



SOS PIRANHA ALARM SPIEL

Achtung bissig! rette sich, wer kann!



© 2005 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich, Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23, Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf, Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

K3659-0722G2



Den Strom schnell aufwärts zu schwimmen, ohne von den Piranhas erwischt zu werden, ist eine ziemlich rutschige Angelegenheit! Passt gut auf. Die hungrigen Piranhas können jeden Moment angreifen! Wer wird durchkommen?!

INHALT

- 16 Kugeln
- 5 Spielbretteile
- 1 Würfel
- 1 Anleitung

INHALT

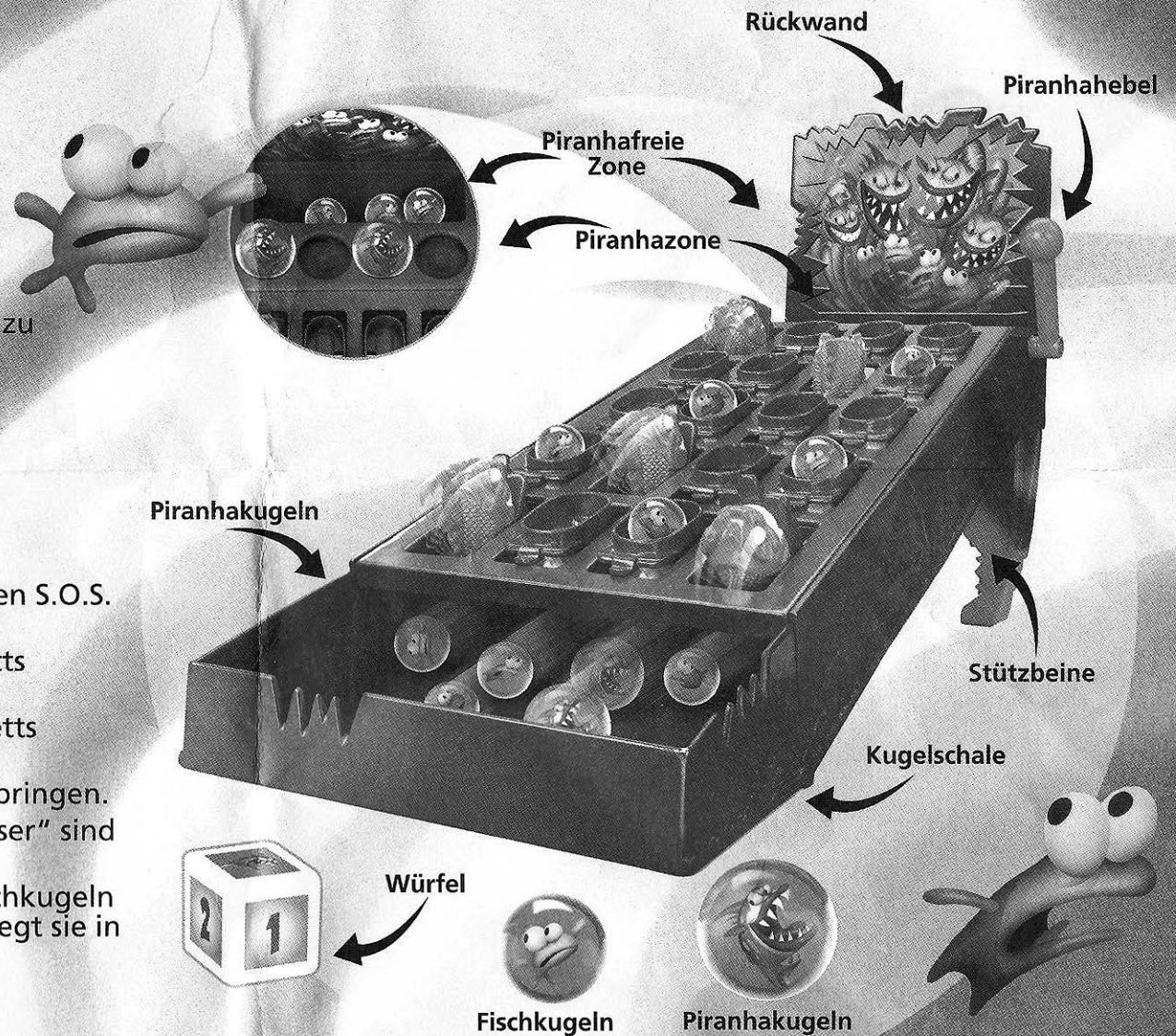
16 Kugeln
5 Spielbrettteile
1 Würfel
1 Anleitung

SPIELZIEL

Als erster Spieler seine drei Fische in Sicherheit zu bringen!

Spielvorbereitung

- Die Kugelschale am unteren Ende des schrägen S.O.S. Piranhaalarm Spielbretts befestigen.
- Die zwei Beine in die Unterseite des Spielbretts stecken und einrasten lassen.
- Die Rückwand in das obere Ende des Spielbretts stecken und einrasten lassen.
- Den Piranhahebel in die senkrechte Position bringen.
- Darauf achten, dass alle Piranhas unter „Wasser“ sind und nur das Blau des „Stroms“ zu sehen ist.
- Jeder Spieler sucht sich drei gleichfarbige Fischkugeln aus. Er behält diese drei Fische bei sich oder legt sie in die Kugelschale, um zu beginnen.



SO WIRD GESPIELT!

Alle Mitspieler machen ein finsternes Piranha-Gesicht. Wer die fieseste Grimasse schneidet, darf anfangen! Könnt ihr euch nicht einigen, fängt derjenige an, der als Erster einen Piranha würfelt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn mit Würfeln an der Reihe.

Zuerst würfelt ihr, um herauszufinden, ob eure Fische schwimmen dürfen oder die Piranhas angreifen werden! Würfelt ihr:

- eine ZAHL, dürft ihr EINE BELIEBIGE eurer drei farbigen Fischkugeln um die gewürfelte Augenzahl setzen. Beginnt in der unteren Reihe und schwimmt „stromaufwärts“ auf die sichere, piranhafreie Zone zu. Die Fische können vorwärts, nach links oder nach rechts schwimmen. Über andere Fischen hinwegspringen und diagonales Setzen sind nicht erlaubt, auch wenn dies bedeutet, dass der entsprechende Fisch in der Runde nicht gesetzt werden kann!
 - einen BLAUEN FISCH, dann sagt dieser kleine Fisch den anderen nur „Hallo“, hilft ihnen aber NICHT beim Fortkommen. Dieser Wurf zählt wie eine Null, und ihr müsst den Würfel an den nächsten Spieler weitergeben.
 - einen ORANGEFARBENEN PIRANHA, dann heißt es: Rette sich, wer kann! Ihr müsst dann noch einmal würfeln, um zu entscheiden, was als Nächstes passiert.
- A. Würfelt ihr als Zweites einen Fisch, könnt ihr aufatmen, denn es droht vorerst keine Gefahr mehr! Der nächste Spieler ist mit Würfeln an der Reihe.
- B. Würfelt ihr als Zweites eine Zahl, zeigt diese an, wie viele Piranhas euch angreifen werden! Setzt eine entsprechende Anzahl von Piranhas in die „Piranhazone“, das sind die runden Vertiefungen am oberen Rand des Spielbretts. Und dann geht es rund!

Drückt den Piranhahebel nach unten, und schon stürzen die Piranhas sich ins Getümmel!

- C. Würfelt ihr als Zweites einen weiteren Piranha, heißt es S.O.S. Piranhaalarm!! Setzt ALLE VIER Piranhas in die Piranhazone am oberen Ende des Spielbretts. Drückt den Piranhahebel nach unten und tretet ein Stück vom Spielbrett zurück!
Die Piranhas springen hoch und fressen alle Fische, die sie kriegen können! Wer ihnen nicht schnell genug aus dem Weg schwimmen kann, wird geschnappt!
- Fische, die „aufgefressen“ wurden, müssen noch einmal ganz von vorn anfangen. Schüttelt eure Flossen und macht euch bereit zum Neustart!
 - Ist das große Fressen vorbei, dreht die Piranhas wieder um, so dass nur die blaue Oberfläche des „Stroms“ zu sehen ist.
 - Schwimmt weiter um die Wette stromaufwärts auf die sichere, piranhafreie Zone zu. Ihr könnt einen oder alle eure Fische gleichzeitig auf dem Spielbrett haben. Ihr dürft pro Runde jedoch immer nur EINEN eurer Fische setzen.
 - Ist einer eurer Fische fast ganz oben angelangt, dann braucht ihr nicht die genaue Zahl zu würfeln, um die letzte Strecke zur sicheren, piranhafreien Zone zu überwinden. Eure Fischkugeln können einfach in die piranhafreie Zone hinter der „Piranhazone“ in Sicherheit springen.

GEWINNEN

Der erste Spieler, der seine drei Fische in Sicherheit bringt, gewinnt das Spiel!