

# Nino Delfino

Ravensburger® Spiele Nr. 22 016 8

Lizenz: © 2010 Seven Towns Ltd.  
Design: Kinetic, DE Ravensburger,  
KniffDesign (Spielanleitung)  
Illustration: Dynamo Limited  
Fotos: Christof Herdt  
Redaktion: Katja Volk



**Das flossenfreche Ballschnappspiel  
für 2–4 Spieler von 4–99 Jahren**

Nach einem wunderschönen Tag am Meer tragen die Robben ihre Bälle vergnügt nach Hause. Doch der freche Delfin Nino findet kein Ende. Mit einem gewagten Sprung schießt er immer wieder aus dem Wasser und stibitzt dreist die Bälle der Robben.

Alle fiebern mit: Wo wird er wieder herauspringen? Nur wer seine Robben clever zieht, kann Nino entwischen.

Wer als Erster zwei Bälle nach Hause in die Sandburg gebracht hat, gewinnt das spritzige Spiel! Wer meistert den Weg am besten?

## Inhalt

- 1 Spielplan aus drei Puzzleteilen (Bucht)
- 1 Wasserfontäne mit beweglichem Delfin
- 8 Robben
- 16 Bälle in vier Farben, ein Ball pro Farbe als Ersatz
- 30 Aktionskarten
- 4 Schwimmreifen
- 1 Sandburg

## Vor dem ersten Spiel

Brecht aus den Schwimmreifen die kleinen Chips aus, sie werden im Spiel nicht benötigt.



## Vorbereitung



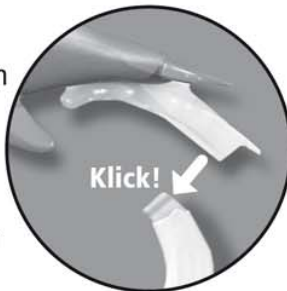
Puzzelt den **Spielplan** zu einer Bucht zusammen und legt ihn in die Tischmitte.

Stellt die **Wasserfontäne** in die Mitte des Spielplans und lasst sie in der Vertiefung einrasten.

Lasst den **Delfin** von einem Erwachsenen montieren. Schiebt ihn dazu vorsichtig auf den Hebel in der Mitte der Fontäne.

Ihr könnt den Hebel dazu aus dem Wasser herausziehen. Nino sitzt richtig, wenn er mit einem hörbaren Klicken eingerastet ist.

Nach Spielende müsst ihr ihn von dort wieder entfernen. Klappt Nino dazu nach hinten und zieht ihn aus der Halterung heraus.



Mischt alle **Karten** gut durch und legt sie als Stapel neben dem Spiel bereit. Die Bildseite zeigt nach unten.

Legt die **Sandburg** an den Spielplan an. Sie kommt an das Ende des Strandpfades, neben die Flaschenpost.



Jeder nimmt sich zwei **Robben**, einen **Schwimmreifen** und drei **Bälle** einer Farbe. Legt einen Ball in euren Schwimmreifen. Die beiden übrigen Bälle kommen auf den Rücken eurer beiden Robben.

Stellt beide vor das Startfeld, ihr erkennt es an dem kleinen Krebs.



Bei zwei oder drei Spielern legt ihr die übrigen Robben, Bälle und Reifen zurück in die Schachtel.

## Ziel des Spiels

ist es, als Erster **zwei Bälle** nach Hause in die Sandburg zu bringen.

### Wichtiger Hinweis für die Eltern!

Lassen Sie vor dem ersten Spiel alle Kinder den Delfin ein paar Mal Probe springen. Achten Sie darauf, dass die Kinder:

- die bewegliche Abdeckung der Fontäne nicht drehen.
- den Delfin nicht aus dem Gerät herausziehen.
- ein Gespür dafür bekommen, wie stark sie den Hebel

drücken müssen. Unter Umständen könnte der Delfin die Robbe umstoßen. Jüngeren Kindern fällt es leichter, den Delfin durch zweimal Drücken herauspringen zu lassen:

- einmal Drücken – Delfin dreht sich,
- noch einmal Drücken – Delfin springt.

## Und los geht's!

Der kleinste Spieler darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

### Karte ziehen

Ziehe die oberste Karte vom Stapel. Darauf siehst du, über wie viele Felder du mit einer deiner Robben laufen musst und ob Nino Delfino aus dem Wasser springt:



1 Feld vorwärts +  
einmal Nino Delfino



2 Felder vorwärts +  
einmal Nino Delfino



3 Felder vorwärts +  
einmal Nino Delfino



2 Felder vorwärts,  
Nino Delfino springt nicht

Die aufgedeckten Karten legst du zunächst beiseite. Ist der Stapel aufgebraucht, mischst du die Karten und legst sie, mit der Bildseite nach unten, wieder neben das Spiel.

### Robbe bewegen

Ziehe deine Robbe im Uhrzeigersinn so viele Felder auf dem Strandpfad, wie Felder auf der Karte zu sehen sind.

- Auf einem Feld darf immer nur eine Robbe stehen.
- Besetzte Felder werden beim Ziehen übersprungen und nicht mitgezählt.
- Du kannst immer nur eine deiner beiden Robben ziehen.



**Tipp:** Überlege gut, mit welcher Robbe du ziehst, denn es gibt sichere und unsichere Felder. Nino kann nur die unsicheren Felder erreichen und dir dort den Ball stibitzen. Ziehe am besten die Robbe, mit der du auf ein sicheres Feld kommst. Sicher wirst du schnell herausfinden, welche Felder sicher sind.

- Kannst du mit beiden Robben nur auf unsichere Felder ziehen, musst du das mit einer der Robben tun. Aber vielleicht hast du ja Glück und Nino springt an einer ganz anderen Stelle aus dem Wasser ...

## Nino Delfino betätigen

Hast du eine Karte gezogen, auf der auch Nino Delfino zu sehen ist? Dann lass Nino aus dem Wasser springen. Drücke dazu den Hebel an der Wasserfontäne ganz nach unten.

Wenn Nino zu einem Feld springt, auf dem gerade keine Robbe steht, habt ihr Glück gehabt und der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn Nino aber eine Robbe erreicht, stibitzt er ihr den Ball. Pech gehabt! Stelle die betroffene Robbe an den Anfang des Strandpfades. Sie muss leider wieder von vorne beginnen. Nimm Nino den Ball ab und lege ihn auf den Rücken der betroffenen Robbe zurück. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

**Tipp:** Ziehst du eine Karte mit Nino, darfst du selbst entscheiden, ob zuerst eine deiner Robben läuft, oder zuerst Nino springt. Überlege gut, welche Aktion du zuerst machst, denn manchmal kannst du dich so vor Nino in Sicherheit bringen.

## Zieleinlauf

Die Sandburg neben dem Spielplan zählt auch als Feld. Wenn du sie erreicht hast, verfallen überzählige Schritte. Den Ball lädst du hier ab. Gut gemacht!

Wenn du erst einen Ball in die Sandburg gebracht hast, stellst du deine Robbe an den Start zurück. Lege ihr den Ball, der noch in deinem Schwimmreifen liegt, auf den Rücken. Die Robbe hilft nun, den zweiten Ball ins Ziel zu bringen.

## Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer als Erster zwei Bälle in die Sandburg bringen konnte.

## Variante für jüngere Mitspieler

Spieren jüngere Spieler mit, könnt ihr auch einmal folgende, vereinfachte Variante spielen. Gespielt wird wie im Grundspiel, mit folgenden Ausnahmen:

- Sortiert die vier Karten mit diesem Motiv aus dem Spiel aus:



- Nehmt pro Spieler nur eine Robbe.
- Führt den Zug immer in der Reihenfolge aus: Karte ziehen, Robbe bewegen und immer erst anschließend den Delfin betätigen.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

227387

**Ravensburger**