

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 6 Jahren



Autor: Bertram Kaes
Grafik: Wilfried Gebhard/Ravensburger

Ravensburger®

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 verschiedenfarbigen Aufstellfüßchen

Hallo, Nilpferd-Fans,

hier habt ihr euch aber ein turbulenten Spaßspiel für Geburtstage, 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 gesammelt 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

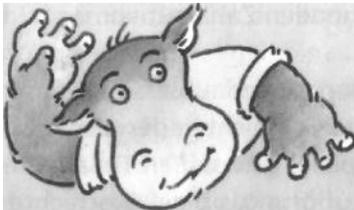
werden den Farben nach sortiert und in 4 Stapeln auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt. Die acht Nilpferd-Karten werden gemischt und verdeckt



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 Startpfeil oben links. Derjenige von euch mit den meisten Sommersprossen oder der Pfiffigste 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 (gün)



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 schwungvoll auf's Papier. Wird sein wildes Kunstwerk innerhalb einer Minute erraten, nimmt er sich einen oberliegenden 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

Lügend geschichten-Feld

(blau)



Er nennt laut eine Zahl zwischen 1 und 6, nimmt die oberste Lügend geschichten-Karte vom Stapel und liest die Geschichte „Ist es wirklich wahr, daß . . .“ unter der entsprechenden Zahl laut vor.

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

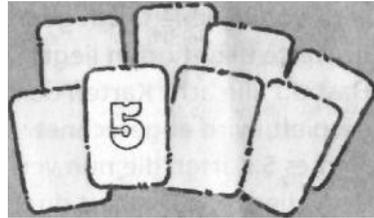
Partyspiele-Feld(pink)



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

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 (Lügengeschichten, 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!

(st 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 Kescher ist ein an einem Stil befestigtes Netz, das zum Fischfang 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 Doi Malingri ein Schlauchboot mit Propellerantrieb und Flügeln, das fliegen kann
10. JA
11. JA. Diese rauhe Sitte wurde über viele Jahrhunderte beibehalten
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 in den Augen 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 Konservierungs-saft, z.B. beim Kochen
24. JA
25. **NEIN.** Er erhielt seinen Namen von Teddy Roosevelt, dem Sohn des amerikanischen Präsidenten
26. **NEIN.** Diese Frage ist frei erfunden
- 27 **JA**
28. **JA**
29. **NEIN.** „Tu-Tu“ ist das duftige Tanzkostüm der Ballettänzerinnen
30. JA. Die Seekuh heißt mit Fachbegriff „Lamantin“
31. JA
32. JA
33. **NEIN.** Die Lumie ist eine kleine, süße Zitronenart
34. **JA**
35. **JA**
36. **JA**
37. **JA**
38. **JA**
39. **JA**
40. **NEIN.** Bereits um 300 nach Christus sollen die alten Chinesen begeisterte Armbrustschützen gewesen sein
41. **NEIN.** Eine „Basküle“ ist ein Riegelverschluß eines Fensters
42. **JA**
43. **NEIN.** Ein Kaikant ist ein Kirchendiener, der früher den Blasebalg der Orgel bediente
44. **JA**
45. **NEIN.** Dort entstand die erste Zigarettenfabrik der Welt
46. **NEIN.** „Peperin“ ist ein vulkanisches Gestein
47. JA
48. **NEIN.** Sie benutzten dazu Trauben und Traubensaft
49. **NEIN.** Die schnellsten Giraffen können ca. 48 km/h erreichen
50. JA. Er machte diese Erfindung 1986
51. **JA**
52. **NEIN.** Die Pflanze gibt es gar nicht
53. **NEIN.** „Mißpickel“ ist ein Mineral
54. JA. Er besteht überwiegend aus Gas und Flüssigkeit und ist deshalb leichter als Wasser
55. **NEIN.** Die Langlaufspur heißt in der Fachsprache „Loipe“
56. **NEIN**
57. **NEIN.** Wasseranschlüsse nennt man „Hydranten“
58. **NEIN.** Kerosin ist Flugbezin
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 Rodelschlitzen
65. JA
66. JA
67. JA
68. JA. Sie ist das kleinste Landsäugetier der Welt und lebt im Fluß Kwae Noi in Thailand
69. **NEIN.** Die „Aversion“ ist eine-Abneigung
70. **NEIN.** Die erste Tour de France fand 1903 als reines Männer-

- rennen statt
71. NEIN. Auch verschiedene Fische wie z.B. Schollen oder Tintenfische können ihre Farbe von einem Augenblick auf den anderen wechseln
72. JA. Einige Arten von wirbellosen Tieren haben blaues, einige Wurmartens 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 Pilatushorn genannt
77. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden
78. NEIN. In Deutschland gibt es die beiden Giftschlangengattungen 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. Vorüber 100 Jahren beendeten die Eingeborenen, die Maori, diesen heidnischen Kult
87. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden
88. JA
89. JA. Dieser Geysir steht in der Nähe von Rotorua auf der neuseeländischen Nordinsel
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 Südinsel
93. NEIN. Bisher wurde soweit man weiß, niemals ein Mensch von einem Meteoriten erschlagen
94. JA
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
102. JA. Die Fische springen aus dem Wasser, breiten ihre Flossen aus und können ca. 90 Meter weit segeln
103. JA. Das schaffen jedes Jahr einige Superweitspucker bei den Weltmeisterschaften im Kirschkerntweitspucken
104. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden
105. NEIN. Diese Geschichte ist frei erfunden
106. JA. Diese Lokale dürfen nur Essen und nichtalkoholische Getränke ausgeben. Drum muß man seinen Alkohol selbst mitbringen
107. NEIN. Es sind über 5000 verschiedene Sprachen
108. JA

Rate mal...

1. Sie sind jünger
2. Eis
3. Stahl
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 - Regenzgläser!

