

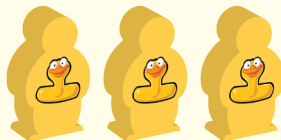


PREPARACIÓN:

Antes de jugar por primera vez, retira de su troquel el fondo de piscina y las fichas. A continuación coloca el fondo de piscina en su lugar, y pon la pegatina del trampolín en el lugar correspondiente. A continuación, pega los números debajo de los peones: cada color **debe** tener un 1, un 2 y un 3 de su mismo color.



Si lo deseas, pega las pegatinas decorativas en los peones, pero asegúrate de poner las mismas pegatinas en cada trío de peones del mismo color. Los peones del mismo color deben ser completamente idénticos para no proporcionar pista alguna del número que tienen pegado.



- Coloca al azar los peones en las casillas que se encuentran alrededor de la piscina; no mires los números de los peones a medida que los vas poniendo.
- Mezcla boca abajo las 6 fichas y dale una a cada jugador. Si hay menos de 6 jugadores, las fichas restantes deberán permanecer boca abajo sobre la mesa. Cada jugador mira en secreto el color que ha recibido y mantiene la ficha boca abajo.

CÓMO JUGAR:

El último jugador que haya nadado en una piscina comenzará a jugar, para ello deberá seguir estos pasos:

- 1 El jugador coge un peón cualquiera que se encuentre alrededor de la piscina y le da la vuelta para que todo el mundo vea su número.
- 2 A continuación, deberá mover el peón que ha elegido el número de casillas que indique (1, 2 o 3) en la dirección que desee. No puede dar la vuelta para cambiar de dirección una vez que ha comenzado a mover el peón.
- 3 Si el peón termina en una casilla ocupada por otro peón, lo tirará al interior de la piscina. El peón que el jugador ha movido deberá quedarse en la casilla en la que terminó su movimiento.

Atención: no está permitido repetir **exactamente el mismo movimiento** que realizó el jugador anterior.

A continuación, el siguiente jugador siguiendo el sentido horario, repetirá los 3 pasos descritos anteriormente.



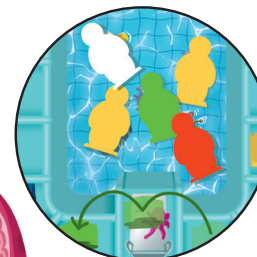
Cuando el tercer peón de un jugador haya caído a la piscina, la partida habrá terminado para ese jugador y deberá mostrar su ficha al resto de jugadores.



CASILLA DE SALTO DE TRAMPOLÍN:

Cuando un jugador desplace un peón sobre esta casilla, o bien caiga en ella cuando termine su turno, **podrá** tratar de adivinar el color de uno de sus adversarios.

- Si adivina el color de un adversario, ese jugador deberá mostrar su ficha y tirar todos sus peones al fondo de la piscina. ¡Ese jugador ha sido eliminado de la partida!
- Si no adivina el color de un adversario, el jugador que ha tratado de adivinar el color deberá tirar todos sus peones al fondo de la piscina. ¡Ha sido eliminado de la partida por fallar!



Lola mueve un peón y pasa por encima de la casilla de salto de trampolín. Decide acusar a María: "Tú eres el color azul." Si está en lo cierto, María será eliminada de la partida, pero si se equivoca, Lola será la eliminada.



FIN DE LA PARTIDA:

Tan pronto como sólo queden 2 colores alrededor de la piscina:

- ➔ El jugador cuyo peón esté más cerca de la casilla de salto de trampolín gana.
- ➔ Si ambos jugadores están a la misma distancia, gana el peón de los empatados que tenga el número más alto.
- ➔ Si el empate persiste, ¡volved a jugar!

No todos los colores se utilizan en partidas con menos de 6 jugadores. Si todos los jugadores son eliminados excepto uno, ese jugador gana la partida (incluso si los peones con colores que no pertenezcan a otro jugador siguen en juego).

Nota: los peones que tires al agua pueden caer en cualquier posición. Tienes que dejarlos caer, revelen o no su número.



VERSIÓN PARA 2 JUGADORES

Es posible jugar partidas a 2 jugadores realizando el siguiente cambio en las reglas: el juego termina cuando sólo queden 3 colores alrededor de la piscina.

Plouf Party

Un juego de Heinz Meister, ilustrado por Stivo
de 3 a 6 jugadores de 6 años o más
Traducción: Midna

CONTENIDO:

- 6 fichas
- 18 peones
- 1 fondo de piscina
- 37 pegatinas
- 1 reglamento



OBJETIVO DEL JUEGO:

Tira a la piscina los peones de tus adversarios y permanece seco hasta el final de la partida.