



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Ab in den Pool!

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 6

JAHREN

„Ab in den Pool!“ ist ein Bluff- und Merkspiel von Heinz Meister für 2 bis 6 Kinder und Erwachsene ab 6 Jahren. Jeder bekommt heimlich eine Farbe zugelost und muss die eigenen Holzfiguren möglichst unauffällig vor dem Wasser bewahren. Wer als Letzter noch mindestens eine eigene Figur am Beckenrand stehen hat, gewinnt.

Spielziel

Rette deine drei Figuren vor dem Pool, ohne zu verraten, welche Farbe dir gehört. Wer zuletzt noch eine eigene Figur am Rand stehen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Stellt alle 18 Figuren mit verdeckten Zahlen bunt gemischt rund um den Pool auf – unabhängig davon, wie viele mitspielen. Mischt die 6 runden Farbkärtchen und verteilt an jeden eines, das er sich geheim ansieht. Übrige Kärtchen kommen aus dem Spiel.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler startet, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Du hebst eine beliebige Figur an und zeigst allen die Zahl auf ihrer Unterseite.
- 3 Du ziehst diese Figur um genau so viele Felder – nach links oder nach rechts, wie du willst.
- 4 Steht dort schon eine Figur, schubst du sie in den Pool; deine gezogene Figur bleibt auf dem Feld.
- 5 Ziehst du auf oder über das Fragezeichen-Feld, darfst du raten, welche Farbe ein Mitspieler hat.
- 6 Wessen drei Figuren alle im Wasser liegen, deckt sein Kärtchen auf und scheidet aus.

So gewinnt ihr

Gewonnen hat, wer als Letzter noch mindestens eine Figur seiner Farbe trocken am Poolrand stehen hat.

Spielziel

Jeder Spieler hat heimlich eine von 6 Farben und damit 3 Figuren, die er schützen möchte. Die Kunst besteht darin, die eigenen Figuren aus der Gefahrenzone zu bringen und gleichzeitig fremde Figuren ins Wasser zu befördern – ohne dabei zu verraten, welche Farbe die eigene ist. Wer sich zu offensichtlich um eine bestimmte Farbe kümmert, wird am Fragezeichen-Feld schnell erkannt. Ziel ist es, am Ende als einziger Spieler noch mit mindestens einer eigenen Figur am Beckenrand zu stehen.

Spielmaterial

18 Holzfiguren

1 Aufkleberbogen

1 Poolboden

6 Farbkärtchen

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie: Poolboden aus der Stanztafel drücken und in den Pool legen, die runden Farbkärtchen vorsichtig herauslösen.
- Den Aufkleber mit dem Fragezeichen auf das dafür vorgesehene Feld am Poolrand kleben.
- Die Zahlenaufkleber sorgfältig auf die Unterseiten der Figuren kleben: Jede der 6 Farben erhält je eine Figur mit 1, 2 und 3.
- Alle 18 Figuren bunt durcheinander rund um den Pool aufstellen, die Zahlen zeigen dabei nach unten.
- Es kommen immer alle Figuren ins Spiel, auch wenn weniger als 6 Personen mitspielen.
- Die 6 Farbkärtchen mischen und jedem Spieler verdeckt eines geben. Jeder sieht sich seine Farbe heimlich an, überzählige Kärtchen kommen ungesehen beiseite.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler eröffnet die Pool-Party und macht den ersten Zug. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Ein Zug im Detail

- 1 Du nimmst dir eine beliebige Figur – Farbe und Besitzer spielen keine Rolle, jeder darf mit jeder Figur ziehen.
- 2 Du drehst sie so, dass alle am Tisch die Zahl auf der Unterseite lesen können.
- 3 Du ziehst die Figur genau so viele Felder weit, wie die Zahl angibt. Die Richtung wählst du frei: im oder gegen den Uhrzeigersinn rund um den Pool.

Figuren ins Wasser schubsen

Endet dein Zug auf einem Feld, das bereits besetzt ist, fliegt die dort stehende Figur in den Pool. Deine gezogene Figur übernimmt den Platz. Ist das Zielfeld frei, bleibt sie einfach dort stehen und es passiert nichts weiter.

So leert sich der Beckenrand im Lauf der Partie immer mehr, während sich im Pool die Figuren sammeln.

Ausscheiden

Sobald alle 3 Figuren einer Farbe im Wasser liegen, deckt der betroffene Spieler sein Farbkärtchen auf und ist raus.

Das Fragezeichen-Feld

Ziehst du mit einer Figur auf das Fragezeichen-Feld oder über dieses Feld hinweg, darfst du einen Tipp abgeben, welche Farbe ein Mitspieler besitzt. Du musst nicht raten, es ist freiwillig.

- **Tipp richtig:** Der getippte Spieler deckt sein Kärtchen auf, alle seine Figuren werden in den Pool geschubst, er scheidet aus.
- **Tipp falsch:** Du selbst deckst dein Kärtchen auf, deine Figuren landen im Wasser und du bist aus dem Spiel.

Der Spielzug

- 1 Eine beliebige Figur am Poolrand auswählen.
- 2 Die Figur anheben und die Zahl auf der Unterseite allen Mitspielern zeigen.
- 3 Zugrichtung festlegen: links- oder rechtsherum um den Pool.
- 4 Die Figur genau die angezeigte Feldanzahl weiterziehen.
- 5 Steht auf dem Zielfeld eine Figur, wird sie in den Pool geschubst.
- 6 Wurde dabei das Fragezeichen-Feld betreten oder überquert: optional einen Tipp auf die Farbe eines Mitspielers abgeben.
- 7 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Es stehen immer alle 18 Figuren am Poolrand, unabhängig von der Spielerzahl. Figuren ohne Besitzer bleiben also im Spiel.
- Jeder darf jede Figur bewegen, auch Figuren der eigenen Farbe.
- Die Zahl unter der gewählten Figur muss vor dem Zug offen gezeigt werden.
- Du darfst dein eigenes Farbkärtchen jederzeit während der Partie noch einmal heimlich ansehen.
- Ein Tipp am Fragezeichen-Feld ist freiwillig, aber riskant: Liegst du daneben, scheidest du selbst sofort aus.
- Nicht verteilte Farbkärtchen kommen aus dem Spiel, ohne dass jemand sie sieht.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler mindestens eine Figur seiner Farbe trocken am Poolrand stehen hat. Alle anderen haben ihr Farbkärtchen aufgedeckt und sind ausgeschieden – entweder weil alle ihre Figuren im Wasser gelandet sind, weil ihre Farbe richtig erraten wurde oder weil sie selbst falsch getippt haben. Dieser letzte Spieler gewinnt. Spielen weniger als 6 Personen mit, darf der Gewinner zum Abschluss noch alle herrenlosen Figuren in den Pool schubsen.

Tipps

- Ziehe nicht nur Figuren, die deiner eigenen Farbe nützen. Wer seine Farbe auffällig oft rettet, wird am Fragezeichen-Feld durchschaut.
- Merke dir, welche Figuren mit welchen Zahlen schon bewegt wurden. Daraus kannst du abschätzen, wie weit eine Figur dich im nächsten Zug erreichen kann.
- Bewege ruhig auch mal eine Figur deiner eigenen Farbe in Gefahr oder schubse eine fremde Figur, deren Besitzer offensichtlich ist – das lenkt vom eigenen Kärtchen ab.
- Tippe am Fragezeichen-Feld nur, wenn du dir ziemlich sicher bist. Ein Fehlgriff bedeutet das sofortige Aus.
- Achte darauf, wer bei welcher Figur zusammenzuckt oder zögert. Diese Reaktionen sind oft der beste Hinweis auf eine Farbe.

Häufige Fragen

Darf ich auch Figuren bewegen, die nicht meine Farbe haben?

Ja. Jeder Spieler darf in seinem Zug jede beliebige Figur am Poolrand wählen, egal welcher Farbe sie ist.

Muss ich die Zahl der Figur wirklich allen zeigen?

Ja. Du drehst die gewählte Figur so, dass alle Mitspieler die Zahl auf der Unterseite sehen können, bevor du ziehst.

In welche Richtung darf ich ziehen?

Du entscheidest bei jedem Zug frei, ob du die Figur rechts- oder linksherum um den Pool bewegst. Die Anzahl der Felder gibt die Zahl vor.

Was passiert, wenn mein Zielfeld schon besetzt ist?

Die dort stehende Figur wird in den Pool geschubst. Deine gezogene Figur bleibt auf diesem Feld stehen.

Muss ich am Fragezeichen-Feld einen Tipp abgeben?

Nein. Wer auf oder über das Fragezeichen-Feld zieht, darf tippen, muss aber nicht.

Was passiert bei einem falschen Tipp?

Du deckst zur Strafe dein eigenes Farbkärtchen auf, alle deine Figuren kommen in den Pool und du bist aus dem Spiel.

Zählt es auch, wenn ich nur über das Fragezeichen-Feld hinwegziehe?

Ja. Die Regel gilt ausdrücklich für Züge auf das Feld und für Züge über das Feld hinweg.

Wie viele Figuren stehen bei drei Spielern am Rand?

Alle 18. Unabhängig von der Spielerzahl werden immer sämtliche Figuren aufgestellt, sodass auch Farben ohne Besitzer mitspielen.

Darf ich meine Farbe während des Spiels noch einmal nachschauen?

Ja, du darfst dein Farbkärtchen jederzeit wieder heimlich ansehen.

Was macht der Gewinner mit den übrigen Figuren?

Spiele weniger als 6 Personen mit, darf der Gewinner zum Schluss alle Figuren, die keinem Spieler gehören, noch in den Pool schubsen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Heinz Meister
Erscheinungsjahr	1999
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 13.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/ab-in-den-pool/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/ab-in-den-pool/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026