



# SPLASH!

Autorid: Wilfried ja Marie Fort.

2-6 mängijale alates 6. eluaastast, 10-20 min.

## Mängu osad

30 puidust tükki (5 erineva kujuga, igaüht 6 erinevat värvi), 14 veetilgažetooni.



## Ettevalmistus mänguks

Pange puutükid laua keskele kuhja.

Veetilgažetoonid asetage nende kõrvale.

Seejärel jagage tükid mängijate vahel nii: iga mängija võtab järjekorras (päripäeva liikudes) kuhjast tüki, kuni kuhi saab otsa (igal mängijal peaks olema ühepalju tükke). Nüüd olete mängu alustamiseks valmis!

**Märkus:** neljakesi mängides lõpetage tükide võtmine siis, kui kuhja on järele jäänud 2 tükki, nüüd on iga mängija saanud võrdse arvu tükke. Pange ülejäänud 2 tükki karpi tagasi.

**Vihje:** Püüa valida endale erineva kuju ja värviga tükke.



## Mängu käik

Esimene mängija alustab mängu, andes ühe oma tükkidest temast vasakul asuvalle mängijale (mängija 2). Mängija 2 peab asetama selle tüki lauale, moodustades tornile aluse. Seejärel annab mängija 2 ühe oma tükkidest temast vasakul istuvalle mängijale, kes jätkab torni ehitamist. Ja nii edasi.

## Uute tükide andmine ja asetamine:

Iga uus tükk tuleb asetada torni kõige kõrgemale katmata tükile, mis on sama kuju või sama värviga. See ei tohi puudutada lauda ega ühtegi teist tükki. Oma mängukorra ajal **peab** aktiivne mängija andma (kui see on võimalik) temast vasakul asuvalle mängijale tüki, mida on võimalik reeglitekohaselt torni tippu asetada (st tükk on vastava kuju või värviga). Kui mängijal ei ole oma varude hulgas sobivat tükki, peab ta valima sellise mõne teise mängija varudest ja andma selle endast vasakul istuvalle mängijale. Kui mitte kellelgi ei ole reeglitele vastavat tükki, võib mängija anda mistahes muu tüki oma naabrile.



## Pärast tüki asetamist...

**Kui torn jäi püsima:** mäng jätkub.

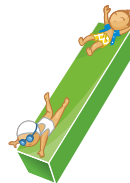
**Kui torn kukkus ümber (Plärts!):** Mängija, kes andis tüki, mis põhjustas tema naabri poolt torni ümber

kukutamise, saab ühe veetilgažetooni. Kõrgeim torn laual saab nüüd uue torni aluseks. Kui üheaegselt on mitu erinevat torni sama kõrgusega või laual lebab lihtsalt hulk tükke, valib torni kukutanud mängija, milline torn (või tükk) saab uueks aluseks. Seejärel korjab see mängija kõik ülejäänud lauale kukkunud tükid kokku ja lisab need oma varudele. Mängija võtab alati maksimaalselt 3 tükki: kui lauale on kukkunud rohkem tükke, valib mängija 3, lisab need oma varudesse ja paneb ülejäänud tükid karpi tagasi. Seejärel annab torni ümber kukutanud mängija oma varudest sobiva tüki temast vasakul istuvalle mängijale ning mäng jätkub.

## Mängu lõpp

Mäng lõpeb kui:

- kas mängija annab edukalt ära oma varudest viimase tüki ning ta kuulutatakse võitjaks
- või mängija on kogunud 3 veetilka, ka siis deklareeritakse ta võitjaks.



## Variants: meeskonnad

4 või 6 mängijaga mängides võite proovida meeskonnamängu. Mängijad moodustavad 2 või 3 meeskonda ja meeskonnad istuvad üksteise vastu, nägudega vastamisi. Nüüd peate olema eriti tähelepanelikud ja oma meeskonda mitte alt vedama!

Kui keegi mängijatest annab ära oma viimase tüki või saab kolmanda veetilga, võidab kogu tema meeskond!

## Märkused

Püüdke mängida ettevaatlikult ja lauda mitte kõigutada. Kui torn kukub ümber, ilma et mõne mängija tegevus oleks seda silmnähtavalt põhjustanud ning pole võimalik kedagi süüdistada, korjake maha kukkunud tükid kokku ja pange need tagasi karpi. Kui mängija kukutas torni ümber kellegi teise mängukorra ajal, peab ta korjama kukkunud tükid laualt, vastavalt torni kukutanud mängija reeglitele.

Mängu kirjastaja on Lifestyle Boardgames Ltd.  
© 2014 Kõik õigused kaitstud. www.LifeStyleLtd.ru  
Edasimüüja Eestis, Lätis ja Leedus on Brain Games SIA.  
Valmistatud Hiinas.

**Autorid:** Wilfried ja Marie Fort  
**Illustratsioonid:** Natalia Zelenina  
© 2014 Brain Games SIA  
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvia  
T: (+371) 67334034  
info@Brain-Games.com  
www.Brain-Games.com



Mängu agentuur:  
Forgenext