

Inhoud

Onderdelen: 1 spelbord, 8 familieleden, 8 opzetvoetjes, 6 speelschijven, 1 ronde dobbelsteen, zwembad, 6 x 3 stuks zwemuitrusting (badjas, duikbril, luchtmatras).

Kaarten:

- **stap!** (24): hierop staat welk familielid de speler moet gaan halen en waar ze samen naartoe moeten gaan.
- **doe-dit!** (40): wanneer een speler met een familielid ter plaatse gekomen is, moet hij een "doe-dit!" kaart trekken en de beschreven opdracht uitvoeren.
- **splash??** (40): dit zijn kanskaarten die getrokken worden wanneer een speler of een familielid op een vakje met een duiker terecht komt.



Doel van het spel

Als eerste een volledige zwemuitrusting verzamelen om een duik in het zwembad van de Pfaffs te kunnen nemen.

De spelers zoeken contact met de verschillende leden van de familie. Zij vergezellen hen bij hun drukke bezigheden. Zo worden zij vertrouwd met elkaar tot ze uiteindelijk in de familie opgenomen worden. Wanneer zij

daarin slagen, mogen zij een duik in het zwembad nemen. Tijdens het spel moeten zij hiervoor een volledige zwemuitrusting verzamelen.

Vorbereiding

Speel je dit spel voor het eerst, druk dan de familieleden voorzichtig uit het karton en zet ze in het opzetvoetje. Druk ook de zwemuitrusting uit het karton en leg de stukjes in de doos.

- Vouw het spelbord open op de tafel en plaats het zwembad in het midden. Leg de "splash??" kaarten met de tekst naar beneden in het zwembad. De overige kaarten worden in twee stapeltjes naast het bord gelegd.
- Plaats de 8 familieleden op het bord: iedere speler mag een aantal familieleden plaatsen op een vakje naar keuze.
- De spelers plaatsen hun speelschijven op een van de 4 locaties naar keuze (shopping center, Sunset Boulevard, gemeentehuis of café)

Begin van het spel

- Alle spelers nemen een "stap!" kaart, waarop staat wie zij moeten gaan halen en wat zij moeten doen. De kaart wordt bijgehouden, maar mag niet door de andere spelers gezien worden.
- De hoogste worp met de dobbelsteen bepaalt wie mag beginnen. Spelers komen nadien aan de beurt in klokwijzerzin.

Spelverloop

- Een speler werpt de dobbelsteen en beweegt zich in de richting van het familielid dat hij moet gaan halen.



- Van zodra hij bij het familielid is, geeft hij te kennen dat hij deze persoon moet vergezellen, zonder evenwel te zeggen waar hij heen moet, en plaatst het familielid bovenop zijn speelschijf. Het is mogelijk dat een tegenspeler ook met dezelfde persoon moet optrekken. Op dat ogenblik kan de tegenspeler beslissen om een andere "stap!" kaart te trekken of tegen de ander te strijden en toch te proberen het familielid op de juiste plaats te krijgen.
- Wanneer een speler bij zijn doel angekommen is, trekt hij een "doe-dit!" kaart. Hij moet de daarop beschreven opdracht meteen uitvoeren. Doet hij dit goed, dan krijgt hij een stukje zwemuitrusting. Lukt de opdracht niet of wil de speler de opdracht niet uitvoeren, dan krijgt hij niets. Hij mag dan een nieuwe "stap!" kaart trekken.
- De andere spelers beslissen of de opdracht goed uitgevoerd is. Indien iemand vindt dat dit niet het geval is, dan moet hij zelf beter doen. Hij moet dan wel als eerste reageren (max. 2 spelers kunnen dezelfde opdracht uitvoeren). Zijn de anderen het ermee eens dat de tweede speler de op-

dracht effectief beter uitgevoerd heeft, dan krijgt hij de zwemuitrusting. Speel je slechts met 2 of is de zaak onbeslist, dan wordt de dobbelsteen geworpen. De hoogste worp krijgt een stuk zwemuitrusting.

- Nadat de opdracht uitgevoerd is, gaat het familielid meteen terug naar huis, naar de living. De speler neemt een nieuwe "stap!" kaart en blijft ter plaatse tot hij weer aan de beurt is.
- Wanneer een speler op een duikervakje terecht komt, neemt hij een "splash??" kaart uit het zwembad. Hij voert de daarop beschreven opdracht uit. De gebruikte "splash??" kaarten worden naast het bord gelegd. Wanneer de stapel opgebruikt is, worden zij geschud en opnieuw in het zwembad gelegd.



Let op!

- Wanneer op de "splash??" kaarten staat dat een familielid zich verplaatst, dan mag dat in eender welke richting, maar er mag slechts eenmaal hetzelfde vakje gebruikt worden. De speler die het familielid vergezelt, wordt niet mee verplaatst. Komt het familielid weer op een duikervakje, dan wordt er opnieuw een "splash??" kaart getrokken. In dat geval moet de speler rechts van diegene die het familielid verplaatst heeft, uitvoeren wat op de kaart staat.
- Als 2 spelers elkaar tegenkomen op hetzelfde vakje mag een speler die minstens 1 stuk zwemuitrusting heeft de ander uitdagen tot een dobbelduel. Zij werpen dan om de beurt de dobbelsteen. Wie het

hoogste aantal ogen gooit, krijgt een stuk zwemuitrusting van de ander.

Opgelet: spelers zijn niet verplicht elkaar uit te dagen als ze op hetzelfde vakje terechtkomen.

- Als je bij het familielid komt dat je moet vergezellen dan mag je je beurt verder uitspelen. Je gooit bijvoorbeeld 5 en je bent in 2 stappen bij je familielid. Dan mag je samen al 3 stappen verderzetten.

- Je mag enkel het familielid vergezellen waarvan de naam op je “stap!” kaart staat.

Einde

Wie als eerste 3 stuks zwemuitrusting verzameld heeft, mag zich naar het zwembad begeven (je hoeft niet exact het aantal ogen te gooien om in het zwembad te eindigen) en een duik nemen. Hij heeft de volle sympathie van de familie Pfaff gewonnen en wint ook het spel.