

JUNIOR Nilpferd-Party

Die Junior Nilpferd-Party Ravensburger Spiele® Nr. 21209-5

**Das große Spaßspiel
mit den kleinen Nilpferden
aus der Achterbahn für Kinder
ab 7 Jahren**

70. JA. Das war der Schwede Oscar Swahn.
71. NEIN. Auch verschiedene Fische wie z.B. Schollen oder Tintenfische können ihre Augenblick auf den anderen wechseln.
72. JA. Einige Arten von wirbellosen Tieren haben blaues, einige Wurmarten haben grünes Blut.
73. JA. Der afrikanische Tausendfüßler hat bis zu 700 Füße.
74. JA
75. JA. Als Erstem gelang dies einem 27jährigen Franzosen.
76. JA. Es stammt aus der Schweiz und wird Pilatshorn genannt.
77. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden.
78. NEIN. In Deutschland gibt es die beiden Giftschlangengarten Kreuzotter und Aspiviper.
79. JA. Am 03. November 1957 wurde der Hund Laika in Rußland mit dem Raumschiff Sputnik 2 ins Weltall geschossen.
80. JA. Bimssteine sind so porös und schaumig, daß sie leichter sind als Wasser.
81. NEIN. Der Sägefisch ist eine Sagenfigur und existierte nie wirklich.
82. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden.
83. NEIN. In Finnland gibt es überhaupt keine Vulkane.
84. NEIN. Bereits vor ca. 50.000 Jahren wurden Pfeil und Bogen in Afrika verwendet.
85. NEIN. Es war gerade umgekehrt. Er brachte die Kartoffel aus Amerika nach Europa mit nach Hause.
86. NEIN. Vor über 100 Jahren beendeten die Eingeborenen, die Maori, diesen heidnischen Kult.
87. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden.
88. JA
89. JA
90. JA. Außerdem besteht sie aus ca. 2.000 Teilen.
91. NEIN. Die Milch beider Tiere ist weiß.
92. JA. Die Felsen liegen an der Westküste der Südsinsel.
93. NEIN. Das ist frei erfunden.
94. NEIN. Das ist frei erfunden.
95. NEIN. Es gibt keinen Menschenstamm der einen Winterschlaf hält.
96. JA. Durch die Drehung der Erde kann man zu verschiedenen Jahreszeiten verschiedene Sterne sehen.
97. NEIN
98. JA. Es ist der Zitterrochen.
99. JA. Die Hunde sind allerdings keine richtigen Hunde, sondern eine Fledermausart, die in Asien, Afrika und Australien vorkommt.
100. NEIN. Er benutzt allerdings seinen Schwanz genauso wie seine vier Beine zum Klettern.
101. NEIN. In Irland gibt es überhaupt keine Schlangen.

Rate mal ...

1. Blondhaarige
2. Eis
3. In Indien
4. Zwischen 1,5 cm und 5 cm größer
5. Ja, um ca. 60 Meter!
6. Dünner
7. Langsamer, es braucht etwa doppelt so lange
8. Die Riesenschildkröte - bis zu 200 Jahre
9. Ein Frosch - bis zu 20.000 Eier
10. Der Wanderfalke - bis zu 350 km/h
11. Beide gleich, nämlich 7!
12. Dünnes Glas - Reagenzglas!

© 1995 Ravensburger Spielverlag

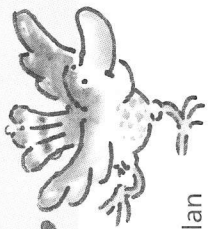


Autor: Bertram Kaes
Grafik: Wilfried Gebhard/Ravensburger

Ravensburger

Ravensburger Spielverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

221230



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 3 Pantomime-Karten (gelb)
- 3 Malen-Karten (grün)
- 9 Lügengeschichten-Karten (blau)
- 12 Partyspiele-Karten (pink)
- 8 Nilpferd-Karten (mit den Werten 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9)
- 95 Nilpferd-Chips (mit den Werten 2, 3, 4, 5)
- 1 Würfel
- 6 Nilpferd-Spielfiguren mit 6 verschiedenenfarbigen Aufstellfüßchen

Hallo, Nilpferd-Fans,

hier habt ihr euch aber ein turbulentes Spaßspiel für Geburtstag, Regenwetter, Donnerwetter, Miese-Laune-Wetter ... ausgesucht! Vom Anfang bis zum Schluß könnt ihr hier tollen Blödsinn veranstalten wie z.B. Grimassen schneiden, malen, witzige Partyspiele machen, laute Geräusche machen, herumturnen und wild durcheinander raten und... und...! Hört sich doch gut an, oder? Na, dann los!

Ziel des Spiels

Wer als erster Nilpferd-Chips im Wert von 44 sammelt hat, ist der strahlende Sieger dieses verrückten Spiels!

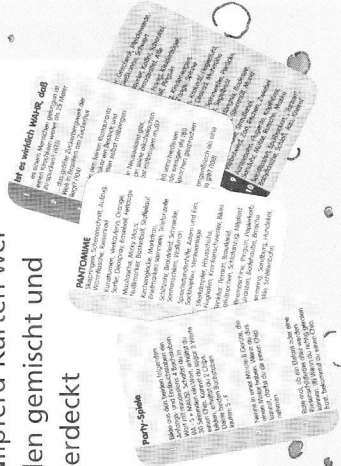
Bevor's losgeht ...

Schnell noch einige Vorbereitungen treffen.

Vor dem allerersten Spiel drückt ihr vorsichtig die vielen tollen Karten, die lustigen Nilpferde und die unzähligen Nilpferd-Chips vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Die sechs Nilpferde steckt ihr in die farblich passenden Aufstellfüßchen und schon sind die Spielfiguren fertig.

Die Aufgaben-Karten

werden den Farben nach sortiert und in 4 Stapeln auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt. Die acht Nilpferd-Karten werden gemischt und verdeckt



Ist es wirklich wahr, daß...

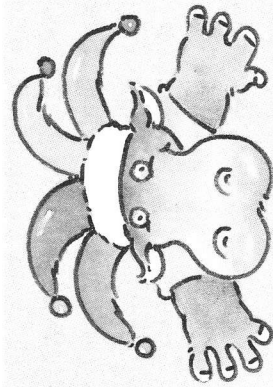
1. JA
2. JA
3. NEIN. Der Vergaser ist ein Teil des Automotors.
4. JA. Dieser Anzug ist eine Erfindung aus Frankreich.
5. JA
6. NEIN. Ein Keschel ist ein an einem Stiefel befestigtes Netz, das zum Fischen verwendet wird.
7. NEIN. Die Meerenge zwischen Europa und Afrika wird „Straße von Gibraltar“ genannt.
8. NEIN. Es gibt überhaupt keine mexikanische Rennschnecke.
9. JA. Im Jahr 1988 erfand der Italiener Dario Malingri ein Schlauchboot mit Propellerantrieb und Flügeln, das fliegen kann.
10. JA
11. JA
12. NEIN. „Kendo“ ist eine japanische Kampfsportart.
13. NEIN. Eine Serpentine ist eine kurvige Bergstrasse.
14. JA
15. JA
16. NEIN. Neon ist ein Leuchtstoffröhren-Gas.
17. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden.
18. JA
19. JA. Diese Regatta findet im Flußbett des „Todd“ statt.
20. NEIN. „Lapilli“ wird der kleine Fleck im Auge des Menschen genannt.
21. NEIN. Der Ursprung des Puzzles liegt in England (um 1760).
22. NEIN. Die Erfinder dieser tollen Idee waren zwei Amerikaner im Jahr 1958.
23. NEIN. Eine Marinade ist ein Konservierungsstoff, z.B. beim Kochen.
24. JA
25. NEIN. Er erhielt seinen Namen von Teddy Roosevelt, dem Sohn Präsidenten Theodore Roosevelts.
26. NEIN. Diese Frage ist frei erfunden.
27. JA
28. JA
29. NEIN. „Tu-Tu“ ist das laute Geräusch der Balletttänzerinnen.
30. JA. Die Seekuh heißt mit Fachbegriff „Lamantin“.
31. JA
32. JA
33. JA. Sie steht im Ocean-Park und hat eine Länge von 227 Metern.
34. JA
35. JA
36. JA
37. JA
38. NEIN
39. NEIN. Das ist purer Blödsinn.
40. NEIN. Bereits um 300 nach Christus sollen die alten Chinesen begeisterte Armbrustschützen gewesen sein.
41. NEIN
42. JA
43. NEIN. Ein Kalkant ist ein Kirchendiener, der früher den Blasebalg der Orgel bediente.
44. JA
45. NEIN
46. NEIN. „Peperin“ ist ein vulkanisches Gestein.
47. JA
48. NEIN. Sie benutzen dazu Trauben und Traubensaft.
49. NEIN. Die schnellsten Giraffen können etwa 48 km/h erreichen.
50. JA. Er machte diese Erfindung 1986.
51. JA
52. NEIN. Die Pflanze gibt es gar nicht.
53. NEIN. „Mißpikkel“ ist ein Mineral.
54. JA. Sie findet jährlich in Birmingham statt.
55. NEIN. Die Skilanglauf-Spur heißt in der Fachsprache „Loipe“.
56. JA. Aus Schokolade, sie können aber nur ca. zehnmal abgespielt werden.
57. NEIN. Wasseranschlüsse nennt man „Hydranten“.
58. NEIN. Kerosin ist Flugbenzin.
59. NEIN. Das Lied stammt aus Österreich (ca. 1820).
60. JA
61. NEIN. Eine Zäsur ist ein Einschnitt.
62. NEIN. Diese Geschichte ist erfunden.
63. JA
64. NEIN. „Skeleton“ ist ein Rodelschlitten.
65. JA
66. NEIN. Ein Schauspieler von kleinen Rollen.
67. JA
68. JA. Sie ist das kleinste Landsäugetier der Welt und lebt am Fluß Kwae Noi in Thailand.
69. NEIN

der Karte größer oder kleiner als die vorherige? Jede richtig geratene Karte wird wieder verdeckt und leicht nach oben verschoben, jede falsch geratene Karte bleibt offen liegen. Hast du alle acht Karten durchgespielt, wird abgerechnet. Sind es 5 Karten die nun verdeckt liegen, dann hast du es geschafft. Bravo! Zur Belohnung nimmst du dir einen Nilpferd-Chip von einem der 3 Stapel.

Bei zwei Größer/Kleiner-Feldern müssen sogar 6 Karten richtig geraten werden, bevor es eine Belohnung gibt. Aber du schaffst das schon, du schon!

Auf diesen Schreck hin flitzt das Nilpferd auf ein

Joker-Feld



Uff! Hier hat der Spieler freie Auswahl!

Er wählt sich aus den vier Aufgabenmöglichkeiten, die Farben erkennt er an der lustigen Nilpferd- Mütze (Lügenschichten, Party-Spiele, Pantomime und Malen), eine aus, nimmt die oberste Karte vom Stapel und nennt eine Zahl laut, der Rest ist ja sicher schon bekannt und los geht's...! Gelingt die Aufgabe, gibt's einen Nilpferd-Chip und je nach Aufgabe auch einen Chip für die/den Mitspieler. Hurra!

Jede Party hat einmal ein Ende,

leider auch diese tolle Nilpferd-Party. Wer als erster von euch Nilpferd-Chips im Wert von 44 (oder sogar noch viel mehr!) gesammelt hat, der beendet das Spiel und ist der absolute Junior-Nilpferd-Party-Super-Star und hat die besten Voraussetzungen um später einmal mit dem Nilpferd durch die Achterbahn zu brausen!

Herzlichen Glückwunsch!

neben den Plan gelegt. Die Nilpferd-Chips gut durchmischen und einige davon verdeckt (Zahlen nach unten, Nilpferd nach oben) in drei ungefähr gleich hohe Türme auf die drei runden Felder in der Planmitte stapeln. Ist im Laufe des Spiels ein Chips-Turm aufgebraucht, werden einfach wieder Nilpferd-Chips nachgelegt.

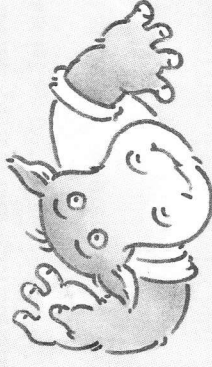
Schnell noch Papier und Bleistift besorgen und schon geht's los...

Der Spaß beginnt!



Jeder schnappt sich ein Nilpferd und stellt es auf das gelbe Pantomime-Feld mit dem Startpfil oben links. Derjenige von euch mit den meisten Sommersprossen oder der Pffiffigste von euch beginnt. Er würfelt und zieht sein Nilpferd entsprechend voran. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Landet das Nilpferd auf einem **Pantomime-Feld** (gelb)



dann nennt der Spieler laut eine Zahl zwischen 1 und 10, nimmt die oberste Karte vom gelben Stapel und liest die unter dieser Zahl angegebenen Begriffe leise durch. Er wählt einen Begriff davon aus und spielt ihn pantomimisch vor. Los geht's!

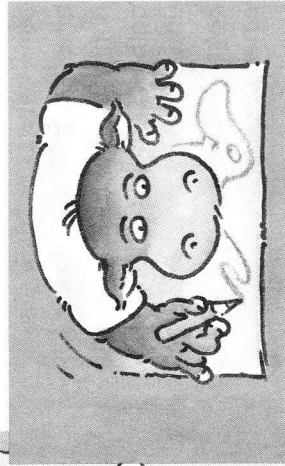
Werden seine Verrenkungen innerhalb einer Minute erraten, bekommt er dafür einen Nilpferd-Chip. Er kann auswählen von welchem der drei Stapel er den obersten Chip nimmt. Hat er Glück, hat er jetzt einen Nilpferd-Chip mit dem Wert 5. Wenn's nicht so gut gelaufen ist, einen Chip mit einem niedrigeren Wert. Klar, daß auch derjenige, der den Begriff erraten hat, sich einen Nilpferd-Chip von einem der drei Stapel

nehmen darf. Na, Glück gehabt? Danach kommt die Aufgabenkarte unten in den Stapel und weiter geht's! Der nächste Spieler ist an der Reihe zu würfeln.

Landet das Nilpferd auf einem

Malen-Feld (grün)

dann nennt der Spieler laut eine Zahl zwischen 1 und 10,



nimmt die oberste Karte vom Stapel und sucht sich einen Begriff unter dieser Zahl aus und pinselt den Begriff schwingungvoll auf's Papier. Wird sein wildes Kunstwerk innerhalb einer Minute erraten, nimmt er sich einen obenliegenden Nilpferd-Chip. Uff! Natürlich erhält der, der richtig geraten hat, ebenfalls einen Chip. Anschließend wandert die Karte unter den Stapel. Schnell weiter, nicht schlapp machen! Der nächste Spieler würfelt und das Nilpferd rast vielleicht auf ein

Lügeschichten-Feld (blau)

Er nennt laut eine Zahl zwischen 1 und 6, nimmt die ober-



ste Lügeschichten-Karte vom Stapel und liest die Geschichte „Ist es wirklich wahr, daß...“ unter der entsprechenden Zahl laut vor.

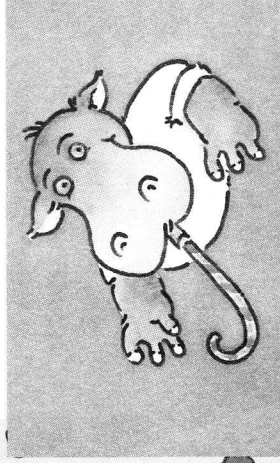
ACHTUNG: Bei diesen Geschichten könnt ihr die richtige Antwort nicht wissen.

Deshalb: einfach raten und staunen.

Nun, was glaubst du? Stimmt die Geschichte oder nicht? Der Spieler gibt seinen Tip ab. Die Auflösung, ob die Geschichte wahr ist oder nicht, steht in der Anleitung auf den letzten beiden Seiten unter der entsprechenden Zahl. Hat er richtig geraten, erhält er einen Nilpferd-Chip. Falsch geraten, leider Pech gehabt! Natürlich gibt's dafür nichts.

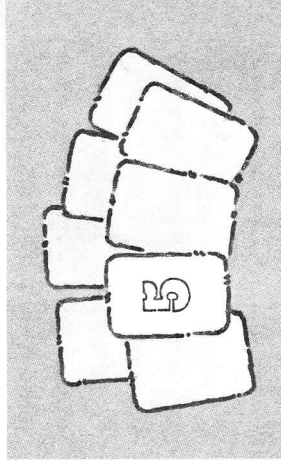
Macht nichts, denn schon saust das Nilpferd des nächsten Spielers auf das

Partyspiele-Feld (pink)



Der Spieler nennt laut eine Zahl zwischen 1 und 3, nimmt die oberste Karte vom Stapel und liest die Aufgabe unter der entsprechenden Zahl leise durch und nichts wie rein ins Vergnügen! Kann der Spieler die Party-Aufgabe, manchmal gemeinsam mit anderen, lösen, darf er wieder einen Nilpferd-Chip holen. Bei den „Rate mal...“ Aufgaben mußt du einfach raten, was richtig ist. Die richtige Antwort findest du unter der entsprechenden Zahl auf der letzten Seite in der Anleitung. Hast du richtig geraten erhältst du einen Chip. Der oder die anderen natürlich auch. Nach dieser Aktion ist eine kleine Verschnaufpause angesagt. Der nächste Spieler würfelt und ...

das Nilpferd kommt auf ein **Größer/Kleiner-Feld** (lila)



Jetzt werden die acht Nilpferd-Karten mit den Werten 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 gebraucht. Der Spieler mischt alle 8 Karten und legt sie verdeckt (Nilpferde nach unten) in einer Reihe nebeneinander aus.

Nun stellt sich gleich die wichtige Frage:

Ist die Zahl auf der Karte ganz links in der Reihe größer oder kleiner als 5? Du nennst laut deinen Tip und drehst anschließend die Karte um. Wow! Richtig geraten, du drehst die Karte wieder um und schiebst sie leicht nach oben. Hast du falsch geraten, bleibt die Karte offen liegen. Nun kommt die nächste Karte rechts daneben an die Reihe. Ab sofort heißt es immer: Ist die nächste Zahl auf