

PANDA POOL PARTY

Wenn kein Wölkchen am Himmel steht und die Sonne auf den Pelz brennt, ist es bei den Pandas Zeit für eine Pool-Party! Alle wollen so schnell wie möglich auf den Turm klettern und ins kühle Nass springen. Aber aufgepasst, dass nicht zu viele gleichzeitig springen, sonst wird es zu voll im Pool!

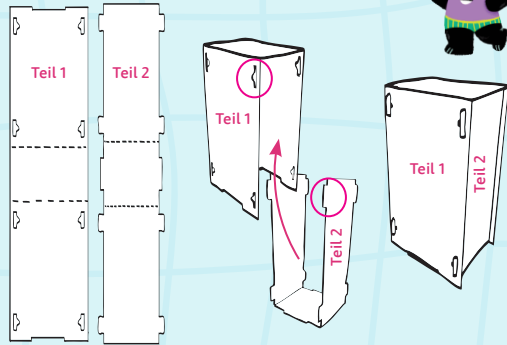
MATERIAL

55 Karten, 1 Sprungturm (2 Teile), 1 Würfel

SPIELAUFBAU

Schritt 1:

Baue den Sprungturm auf!



Hinweis:

Der Turm muss nur vor dem ersten Spielen zusammengebaut werden. Danach passt er so in die Schachtel.

Schritt 2:

Lege die 55 Karten als Stapel auf den Sprungturm.

Wer zuletzt im Schwimmbad oder Pool war, beginnt und erhält den Würfel.



ZIEL DES SPIELS

Wer am Schluss die meisten Panda-Karten hat, gewinnt das Spiel! Die Karten erhältst du, wenn du den Pandas dabei hilfst, den Sprung ins kühle Nass zu wagen, indem du die Karten von dem Stapel vorsichtig herunterpustest, -schnippst, -hebst oder -schubst. Doch der Würfel entscheidet in jedem Zug neu, wie du die Karten herunterbefördern musst. Bis zu fünf Karten gleichzeitig dürfen vom Turm herunterfallen.

SPIELZUG

Zu Beginn deines Zuges würfelst du und führst anschließend die gewürfelte Aktion durch.



Versuche durch Pusten die Karten vom Sprungturm zu befördern.



Versuche durch Schnipsen die Karten vom Sprungturm zu befördern.



Versuche die Karten mit beiden Zeigefingern an gegenüberliegenden Ecken zu greifen und vom Sprungturm zu heben.



Versuche mit nur einem Finger die Karten vom Sprungturm zu schieben. Der Finger muss dabei die oberste Karte dauerhaft berühren.



Wähle eine der beiden Aktionen.



Wähle eine der beiden Aktionen.

Um sicherzugehen, dass nicht zu viele Karten heruntergefallen sind, kannst du an jeden Rettungsring eine Karte anlegen. Wenn du mehr Karten als Rettungsringe hast, sind es zu viele.

Hast du 5 oder weniger Karten vom Sprungturm entfernt? Gut gemacht! Lege die Karten vor dich als Siegpunkte. Der Würfel wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Hast du mehr als 5 Karten vom Sprungturm entfernt? Verteile die Karten möglichst gleichmäßig unter den Mitspielern, beginne dabei links von dir. Es kann sein, dass eine Person mehr Karten erhält als die anderen, falls es nicht glatt aufgeht. Diese dürfen die Karten dann als Siegpunkte vor sich legen. Du erhältst dabei keine Karten, hast aber noch einen zweiten Versuch. Würfle erneut und versuche mit der angezeigten Aktion bis zu 5 Karten vom Stapel zu befördern.

Beispiel: Amira, Ben und Yuki spielen zusammen. Amira hat 7 Karten vom Turm gepustet. Sie verteilt die Karten abwechselnd an Ben und Yuki und beginnt damit, Ben eine Karte zu geben, da er links neben ihr sitzt. Ben erhält daher 4 Karten und Yuki 3. Amira darf nun nochmal probieren und würfelt neu. Sie schnippst nun 4 Karten herunter und darf diese behalten.

IHR SPIELT NUR ZU ZWEIT?

Wenn ihr nur zu zweit spielt, ändern sich die Regeln nicht. Solltet ihr aber zu viele Karten vom Turm befördern, verteilt ihr die Karten gleichmäßig auf zwei Stapel. Einen Stapel erhält dein Mitspieler, die übrigen werden zurück in die Schachtel gelegt. Du hast einen 2. Versuch.

Beispiel: Amira und Yuki spielen zu zweit. Amira hat 7 Karten vom Sprungturm gepustet. Sie verteilt die Karten abwechselnd auf zwei Stapel, den ersten erhält Yuki. So erhält sie 4 Karten. Den Stapel mit den übrigen 3 Karten legen sie zurück in die Schachtel. Amira hat einen 2. Versuch.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald keine Karten mehr auf dem Sprungturm liegen. Wer von euch nun die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger!

Erklärvideo

