

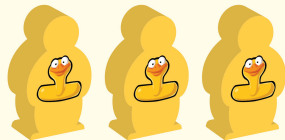
PREPARAZIONE:

Prima della prima partita: :

- Si staccano dalla fustella gli elementi in cartone e si mette nel suo spazio li fondale della piscina.
- Si incolla l'adesivo del trampolino sulla casella corrispondente.
- Si incollano gli adesivi numerati sotto le sagome: **ogni colore deve avere un 1, un 2, un 3.**



Se vi piace l'idea, incollate gli adesivi decorativi sulle sagome, prestando attenzione nel mettere lo stesso soggetto sulle serie di tre dello stesso colore.



- Si mettono a caso tutte le sagome sulle caselle attorno alla piscina, senza guardare i rispettivi numeri.
- Si mischiano i 6 gettoni a faccia in giù e ciascun giocatore ne prende uno. Eccetto il caso in cui si gioca in 6, alcuni gettoni restano sul tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore controlla qual è il suo colore e tiene il proprio gettone davanti a sé a faccia in giù.

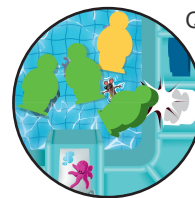
IL GIOCO:

Comincia chi è appena reduce da un bagno in piscina.

- 1 Il giocatore sceglie **a caso** una sagoma sul bordo della piscina, la gira e mostra il suo numero a tutti.
- 2 Quindi la sposta di tante caselle, quante ne indica il numero (1, 2 o 3) nel senso che preferisce. Lo spostamento nella direzione scelta deve avvenire per intero.
- 3 Se termina lo spostamento su una casella occupata da una sagoma, la spinge dentro la piscina; lascia la propria sagoma sul posto dove ha terminato lo spostamento.

Attenzione: è proibito effettuare lo spostamento esattamente inverso di quello effettuato dal giocatore precedente.

La mano passa al giocatore successivo in senso orario che eseguirà le 3 tappe descritte qui sopra; e via di seguito.



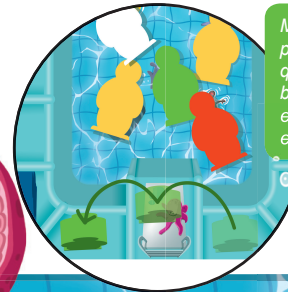
Quando la terza sagoma di un giocatore viene spinta in acqua, lui mostra il suo gettone e viene eliminato. La partita per lui è finita.



CASELLA TRAMPOLINO:

Quando un giocatore spostando una sagoma passa oltre questa casella o termina il movimento proprio sopra, **può (se lo desidera) tentare di indovinare il colore di un avversario.**

- Se l'indicazione è corretta, l'avversario chiamato in causa mostra il suo gettone e spinge tutte le sue sagome nella piscina; così viene eliminato.
- Se invece sbaglia il colore, l'accusatore deve scoprire il proprio gettone e spingere tutte le sue sagome in acqua. E' lui che viene eliminato!



Manu sposta una sagoma e passa oltre il trampolino. Decide quindi di accusare Teo: "Tu sei il blu!". Se avrà ragione, Teo verrà eliminato; viceversa sarà lei ad essere eliminata.



N.B. Le sagome spinte in acqua possono assumere qualunque posizione. Che mostrino o meno il loro numero, non bisogna toccarle..

FINE DEL GIOCO

Siamo al punto dove sono rimasti 2 colori attorno alla piscina:

- ➔ Il giocatore che ha la propria sagoma più vicina al trampolino, è il vincitore.
- ➔ Se la distanza è la stessa, vince chi ha il numero maggiore.
- ➔ In caso di ulteriore parità, si deve ripetere la partita.

In meno di 6 giocatori non vengono attribuiti tutti i colori. Se tutti i giocatori vengono eliminati salvo uno, quest'ultimo vince la partita (anche se restano in gioco le sagome dei colori non assegnati).



VARIANTE IN 2 GIOCATORI

In 2 giocatori è possibile giocare adottando questa modifica: la partita finisce quando restano solo 3 colori sul bordo della piscina.

Plouf Party

Un gioco di Heinz Meister illustrato da Stivo
Da 3 a 6 giocatori a partire da 6 anni

MATERIALI:

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



SCOPO DEL GIOCO:

Spingere le sagome degli avversari nella piscina e conservare le proprie all'asciutto fino alla fine.