



## SPIELREGEL



### WIE GEHT'S?

Wirf, kick und roll Ball und Ring in Richtung **boachie**. Gewonnene Punkte stellst du auf deiner Action-Uhr ein. Erreichst du als Erster elf oder mehr Punkte, hast du gewonnen.

### ZUERST

... nimmst du dir Ball, Ring und Action-Uhr einer Farbe. Stell die Action-Uhr auf Null Punkte. Binde das Armband um und hefte die Action-Uhr oben drauf. Fertig!



### JETZT GEHT'S LOOOS!

Markiere eine Wurflinie am Boden. Stelle dich hinter diese Linie und wirf zuerst den **boachie** einige Meter weg. Nun wirfst du deinen Ball (oder Ring) und versuchst, dass er so nah wie möglich beim **boachie** landet. Nacheinander werfen auch deine Mitspieler ihren Ball (oder Ring) von der Wurflinie aus. War jeder einmal an der Reihe, werfen alle nacheinander ihr zweites Objekt. Dann macht ihr euch auf zum **boachie** und seht nach, wer Punkte bekommt.

### WERTUNG

- Der Spieler, dessen Ball oder Ring am nächsten zum **boachie** liegt, erhält **2 Punkte**.
- Der Spieler, dessen Ball oder Ring am zweitnächsten zum **boachie** liegt, erhält **1 Punkt**.

### EXTRAPUNKTE

- Wer die Regel erfüllt, die auf der (geworfenen) Oberseite des **boachie** zu lesen ist, erhält die dort angegebenen Punkte.

Beispiel: Die Regel lautet „+1 Ring in größter Entfernung“: Der Spieler, dessen Ring am weitesten vom **boachie** entfernt liegt, bekommt 1 Punkt.



- **1 Punkt** erhalten die Spieler, die ihren Ring um einen fremden Ball bzw. ihren Ball in einen fremden Ring werfen konnten.
- **2 Punkte** erhält, wer seinen Ball in seinem Ring platziert.
- **3 Punkte** erhält, wer mit seinem Ring den **boachie** umschließt.

Neu erhaltene Punkte addierst du dazu. Dann stellst du den neuen Punktestand auf deiner Action-Uhr ein.

- Solltet ihr mal nicht feststellen können, welches Wurfobjekt näher am **Boochie** liegt, messt ihr die Abstände mit Hilfe von Gegenständen oder Fußlängen ab.
- Sollte der **Boochie** so liegen, dass keine Seite eindeutig oben liegt, entfallen in dieser Runde die Zusatzpunkte des **Boochie**.

## **JETZT KOMMT RICHTIG ACTION INS SPIEL!**

Hast du Punkte erhalten, gilt für dich sofort die „Wurfregel“, die auf deiner Action-Uhr neben der erreichten Punktzahl erscheint.



## **EINE NEUE RUNDE**

Nehmt Bälle und Ringe wieder an euch. Wer in der letzten Runde die meisten Punkte erringen konnte, wirft den **Boochie** für die nächste Spielrunde. Der führende Spieler (der die meisten Punkte insgesamt hat) wirft den ersten Ball (oder Ring). Die anderen Spieler folgen. Bei Gleichstand wirft der jeweils Älteste zuerst.

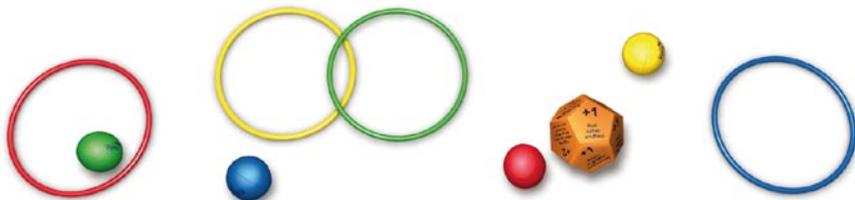
## **SPIELLENDE UND GEWINNER**

Ihr könnt auf zwei Arten gewinnen:

- 1) Das Spiel endet nach der Runde, in der ein oder mehrere Spieler elf oder mehr Punkte erreichen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird der Sieger in der nächsten Partie ermittelt.
- 2) Wenn auf der Oberseite des **Boochie** steht: „Ring um Boochie Ball gewinnt sofort.“, ist auf der Stelle Sieger, wer in dieser Runde den Ring um den **Boochie** wirft.

## **EINE NEUE PARTIE**

Spielt mindestens so viele Partien Boochie, wie ihr Spieler seid. Für jedes neue Match tauscht ihr jeweils eure Action-Uhr gegen eine andere ein, stellt sie wieder auf Null und nehmt euch Ring und Ball in dieser Farbe. Da jede Action-Uhr neue Herausforderungen bietet, ist Abwechslung garantiert.



Viel Spaß beim Boochen!

© 2009 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a, 80333 München, [www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)

Autoren: Forrest-Prusan Creative

Satz & Layout: Oliver Richtberg, Zoch GmbH

Used with permission by Gamewright, a division of Ceaco

