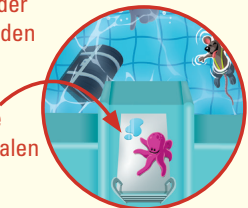


VORBEREITUNG



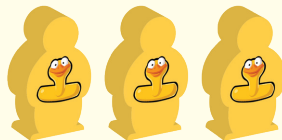
- Drückt vor dem ersten Spiel Chips und Poolboden vorsichtig aus der Stanztafel und legt den Boden in das Schwimmbecken (Schachtel). Klebt das Sprungbrett auf das große Feld in der Mitte der schmalen Seite (vgl. Abb.).



- Klebt dann die Sticker mit den Zahlen unter die Spielfiguren. Achtet darauf, dass **jedes** Farbtrio eine 1, eine 2 und eine 3 bekommt.



Wenn ihr möchtet, könnt ihr eure Spielfiguren mit den restlichen Stickern verzieren. Achtet darauf, dass jedes Farbtrio das gleiche Motiv erhält. Die Spielfiguren einer Farbe müssen absolut identisch sein.



- Stellt die Spielfiguren auf beliebige Beckenrand-Felder. Achtet dabei darauf, dass niemand die Zahlen darunter sieht.
- Legt die Chips mit der Rückseite nach oben auf den Tisch und mischt sie. Jeder Spieler erhält verdeckt einen Chip. Das ist eure Spielerfarbe, die ihr vor euren Mitspielern geheim haltet. Seid ihr weniger als 6 Spieler, bleiben die übrigen Chips verdeckt auf dem Tisch liegen.

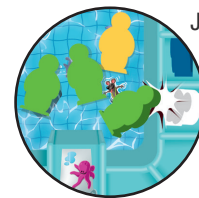
DAS SPIEL

Wer zuletzt von einem Sprungbrett gesprungen ist, beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, machst du Folgendes:

- 1 Nimm eine **beliebige** Spielfigur vom Beckenrand, drehe sie um und zeige deinen Mitspielern die Zahl.
- 2 Ziehe mit der Spielfigur um genau so viele Felder (1, 2 oder 3) in eine beliebige Richtung. Innerhalb dieses Zuges darfst du die Richtung **nicht** ändern.
- 3 Landest du auf einem Feld, das bereits von einer anderen Spielfigur besetzt ist, wirfst du diese Figur in den Pool und lässt die Spielfigur, mit der du gezogen bist, auf dem Feld stehen.



Achtung: Ihr dürft den Zug des vorherigen Spielers **niemals** rückgängig machen, indem ihr die selbe Figur wieder zurückzieht.



Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und führt die Schritte 1 bis 3 aus usw. Sobald alle drei Spielfiguren deiner Farbe im Pool gelandet sind, drehst du deinen Chip um. Du bist aus dem Spiel.

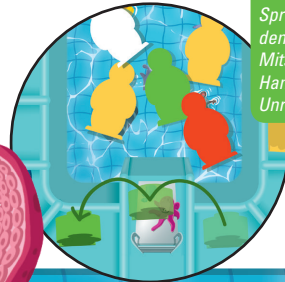


SPRUNGBRETT

Ziehst du mit einer Spielfigur über das Sprungbrett oder landest auf diesem, **kannst** du eine Vermutung aussprechen und einem Spieler eine Farbe zuordnen.

- War deine Vermutung richtig, muss der entsprechende Spieler seinen Chip umdrehen und seine Spielfiguren in den Pool werfen. Er ist aus dem Spiel.
- War deine Vermutung falsch, musst du deinen Chip umdrehen und **deine** Spielfiguren in den Pool werfen. Du bist aus dem Spiel.

Lola zieht mit einer Spielfigur über das Sprungbrett. Sie vermutet, dass Hanna den blauen Chip hat und teilt dies ihren Mitspielern mit. Hat sie Recht, scheidet Hanna aus dem Spiel aus. Hat sie Unrecht, muss Lola ausscheiden.



Anmerkung: Die Spielfiguren, die in den Pool geworfen wurden, bleiben genau so liegen, unabhängig davon, ob ihre Zahlen zu sehen sind oder nicht.

SPIELLENDE

Sind nur noch zwei Farben im Spiel, endet das Spiel:

- ➔ Der Spieler, dessen Figur näher am Sprungbrett ist, gewinnt.
- ➔ Sind beide Spieler gleich weit entfernt, gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur die höhere Zahl hat.
- ➔ Herrscht immer noch Gleichstand, spielt einfach noch einmal!

Seid ihr weniger als 6 Spieler, kann es vorkommen, dass alle Spieler, bis auf einen, bereits ausgeschieden sind, aber Spielfiguren ohne Besitzer noch im Spiel sind. Dann gewinnt natürlich derjenige, der noch nicht ausgeschieden ist.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Das Spiel endet, wenn nur noch drei Farben im Spiel sind.



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com
Redaktion: Cornelia Rist

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. **Petits éléments. Dangers de suffocation. Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

BAUCH PLATSCHER

Ein Spiel von Heinz Meister, illustriert von Stivo
Für 3 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

INHALT

- 18 Spielfiguren in 6 Farben
- 6 Chips
- 1 Boden für den Pool
- 37 Sticker



ZIEL DES SPIELS

Schubst die Spielfiguren eurer Mitspieler in den Pool und versucht selbst, so lange wie möglich trocken zu bleiben.