

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!

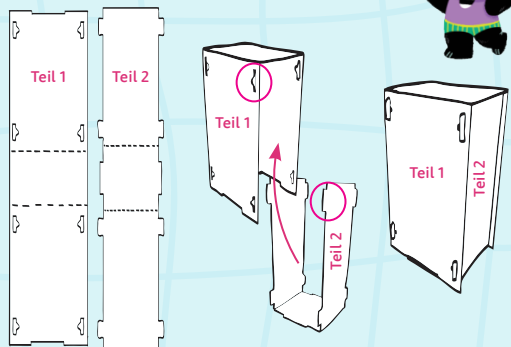
MATERIAL

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. Du hast einen 2. Versuch.

SPIELENDE

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



PANDA POOL PARTY

Whenever the pandas feel the baking sun on their fur and can't spot a cloud in the sky, they know it's time for a pool party! Everyone is rushing to climb the tower and dive into the cool water as fast as possible. But be careful that not too many pandas dive at once or the pool will be too full!

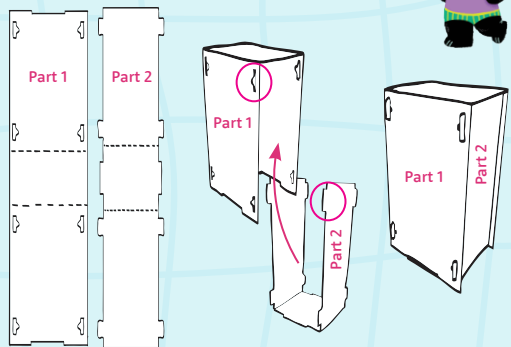
COMPONENTS

55 cards, 1 diving tower (2 parts), 1 die

GAME SETUP

Step 1:

Set up the diving tower



Note:

You only need to construct the tower before your first game. The constructed tower will then fit back in the box.

Step 2:

Lay the 55 cards in a pile on top of the diving tower.

Whoever was last at the pool goes first and takes the die.



GOAL OF THE GAME

You win the game if you have the most panda cards at the end! You get panda cards by helping the pandas find the courage to dive into the cool water below. You can blow, flick, lift, or push cards down from the pile to encourage them. But the die decides which method of encouragement you use each turn. Up to 5 panda cards can fall from the tower together before the pool fills up.



HOW TO PLAY

At the start of your turn, roll the die and perform the action shown on the die.



Try to knock cards down from the diving tower by blowing.



Try to knock cards down from the diving tower by flicking.



Try to grab cards using both your index fingers on opposite corners and lift them off the diving tower.



Try to push cards off the diving tower using a single finger. Your finger must be in constant contact with the top card while you push.



Choose 1 of the 2 actions.



Choose 1 of the 2 actions.

To make sure that you have knocked fewer than 6 cards down, place 1 fallen card on each of the life rings on the tower. If you have more cards than life rings, there are too many.

If you removed 5 or fewer cards from the diving tower:

Well done! Lay your cards on the table in front of you to score as victory points. Then pass the die to the next player in clockwise order.

If you removed more than 5 cards from the diving tower:

Share out the fallen cards among your opponents as equally as possible, starting with the player to your left. If the cards don't divide equally, then a player may end up with more cards than the others. Your opponents then lay the cards in front of them to score as victory points. You do not keep any of the cards. You have a second attempt. Roll the die again and perform the action shown on the die. Then it's the next player's turn.

Example: Amira, Ben and Yuki are playing together. Amira blew 7 cards off the tower. She shares out the cards one by one, alternating between Ben and Yuki. She begins by giving Ben a card because he is sitting to her left. This means Ben receives 4 cards and Yuki receives 3. Amira can now try again and rolls the die. She now flicks down 4 cards and can keep them.

FOR A 2-PLAYER GAME

The rules are the same for a 2-player game. However, if you knock too many cards from the tower, you divide them equally into 2 piles. Give the first pile to your opponent and return the rest of the cards to the box. Then make a second attempt.

Example: Amira and Yuki are playing a 2-player game. Amira blew 7 cards off the diving tower. Amira divides the cards, alternating between 2 piles. Yuki receives the first pile. This means Yuki receives 4 cards and Amira places the other 3 off to the side. Then she takes another turn.



END OF THE GAME

The game ends once there are no more cards left on top of the diving tower. Whoever has collected the most cards wins the game. If there is a tie, then all the tied players win!

Impressum:

Originalausgabe. Alle Rechte vorbehalten.
Die Nutzung für alle Arten von Text- und Data-Mining, insbesondere im Zusammenhang mit jeglichen KI-Systemen, i. S. v. §44b UrhG ist hiermit ausdrücklich vorbehalten.
Gedruckt in Deutschland
Spielidee: Tanja Malinowski und Marcus Meigel
Illustrationen: Valeria Issa
Redaktion: Andrea Lehmann
Grafik, Satz, Layout: Anja Trentepohl

English Translation and Proofreading:
Ryan A Jones and Alexander Caves for
The Geeky Pen
produktsicherheit@magellanverlag.de



© 2025 Magellan GmbH & Co. KG
Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6
96052 Bamberg, Germany
www.magellanverlag.de