SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Christoph Cantzler & Torsten Marold
für 2 bis 8 Personen, ab 8 Jahren

DICE POOL PARTY



Keine Lust Regeln zu lesen? Schaut euch das Erklärvideo an:

dicepoolparty.deep-print-games.com

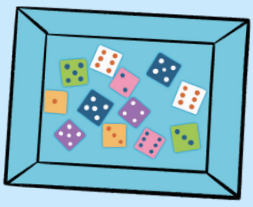
Tipp: Damit die Würfel beim Öffnen der Schachtel nicht herausfallen, verwahrt sie im beiliegenden Beutel.

Spielmaterial

1 Pool (Schachteldeckel)
1 Poolabdeckung (Schachtelunterteil)
12 Würfel (6 kleine und 6 etwas größere)
1 Abrissblock mit **30 Wertungszetteln** (doppelseitig)

Spielziel

Ab in den Pool mit den Würfeln, dann gut schütteln - und schon kann die Party starten!



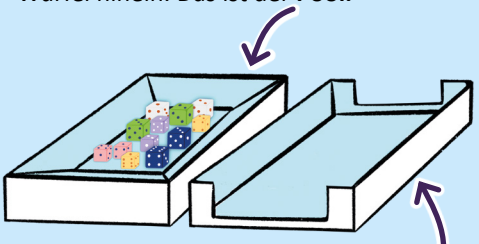
Schau genau hin, welche Würfelfarben mit welchen Werten im Pool liegen. Du hast nur einen Augenblick Zeit dafür! Alles gesehen? Ob schlecht oder recht: Du musst eine Würfelkategorie wählen, für die du Punkte bekommst. Wird deine Entscheidung ein doppelter Salto vom Zehnmeterbrett oder doch eher ein schmerzhafter Bauchklatscher?

In jeder der 12 Runden wird der Pool von neuem geschüttelt und du wählst eine der 12 Kategorien auf deinem Wertungszettel aus, die du werten möchtest. Jede dieser Kategorien kannst du aber nur genau **einmal pro Partie** werten.

Nur, wer in den 12 Runden ein gutes Auge beweist (und ein bisschen Glück hat), hat eine Chance zu gewinnen!

Spielvorbereitung

- Legt den Deckel der Schachtel umgedreht auf den Tisch und werft vorsichtig alle Würfel hinein. Das ist der **Pool.**



- Platziert das Unterteil der Schachtel daneben. Das ist die **Poolabdeckung**.

- Legt pro Person einen Stift bereit. Nehmt euch alle je einen **Wertungszettel** und legt ihn vor euch.

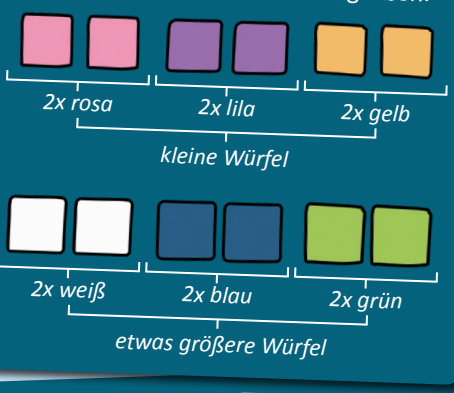


- Wer als letztes schwimmen war, beginnt die erste Runde: Nimm dir dazu den Pool mit den Würfeln sowie die Poolabdeckung.

Jetzt kann's losgehen!

Die 12 Würfel

Es gibt 6 Würfelpaare. Jedes Paar hat eine bestimmte Farbe und eine von zwei leicht unterschiedlichen Würfelgrößen.



Dein Wertungszettel

Auf der linken Seite deines Wertungszettels sind untereinander die 12 Kategorien abgebildet (*Details siehe Rückseite dieser Anleitung*).
In den Feldern rechts neben jeder Kategorie trägst du die Punkte ein, die du sammelst.

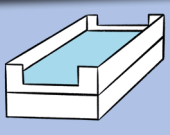


Da du jede Kategorie nur einmal werten kannst, füllst du pro Partie genau **eine** komplette Spalte aus. Du kannst jede Seite des Zettels also für 4 Partien nutzen.
*Hinweis: Unsere **Deep Print Games App** (siehe Anleitungsende) bietet alternativ einen virtuellen Wertungszettel, den du auf dem Handy verwenden kannst.*

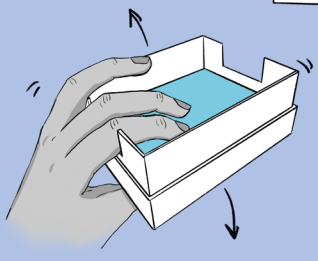
Ablauf einer Runde

1) Schütteln, gucken, merken

Lege die Poolabdeckung mit der Öffnung nach oben so auf den Pool, dass sie ihn komplett abdeckt.

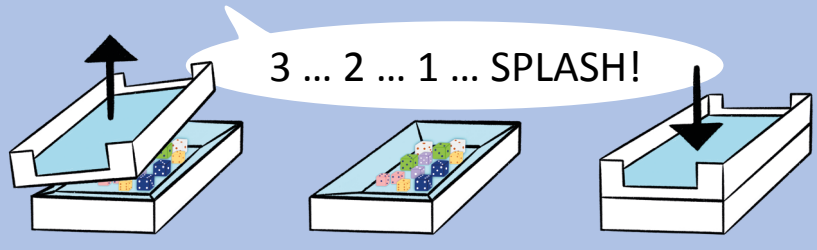


Dann heißt es: Gut festhalten und schütteln!



Wenn du genug geschüttelt hast, lege den Pool wieder zurück in die Tischmitte, **ohne die Abdeckung herunterzunehmen**. Rüttle dann noch ein wenig am Pool, um sicherzugehen, dass keine Würfel schief oder übereinander liegen.

Richtet dann alle eure Blicke auf den Pool: Ihr seid jetzt alle **gleichzeitig** gefordert. Die Person, die gewürfelt hat, hebt nun die Abdeckung hoch, sagt langsam (in ungefähr 3 Sekunden) **„3 … 2 … 1 … Splash!"** und legt die Abdeckung dann wieder zurück auf den Pool. In diesem kurzen Moment versucht ihr mit eurem Blick jeweils die Würfel zu erhaschen, deren Augenzahlen euch die meisten Punkte bringen.
Hinweis: Sollten Würfel gestapelt oder auf der Kippe liegen, müsst ihr noch einmal schütteln.



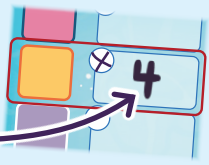
***Wichtig:** Alle müssen die Möglichkeit haben, die Würfel gut einsehen zu können. Achtet gemeinsam darauf, dass niemand eine eingeschränkte Sicht hat.*

2) Kategorie auswählen



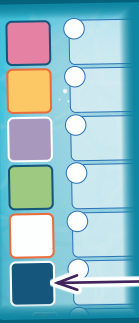
Sobald der Pool wieder abgedeckt ist, macht jede Person das Folgende: Wende dich deinem Wertungszettel zu und entscheide dich für eine der Kategorien (*siehe blauer Kasten unten*). Markiere sie, indem du in dem kleinen runden Kreis des zugehörigen Feldes ein Kreuz machst. Du darfst nur eine Kategorie wählen, in der du in dieser Partie **noch nichts eingetragen hast**. Achte darauf, dass die anderen am Tisch deine Wahl nicht sehen können. Nutze daher ggf. deine Hand als Sichtschutz und halte deine Entscheidung zunächst geheim.

3) Punkten



Sobald ihr alle jeweils ein Kreuz gemacht habt, dürft ihr die Abdeckung vom Pool entfernen. Dann zählt jede Person, wie viele Punkte sie in ihrer gewählten Kategorie erreicht hat, und notiert sie neben dem Kreuz auf ihrem Wertungszettel.

Die Kategorien



Die 6 oberen Kategorien des Wertungszettels zeigen jeweils eine der **6 Würfelfarben**:
Zähle alle Würfelaugen zusammen, die **auf den beiden Würfeln deiner angekreuzten Farbe** zu sehen sind, und trage die Summe als Punkte ein.

z.B. → 4

Hinweis: Der Rand um die Würfelfarbe entspricht ihrer jeweiligen Augenfarbe.



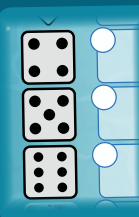
Zähle die Anzahl **aller gleichfarbigen Pasche**. Pro Pasch – also pro Würfelpaar einer Farbe mit demselben Würfelergebnis - erhältst du **10 Punkte**, unabhängig von der gewürfelten Augenzahl.

z.B. + → 20



Zähle die Augen von allen Würfeln mit dem Würfelergebnis 1 (⚀) **UND** 2 (⚁) **UND** 3 (⚂) zusammen und trage die Summe als Punkte ein. Die Farben spielen hier keine Rolle.

z.B. → 9



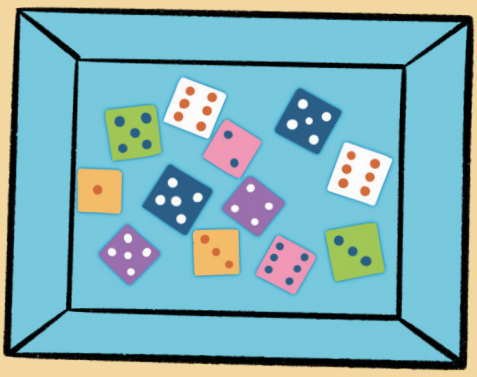
Zähle die Augen von allen Würfeln mit dem Würfelergebnis 4 (⚃) **ODER** 5 (⚄) **ODER** 6 (⚅) zusammen, je nachdem, welche der drei Kategorien du angekreuzt hast. Trage die Summe als Punkte ein. Die Farben spielen hier keine Rolle.

z.B. → 20



Pool Party: Zähle die Würfelaugen **aller 12 Würfel** zusammen und trage die Summe als Punkte ein.

Beispiel: *Nachdem alle eine Kategorie angekreuzt haben, wird die Poolabdeckung abgenommen und gibt den Blick auf die Würfel frei:*



*Hanni hat sich für die **gelben Würfel** entschieden und notiert sich somit 4 Punkte.*

*Jori wertet die **Fünfen** (⚄) und darf sich 20 Punkte aufschreiben.*

*Lene hat die Kategorie der **gleichfarbigen Pasche** angekreuzt und erhält daher 20 Punkte (10 Punkte für ⚂⚂ sowie 10 Punkte für ⚅⚅).*

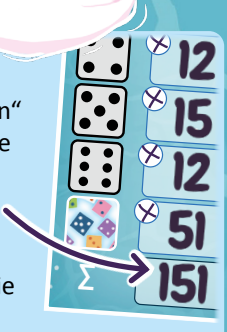
*Manoa notiert sich für die Kategorie **Pool Party** 51 Punkte.*

4) Weiter geht's



Die Person links von der Person, die geschüttelt hat, erhält jetzt den Pool mit den Würfeln und der Poolabdeckung und beginnt eine neue Runde mit Schritt 1 „Schütteln, gucken, merken".

Spielende



In der 12. Runde fahrt ihr nach dem Schütteln direkt mit Schritt 3 „Punkten" fort, indem sich jede Person die Punkte ihrer einzig noch offenen Kategorie einträgt. Dann endet das Spiel. Schließlich zählt jede Person alle Punkte ihrer Spalte zusammen und trägt ihr Endergebnis in das Feld darunter ein.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt die daran beteiligte Person, die den höheren Wert in der Kategorie **„Pool Party"** hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.

Zum Notieren und Zusammenrechnen eurer Punkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele.
Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Christoph Cantzler, Torsten Marold
Illustrationen: Annika Heller
Redaktion: Kaddy Arendt, Viktor Kobilke
Spielanleitung: Kaddy Arendt, Viktor Kobilke

© 2025 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.