen und innerhalb 1 Minute von den Mitspielern erraten lassen.

Bei Gelingen gib'ts zur Belohnung wieder den Sprung auf das Sofa und 1 Wassertomate für den Errater.