

**E** in amüsanter Bluffspiel für 2 Spieler von 8-99 Jahren.

Eigene kontra gegnerische Smilys, eigene Smilys gegen eigene Grimmys und den Neutrale. Eine schöne Typensammlung, die sich da verdeckt gegenübersteht! Mit psychologischer Taktik, Glück und

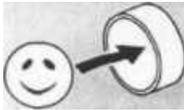
Pokerface geht es darum, den eigenen Smilys zum Durchbruch zu verhelfen. Aber das will der Gegenspieler auch. Da könnte man selbst zum Grimmy werden!

Doch wer will sich schon mit einer Figur identifizieren, die später Miese zählt. Also immer schön lächeln!

# KEEP SMILING!

- Das Spielziel** >
- Smilys, Grimmys und Neutralos stehen sich gegenüber. Beide Spieler versuchen, mit ihren Smilys die gegnerische Seite zuerst zu erreichen, denn auf den ersten Plätzen gibt es die meisten Punkte. Doch Vorsicht: Grimmys zählen minus, und auch Smilys können geschlagen werden.

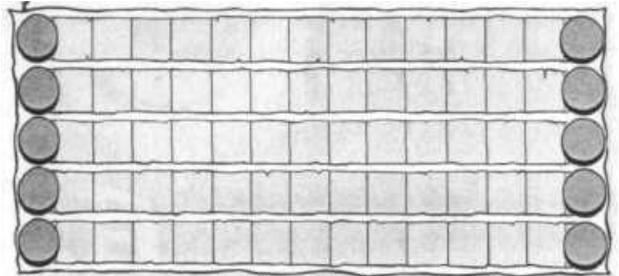
- Das Spielzubehör:** >
- 1 Spielplan mit fünf parallelen Laufstrecken auf der Luftmatratze und sechs Siegersesseln.



- 10 Spielfiguren in zwei Farben mit je zwei Smilys, zwei Grimmys und einem Neutralo. Die beiliegenden Etiketten müssen vor dem ersten Spiel noch auf die Unterseite der Figuren geklebt werden.

- 6 Würfel in diesen zwei Farben - für jeden Spieler also drei.

- Die Startposition** >
- Jeder Spieler setzt seine fünf Spielfiguren verdeckt auf die Starrfelder auf seiner Seite der Luftmatratze.



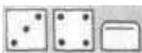
- Wichtig ist, daß sich jeder die Positionen der einzelnen Figuren gut einprägt. Bis zum Spielende darf keine der Figuren mehr aufgedeckt werden.

- Das Würfeln und Ziehen** >
- Abwechselnd würfelt jeder Spieler mit allen drei Würfeln seiner Farbe.

- Es gibt fünf Möglichkeiten zu ziehen:

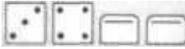


- eine Figur mit den Augen eines Würfels

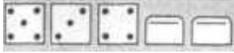


- eine Figur mit den Augen von zwei Würfeln

# KEEP SMILING!



— zwei Figuren mit den Augen von zwei Würfeln



- zwei Figuren mit den Augen von drei Würfeln



- drei Figuren mit den Augen von drei Würfeln



Eine Figur muß also gezogen werden, weitere mögliche Züge können verfallen. Die Augen eines Würfels dürfen dabei nicht auf mehrere Figuren aufgeteilt werden.

- Jede Figur zieht in Richtung der gegnerischen Startposition. Sie zieht immer vorwärts und wechselt niemals die Reihe. Die gegnerische Startposition muß mit genauer Augenzahl erreicht werden.
- Gegnerische Figuren dürfen übersprungen werden. Das besetzte Feld zählt dabei mit.

## Das Schlagen >

- Wer mit seiner Figur direkt das Feld erreicht, auf dem eine gegnerische Figur steht, schlägt diese. Die geschlagene Figur wird aus dem Spiel genommen, dabei aber nicht aufgedeckt.

## Die Einzelwertung >



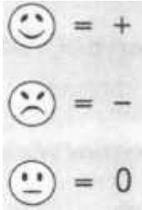
- Erreicht eine Figur die gegnerische Startposition mit genauer Augenzahl, wird sie auf den Sessel mit der höchsten noch freien Wertungsziffer gesetzt, dabei wiederum nicht aufgedeckt.
- Beispiel: Die 1. Figur wird auf den Sessel mit der Ziffer „6“ gesetzt, die 2. Figur kommt auf den Sessel mit der Ziffer „5“ usw.

## Das Spielende >

- Das Spiel ist beendet, wenn alle sechs Sessel besetzt sind.
- Sollte ein Spieler schon vorher keine Figuren mehr zum Ziehen haben, muß der andere solange allein weiterwürfeln und ziehen, bis alle Sessel besetzt sind oder keine Figur mehr im Spiel ist.

# KEEP SMILING!

- Abrechnung und Sieg** > • Jetzt werden die Spielfiguren auf den sechs Sesseln aufgedeckt und bewertet:



Ein Smily zählt positiv die Ziffer des Sessels, auf dem er sitzt (z. B. Smily auf „5“ = 5 Pluspunkte).

Ein Grimmy zählt negativ die Ziffer des Sessels, auf dem er sitzt (z. B. Grimmy auf „3“ = 3 Minuspunkte).

Ein Neutralo zählt immer Null.

- Es gewinnt, wer am meisten Punkte für sich verbuchen kann. Mit einem Lächeln kommt man eben doch ein Stückchen weiter.

- Die Duell-Variante** > Die Regel beim Schlagen wird durch die Duell-Variante risikoreicher:

- Trifft eine eigene Figur auf ein besetztes Feld, wird sie auf die gegnerische Figur gestellt.
- Beide Spieler würfeln im Duell mit einem Würfel. Der Spieler mit der niedrigeren Augenzahl muß seine Figur aus dem Spiel nehmen.
- Bei gleicher Augenzahl gewinnt der Angreifer das Duell.

© 1990 R. X. Schmid  
D-8210 Prien  
Made in West Germany



**No. 71301.3**