

Plouf Party

Un gioco di Heinz Meister illustrato da Stivo
Da 3 a 6 giocatori, da 6 anni in su

CONTENUTO:

- 6 gettoni
- 18 pedine
- 1 fondale della piscina
- 37 adesivi
- 1 regolamento
- 1 piscina in 3D



SCOPO DEL GIOCO:

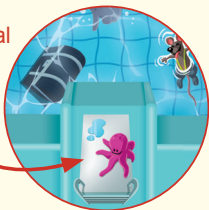
Spingi le pedine degli avversari dentro la piscina e cerca di tenere all'asciutto le tue fino alla fine della partita.

PREPARAZIONE:

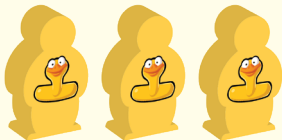


Prima della tua prima partita:

- Defustella tutti gli elementi e piazza il fondo della piscina al suo posto.
- Attacca gli adesivi sul bordo della piscina nei riquadri corrispondenti.
- Infine attacca gli adesivi numerati sotto ogni pedina:
ciascun colore dovrà avere un 1, un 2 e un 3.



Se volete, attaccate gli adesivi rimanenti sulle pedine, **facendo attenzione ad attaccare lo stesso tris di figure allo stesso colore.** Per cui, ogni colore deve avere la medesima figura.



- Senza guardare i numeri delle pedine, piazzatele casualmente nelle caselle attorno alla piscina.
- Mischiate i 6 gettoni e distribuiteli coperti ad ogni giocatore. Se giocate in meno di 6, alcuni gettoni rimangono coperti in mezzo al tavolo. Ognuno guarda segretamente il colore che gli è stato affidato e mantiene il gettone coperto di fronte a sé.

IL GIOCO:

Comincia colui che per ultimo ha fatto il bagno in piscina

- 1 Sceglie una qualsiasi pedina a bordo della piscina e mostra a tutti il numero scritto sotto di essa.
- 2 Muove la pedina di tante caselle quante il numero mostrato (1, 2 o 3) in una direzione a sua scelta. Non si può cambiare direzione durante il movimento.
- 3 Se finisce il suo movimento su una casella occupata da un'altra pedina, la spinge nella piscina. Poi posiziona la sua pedina sulla casella libera.

Attenzione: è vietato fare il movimento contrario del giocatore precedente.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, in senso orario, che ripeterà i 3 punti di cui sopra.



Una precisazione: le pedine gettate in acqua, che rivelino o meno il numero sotto di esse, devono essere lasciate in fondo alla piscina così come sono cadute.

FINE DELLA PARTITA:

Non appena rimangono solo 2 colori attorno alla piscina:

- ➔ Il giocatore con la pedina più vicina al trampolino viene dichiarato vincitore.
- ➔ In caso di distanza equivalente, vince colui che ha il maggior numero di pedine asciutte.
- ➔ In caso di ulteriore parità, fatevi un'altra partita.

Se giocate in meno di 6, alcuni gettoni non vengono assegnati. Se tutti i giocatori tranne uno vengono eliminati, quest'ultimo vince la partita (anche se sul bordo piscina vi sono ancora pedine di colori non assegnati)!





VARIANTE A 2 GIOCATORI

In 2 giocatori, è possibile giocare grazie alla seguente modifica: il gioco termina non appena ci sono solo 3 colori attorno alla piscina.