

WER GEWINNT?

Spielt weiter, bis nur noch eine Person übrig ist. Sie gewinnt die Kategorie-Karte der laufenden Runde und legt sie vor sich ab.

Wer die Runde gewonnen hat, wählt eine Kategorie auf einer neuen Karte, während eine andere Person am TAPPLE-Rad alle Buchstaben zurücksetzt und nach oben drückt.

Startet dann den Timer.

Die im Uhrzeigersinn nächste Person beginnt die neue Runde.

Spielt weiter, bis jemand von euch drei Kategorie-Karten gesammelt hat und somit das Spiel gewinnt!

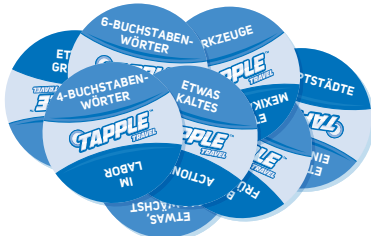
P9



P2

OPTIONAL

Für längere Spiele könnt ihr bis vier oder mehr Karten spielen oder bis ihr alle Karten durchgespielt habt. Wer am meisten Karten hat, gewinnt!



P10



P3

SHOWDOWN-RUNDE:

Bei TAPPLE TRAVEL gibt es kein Unentschieden! Wenn alle Buchstaben auf dem TAPPLE-Rad gedrückt wurden und noch mehr als eine Person im Spiel ist, gehen alle verbleibenden Personen in eine SHOWDOWN-Runde!

Wer als Nächstes an der Reihe ist, setzt die Buchstaben zurück, wählt eine weitere Kategorie auf derselben Karte und drückt dann die Timer-Taste, damit die nächste verbleibende Person die SHOWDOWN-Runde beginnt.

Das Spiel geht dann wie gewohnt weiter, bis nur noch eine Person übrig bleibt!

P11

Immer reihum:
Nenne eine Antwort, die mit einem noch nicht gedrückten Buchstaben auf dem TAPPLE-Rad beginnt.
NÄCHSTE PERSON SAGT HERDI!
Sie drückt den Buchstaben H und startet den Timer erneut.
Beeil dich! Wenn der Timer abläuft, bist du raus!
Wer zuletzt noch im Spiel ist, gewinnt!
ACHTUNG: Bereits gedrückte Buchstaben sind in dieser Runde nicht mehr verfügbar! Je weniger Buchstaben noch frei sind, desto schwieriger wird es!

P4



P12

AUFBAU

1. Entferne den Kartenhalter vom TAPPLE-Rad.
2. Auf dem Rad müssen alle Buchstaben nach oben geploppt sein.
3. Stelle das Rad und den Kartenhalter in die Tischmitte.



P5

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com
info@hutter-trade.com
© 2026 HUCH!



P13

LOS GEHT'S

Wer am jüngsten ist, beginnt die Runde mit der obersten Karte. Diese Person wählt eine Kategorie aus, nennt diese und legt die Karte beiseite. Dann startet sie den Timer mit dem weißen Button in der Mitte des TAPPLE-Rads und es geht sofort los! Die Person links daneben muss die erste Antwort geben, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



P6



P14

In deinem Zug musst du folgende Schritte durchführen – bevor der Timer abläuft:

1. Eine zur Kategorie passende Antwort geben, die mit einem Buchstaben beginnt, der auf dem TAPPLE-Rad noch nicht gedrückt wurde.
2. Den Anfangsbuchstaben deiner Antwort drücken.
3. Den Timer erneut starten.

MOZZARELLA!

P7



P1

AUSSCHIEDEN

Du scheidest aus der laufenden Runde aus, wenn ...
... du deinen Zug nicht rechtzeitig beenden kannst
ODER
... du eine Antwort gibst, die von der Mehrheit der anderen nicht als korrekt akzeptiert wird. Wenn du ausgeschieden bist, startest du den Timer für die nächste Person, die an der Reihe ist.

Hinweis:
Die Buchstaben ausgeschiedener Personen bleiben gedrückt.

P8