

DAS KULTIGE PARTYSPIEL
FÜR 3-12 SPIELER AB 10 JAHREN

DAS NILPFERD IN DER ACHTERBAHN



Das Nilpferd in der Achterbahn
bietet euch 2 Spielvarianten:

GEMEINSAM GEGEN DIE DRECKSAU

Empfohlen für 3-6 Spieler

Spielt alle gemeinsam gegen das Spiel.
Schafft ihr es, die gemeine „Drecksau“ zu bezwingen?

TEAM GEGEN TEAM

Empfohlen für 6-12 Spieler

Teilt euch in zwei Teams auf und spielt
gegeneinander. Welches Team wird gewinnen?

Wählt vor Spielbeginn, welche Variante ihr spielen wollt.
Die Anleitung beschreibt zunächst
„GEMEINSAM GEGEN DIE DRECKSAU“.
Regeländerungen für „TEAM GEGEN TEAM“
findet ihr auf der Rückseite.

Ravensburger

GEMEINSAM GEGEN DIE DRECKSAU



Team Nilpferd tritt gegen die Drecksau an.
Wer umrundet die Achterbahn als Erstes und fährt den Sieg ein?
Nur wenn ihr die verschiedenen Aufgaben meistert,
könnt ihr die Drecksau schlagen und vor ihr ins Ziel gelangen.



INHALT

- Spielplan
- 3 Spielfiguren:
2 Nilpferde + 1 „Drecksau“
- 150 Spielkarten:
90 bunte Begriffskarten
60 gelbe Actionkarten
- 1 Knetstange
- 1 Sanduhr (45 Sekunden)

Statt der Sanduhr könnt ihr auch euer Smartphone verwenden. Stellt dazu einfach einen Timer auf 45 Sekunden ein.

Zusätzlich benötigt ihr:

- etwas Papier
- 1 Stift
- 1 Schere
- 1 Glas Wasser

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wählt eine Nilpferd-Figur und stellt sie auf das bunte Startfeld. Stellt die Drecksau-Figur direkt darunter auf das rosa Startfeld der Schweinespur.

Legt die übrige Spielfigur, die Knetstange und die Sanduhr neben dem Spielplan bereit. Außerdem benötigt ihr etwas Papier, einen Stift und möglicherweise eine Schere, sowie ein Glas Wasser.

Mischt die Spielkarten nach Farben getrennt und legt sie als zwei Stapel bereit. Alle Karten haben eine leichte Seite und eine schwere Seite (markiert mit ★ in der rechten unteren Ecke). Entscheidet euch, mit welcher Kartenseite ihr spielen wollt und dreht den Stapel so, dass die gewählte Seite nach **unten** zeigt.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt mit einer Achterbahn gefahren ist, wird Startspieler. In eurem Zug versucht ihr eine Aufgabe zu erfüllen und Punkte zu kasieren. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du am Zug, prüfe zunächst, welche Aufgabe du erfüllen musst. Das Feld unter eurer Nilpferd-Figur zeigt die Art der Aufgabe an.

Das Startfeld ist ein Joker. Hier kannst du frei wählen, welche Aufgabenart du erfüllen möchtest.

Seid ihr bereits erfahrene Nilpferd-Profis? Dann könnt ihr der Drecksau einen Vorsprung geben, um das Spiel spannender zu gestalten. Rückt ihre Figur dazu einfach 1–3 Felder voran.

Tip: Sitzen sowohl Erwachsene als auch jüngere Spieler am Tisch, dann bildet zwei Stapel aus jeweils der Hälfte der Karten. Einen Stapel dreht ihr auf die schwere Seite, den anderen auf die einfache. So kann jeder Spieler vom Stapel mit dem für ihn passenden Anspruch ziehen.

Nutzt ihr euer Smartphone als Timer, könnt ihr zusätzlich das Zeitlimit anpassen. Wir empfehlen, jüngeren Spielern mehr Zeit zum Lösen der Aufgaben zu geben.



ERKLÄREN, ZEICHNEN, PANTOMIME

Steht euer Nilpferd auf einem grünen, roten oder blauen Feld, ziehe die oberste Karte vom Begriffskartenstapel. Drehe die Karte um und lies laut die Kategorie vor. Dann starte die Zeit. Deine Aufgabe ist es nun, innerhalb des Zeitlimits alle Begriffe eines farbigen Kastens darzustellen. Welche Begriffe du wie darstellen musst, hängt von dem Feld ab, auf dem euer Nilpferd steht. Die Reihenfolge der Begriffe kannst du dabei frei wählen.



Erklären:

Umschreibe die 4 Begriffe im grünen Kasten. Du darfst dabei weder die Begriffe selbst, noch Teile davon oder dasselbe Wort in einer anderen Sprache verwenden. Deine Mitspieler müssen die Begriffe erraten.



Zeichnen:

Zeichne die 3 Begriffe im roten Kasten auf ein Blatt Papier. Du darfst dabei keine Buchstaben oder Zahlen verwenden. Deine Mitspieler müssen die Begriffe erraten.



Pantomime:

Stelle die 3 Begriffe im blauen Kasten nur durch Bewegungen dar. Du darfst dazu aufstehen, aber keine Geräusche machen. Deine Mitspieler müssen die Begriffe erraten.

Auswertung: Sobald die Zeit abgelaufen ist, musst du stoppen. Für jeden Begriff, den deine Mitspieler erraten haben, ziehst du eure Nilpferd-Figur 1 Feld vorwärts. Für jeden Begriff, der nicht erraten wurde, musst du danach die Drecksau auf ihrer Spur 1 Feld vorwärts ziehen. Da die Schweinespur deutlich kürzer als eure ist, solltet ihr versuchen, möglichst viele Begriffe innerhalb der Zeit zu erraten.

ACTION!



Steht euer Nilpferd auf einem gelben Feld, ziehe die oberste Karte vom Actionkartenstapel. Drehe die Karte um und lies die Aufgabe, die zu dem Buchstaben (A, B oder C) gehört, den euer Feld zeigt. Dann startest du die Zeit.



Wichtig: Lies den **schwarzen Text** der Aufgabe laut vor. Alles was **rot** markiert ist, liest du **NICHT** vor. Actionkarten zeigen eine Vielzahl verschiedenster Aufgaben. Manchmal musst du kneten, gurgeln oder Quizfragen lösen. Immer dann, wenn eine Aufgabe **rote Begriffe** enthält, musst du diese auf die beschriebene Art und Weise darstellen. Deine Mitspieler müssen dann versuchen, diese Begriffe zu erraten.

Gibt es keine roten Begriffe, dann führt die Aufgabe einfach wie beschrieben durch. Oft spielt ihr gemeinsam oder versucht alle zusammen die richtige Lösung zu finden. Manche Aufgaben haben nur eine einzige richtige Lösung, diese ist dann stets auf der Rückseite der Karte angegeben. Ihr findet die Lösung kopfüber in der untersten Zeile.

Auswertung: Sobald die Zeit abgelaufen ist, musst du stoppen. Wurden alle roten Begriffe von deinen Mitspielern erraten oder habt ihr die Aufgabe vollständig und richtig gelöst? Dann ziehst du eure Nilpferd-Figur so viele Felder vorwärts, wie die **blaue Zahl** neben der Aufgabe vorgibt. Wurde die Aufgabe nicht erfüllt, musst du stattdessen die Drecksau vorwärts ziehen – und zwar so viele Felder wie die **rote Zahl** vorgibt.



JOKER



Steht euer Nilpferd auf einem mehrfarbigen Feld, dann habt ihr die freie Auswahl zwischen allen vier Aufgabentypen. Entscheidet euch zuerst, ob ihr eine Begriffs- oder Actionkarte ziehen wollt. Ihr dürft diese Karte ansehen und euch dann für eine beliebige Spielform (Erklären, Zeichnen, Pantomime bzw. Action! A, B oder C) entscheiden.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine Spielfigur das Zielfeld ihrer Bahn erreicht oder überschritten hat. Habt ihr es vor der Drecksau ins Ziel geschafft? Dann seid ihr die Sieger!

War die Drecksau schneller als ihr? Lasst den Kopf nicht hängen und versucht es einfach nochmal.

Seid ihr euch nicht sicher, ob ihr die Aufgabe wirklich korrekt erfüllt habt? Dann entscheidet im Zweifel der Spieler, der gerade am Zug ist. Denkt daran: **Am wichtigsten ist es, Spaß zu haben!**





TEAM GEGEN TEAM

In dieser Variante treten zwei Nilpferd-Teams gegeneinander an. Welches Team wird die Achterbahn zuerst umrunden und den Sieg einfahren? Findet es heraus, indem ihr die folgenden Regeländerungen befolgt:



SPIELVORBEREITUNG

Die auf den Innenseiten beschriebenen Regeln des Spiels gelten weiterhin. Teilt euch zu Spielbeginn in 2 möglichst gleichgroße Teams auf. Jedes Team wählt eine Nilpferdfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die Drecksau-Figur legt ihr neben dem Spielplan bereit.

SPIELABLAUF

Das jüngere Team beginnt. Danach sind die Teams immer abwechselnd an der Reihe. Bestimmt innerhalb der Teams eine Spielerreihenfolge, so dass jeder Spieler zum Zug kommt und Aufgaben erfüllen darf.

AUFGABEN

Spielt alle Aufgaben wie zuvor beschrieben. Es spielt stets nur das Team, das gerade am Zug ist. Alle Punkte, die normalerweise an die Drecksau gehen würden, erhält stattdessen das gegnerische Team. Zieht dafür die entsprechende Nilpferd-Figur auf dem Spielplan voran.

SPIELLENDE

Es gewinnt das Team, dessen Nilpferd-Figur zuerst das Zielfeld erreicht oder überschreitet.



ACTION-AUFGABEN BEISPIELE:

Bildet reihum eine Wortkette aus 10 Doppelwörtern: Luft-Zug, Zug-Vogel, Vogel-...

Reihum nennt jeder Spieler genau ein weiteres Doppelwort, bis ihr insgesamt 10 Stück genannt habt. So könnte es beispielsweise weitergehen mit „Vogel-Haus“, „Haus-Boot“, ...

Erfinde eine Geschichte über den Wilden Westen und erzähle, bis die Zeit abgelaufen ist.

Unterhalte deine Mitspieler mit einer Geschichte. Je ulkiger, desto besser. Fällt dir nichts mehr ein und die Zeit läuft noch, dann ist die Aufgabe nicht erfüllt.

Notiere geheim einen Begriff zur Kategorie „Internet“. Deine Mitspieler müssen 5 Begriffe dazu nennen, aber nicht deinen!

Du schreibst deinen Begriff geheim auf, z.B. „Website“. Dann nennen deine Mitspieler durcheinander 5 Begriffe, die zu „Internet“ passen. Nennen sie deinen, also „Website“, dann ist die Aufgabe nicht erfüllt.

Stelle den folgenden Begriff dar, indem du einen Mitspieler als Marionette benutzt:

Wähle einen Mitspieler, der sich neben dem Tisch aufstellen soll. Du bewegst seine Arme und Beine und stellst damit den roten

Begriff dar. Deine Mitspieler müssen diesen Begriff erraten, die „Marionette“ darf natürlich ebenfalls mitraten.

Zeichne eine kurze Bilder-geschichte, in der die folgenden zwei Begriffe auftauchen: Drache – Prinzessin

Schnapp dir ein Blatt Papier, einen Stift und lass deiner Kreativität freien Lauf! Schaffst du es, beide Begriffe innerhalb der Zeit in einen unterhaltsamen Comic einzubauen?



Wichtige Hinweise zum Umgang mit Knetmasse:

- Knete nicht in den Mund nehmen.
- Kontakt mit Polstern und Kleidung vermeiden.
- Nach dem Gebrauch die Hände waschen.
- Die Knetmasse lässt sich am besten bei Zimmertemperatur verarbeiten und aufbewahren.
- Knetmasse nicht in der Sonne lagern.
- Knetmasse nur auf abwischbare Unterlagen legen.
- Achtung! Die Knetmasse kann auf naturbelassenen Oberflächen Fettflecken hinterlassen.