

## Ende des Spiels

Nachdem ihr alle eure Talente genügend unter Beweis gestellt habt, wird kurz vor dem Morgengrauen das Unvermeidliche geschehen:

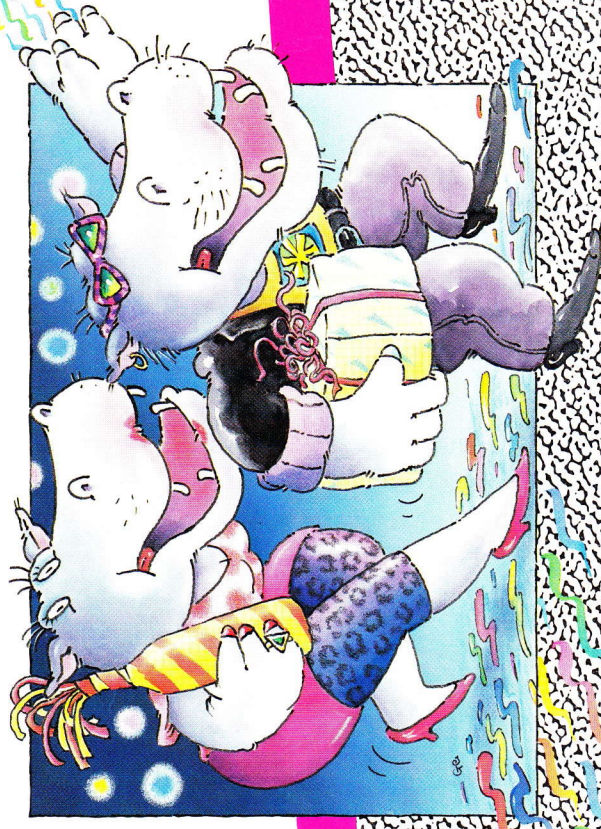
### EINER WIRD GEWINNEN!

Wer als erster 100 oder mehr Shakes gesammelt hat, ist der absolute Partylöwe der Spielrunde, der Überflieger, kurzum: der Gewinner. Herzlichen Glückwunsch!

Sollten in einer Runde 2 oder mehrere Spieler gleichzeitig 100 Shakes oder mehr erreichen, dann hat der gewonnen, der die meisten Shakes sammeln konnte.

Gib's dann immer noch keinen Sieger, dann macht mal Pause und gönnt euch ein Glas frischer Milch. Danach wird euch sicher was einfallen, wie ihr ausknobeln könnt, wer nun der wahre Sieger und Partylöwe ist, oder?...

# Ein Nilpferd kommt selten allein



© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

257 699

Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger



# Ein Nilpferd kommt selten allein

## Inhalt:

- 1** 1 Spielplan
- 2** 2 Nilpferd-Spielfiguren
- 3** 1 Poker-Würfel (violett)
- 4** 1 Wackelstift (mit Zusatzminen)
- 5** 103 Aktionskarten
- 6** 2 Kurzspielregeln auf Karten
- 7** 1 Würfel (pink)
- 8** 98 Shake-Chips (5er, 10er und 50er)

Der ganz normale Party-Wahnsinn für

3 – 8 feitzige Typen

ab 14 Jahren

Ravensburger Spiele Nr. 27321-8

Grafik: Wilfried Gebhard

Autoren: Bertram Kaes, Heiner Wöhning

## Ziel des Spiels

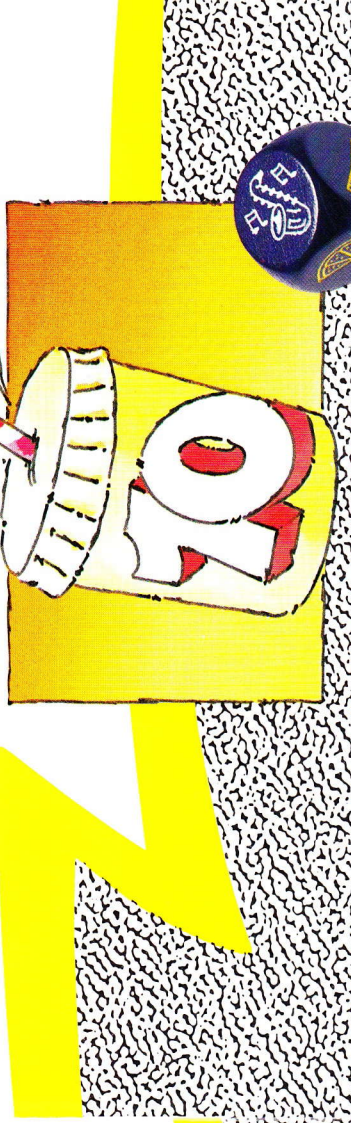
Der ganz normale Wahnsinn ist angesagt, wenn auf der Spielparty der heiße „run“ auf die Nilpferd-Milchshakes einsetzt. Wer sich als erster 100 Shakes sichern kann, hat gewonnen.

Also, aktiviert euer schauspielerisches Talent und eure grauen Zellen, setzt sämtliche Gurgelkünste, Stimmblätter und Redegaben ein und trainiert eure Lachmuskeln. So, und nur so habt ihr die besten Voraussetzungen, dieses verrückte Spiel zu gewinnen.

## Das orangefarbene „Poker-Feld“

- Wer ein Nilpferd auf das orange-farbene Poker-Feld zieht, fordert das Glück heraus.
- Er würfelt mit dem violetten Poker-Würfel.
  - Würfelt er ein Saxophon, hat er Glück gehabt und bekommt einen 5er-Shake-Chip.
  - Er kann aufhören und sich diesen Shake-Chip ausbezahlen lassen.
  - Er kann jedoch auch volles Risiko eingehen und so lange weiterspielen, wie ununterbrochen hintereinander ein Saxophon erscheint.

- Der „Würfler“ kann in dieser Phase jederzeit aufhören und die bis dahin erreichte Summe an Shakes abkassieren.
- Beispiel: Mit viel Glück hat er drei mal hintereinander ein „Saxophon“ gewürfelt. Er hört freiwillig auf, und läßt sich drei 5er-Shake-Chips auszahlen.



## Achtung!

Bei einer Zitrone gehen alle bisher erwürfelten Shakes an die Mitspieler.

Jeder von ihnen erhält die Anzahl an Shake-Chips ausbezahlt, die sich der „Würfler“ bis dahin erwürfelt hat.

Bitter für den „Würfler“, der alles verloren hat. Er geht leer aus und ist jetzt hoffentlich nicht sauer...



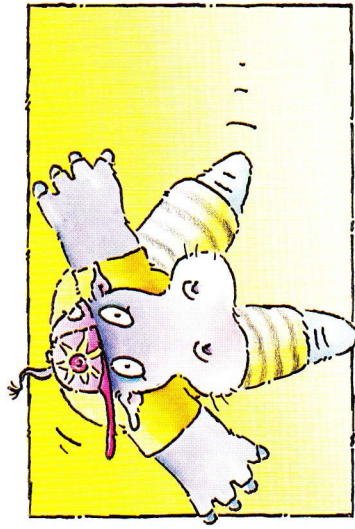
## Das gelbe „Solo-Feld“

Die meisten SOLO-Aufgaben werden leise gelesen.

- ! Manche Aufgaben haben ein !
- Aufgaben mit einem ! werden laut vorgelesen.

Auf den SOLO-Feldern warten 3 grundverschiedene Aktionen auf dich:

1. – Du mußt etwas vortragen. Deine Mitspieler haben 1 Minute lang Zeit, es zu erraten. Wer's errät, erhält – ebenso wie du – einen 5er- oder 10er-Shake, je nachdem, auf welches Feld du das Nilpferd gezogen hast.
2. – Du mußt die angegebene Aktion max. 1 Minute lang ausführen. Sind deine Mitspieler der Meinung, daß du es gut



5

gemacht hast, erhältst nur du die auf dem Plan aufgedruckte Belohnung.

3. – Du mußt mit anderen zusammen etwas vorspielen. Gelingt es, dann hast du gewonnen und erhältst die auf dem Plan aufgedruckte Belohnung. Gelingt es nicht, gehst du leer aus.

## Aktivitäten vorab

- Euer erfahrenster Partylöwe legt vor!
- Er stellt die beiden Nilpferde nebeneinander auf das Startfeld, (siehe Abb.)
- legt die beiden Kurzspielregeln für alle sichtbar aus,
- mischt die 103 Aktionskarten kräftig durch und
- legt sie in 2 Stapel verdeckt neben den Spielplan.

Ein anderer Mitspieler steckt eine Mime in den Wackelstift und organisiert Zeichenpapier. Die Shake-Chips bleiben vorerst in der Schachtel.

## Los geht's – der Wahnsinn beginnt!!

Wer als letzter in der Runde seine Milchzähne verloren hat, beginnt das Spiel. Er würfelt mit dem pink-farbenen Augenwürfel.

Fällt die Jokerseite, der Shake, kommt gleich mal Freude auf, denn jeder erhält sofort einen 5er-Shake ausbezahlt. Damit ist der Zug beendet.

Bei einer Zahl zieht er eines der beiden Nilpferde entsprechend voran.

Dabei gilt:

- Es darf immer nur eines der beiden Nilpferde gezogen werden.
- Die Nilpferde dürfen sich nicht überholen.

- Zugrichtung ist immer vorwärts, egal ob in den rechten oder linken Kreis.
- Die Kreise dürfen auch gewechselt werden.
- Die beiden Nilpferde dürfen nie gleichzeitig auf einem Feld stehen (außer beim Start).

Anschließend schnappt er sich die oberste Aktionskarte von einem der beiden Stapel (außer bei der Landung auf einem orange-farbenen Feld) und liest die entsprechende Aufgabe leise durch.

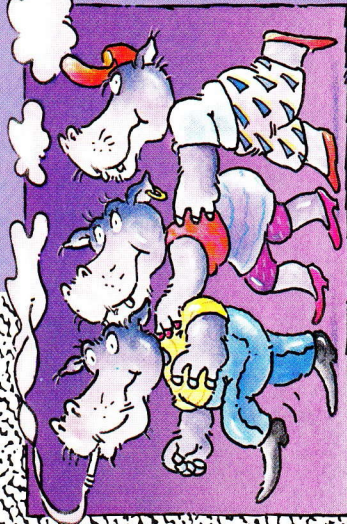
## Das violette „Team-Feld“

- ! Die meisten Aufgaben werden leise gelesen. Manche Aufgaben haben ein !
- Sie müssen laut vorgelesen werden.

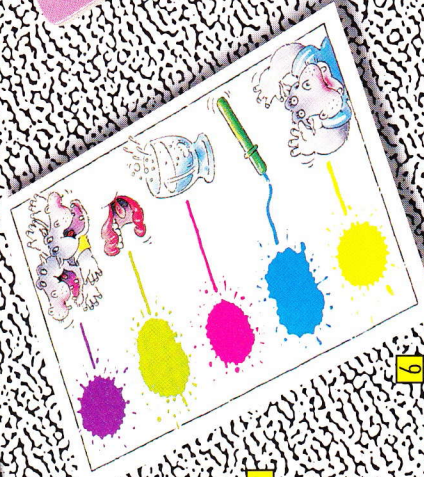
Auf den violetten Team-Feldern mußt du, mit wenigen Ausnahmen, immer mit einem oder mehreren Mitspielern zusammen eine meist verrückte Blödel-Aktion durchführen.

Können ihr die gestellte Aufgabe lösen, dann habt ihr gemeinsam gewonnen, und jeder erhält einen 5er- oder 10er-Shake, je nachdem, auf welchem Feld das Nilpferd steht. Gelingt es euch nicht, dann geht ihr alle leer aus.

- ★ Bei manchen Aufgaben gibt es sowohl für die vortragende Gruppe, als auch für einen der übrigen Mitspieler eine Belohnung in Form von 5er- oder 10er-Shakes. Diese Aufgaben sind mit einem ★ gekennzeichnet.



5

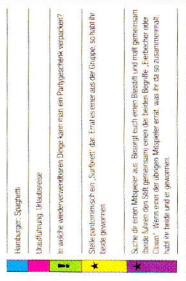


6

7



8

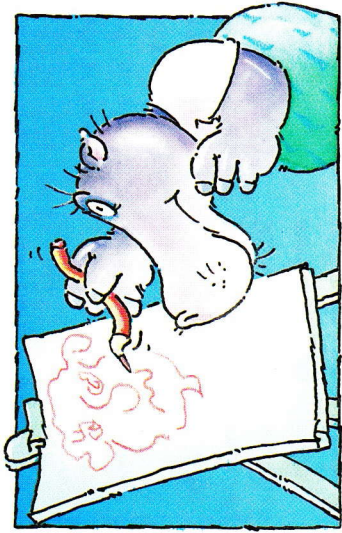


**Unfaßlich, aber wahr:**  
Jetzt könnt ihr bereits spielen!  
Solltet ihr unterwegs noch Fragen haben, dann schaut einfach in der Spielregel nach. Die Bedeutung der verschiedenfarbigen Spielfelder ist dort genau erklärt.



## Die farbigen Spielfelder

Ein Nilpferd kann auf eines der 6 verschiedenen Felder gezogen werden:



## Das blaue „Wackelstift-Feld“

LIES die beiden Begriffe leise und WÄHLE einen davon aus. MALE ihn mit dem Wackelstift auf ein Blatt Papier. Deine Mitspieler haben 1 Minute lang Zeit, ihn zu ERRATEN.

Wer deinen gezeichneten Begriff erraten hat, erhält – ebenso wie du – eine Belohnung: einen 5er-Shake-Chip, wenn du das Nilpferd auf das blaue WACKELSTIFT-FELD mit der 5 gezogen hast, einen 10er-Shake-Chip, wenn das Nilpferd auf einem 10er-Feld steht. Jeder legt die gewonnenen Shake-Chips offen vor sich aus.

Kann keiner dein „abstraktes Kunstwerk“ enträtseln, geht ihr alle leer aus.

## Das grüne „Das letzte Wort-Feld“

LIES den Begriff oder den Text laut vor!

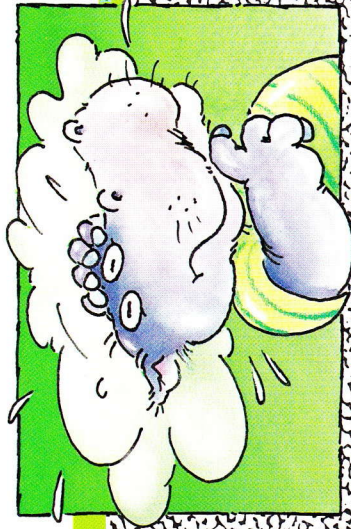
- Wem innerhalb von 3 Sekunden nichts einfällt, der scheidet aus.
- Wer eine bereits gegebene Antwort wiederholt, scheidet ebenfalls aus.
- Die Gruppe entscheidet, ob eine Antwort gültig ist oder nicht.

Jetzt wird's turbulent! Blitzschnell müßt ihr euch etwas Passendes zum genannten Begriff oder zum Text einfallen lassen und es nacheinander im Uhrzeigersinn laut nehmen.

Beispiel: „Getränke“

Nun zählen die Spieler nacheinander blitzschnell verschiedene Getränke auf. Z.B. Spieler A: „Milch“ B: „Mineralwasser“ C: „Sekt“ D: „Bier“ A: „Orangensaft“ usw.

Doch ganz so einfach ist die Sache nicht, denn:



### Achtung – Bonus!!

Der Spieler, der auf das grüne DAS LETZTE WORT-Feld gezogen ist, hat einmal in dieser Runde die Möglichkeit nichts zu sagen, ohne sofort auszuscheiden. Er sagt nur „ich passe“ und gibt damit das Wort sofort an seinen linken Nachbarn weiter.

## 5

## 5

## Das rote „Lull- und Lall-Feld“

LIES die beiden Begriffe leise und WÄHLE einen davon aus. Nimm einen kräftigen Schluck Wasser (oder sonst etwas Edles) in den Mund und GURGLE den Begriff möglichst deutlich. Deine Mitspieler haben jetzt 1 Minute lang Zeit, den Begriff zu ERRATEN.

Wer das gurgelte Wort errät, erhält – ebenso wie du – einen 5er- oder 10er-Shake-Chip, entsprechend dem roten Feld, auf das du das Nilpferd gezogen hast.

Errät es keiner, dann gehen alle leer aus. Wer den Mund nicht voll bekommen kann, den könnte folgende Alternative vielleicht in rasende Verzückung versetzen: Packt euch, statt zu gurgeln, einen Korken zwischen die obere und untere Zahnreihe und versucht nun das gewählte Wort auszusprechen. Wohl bekommt!

