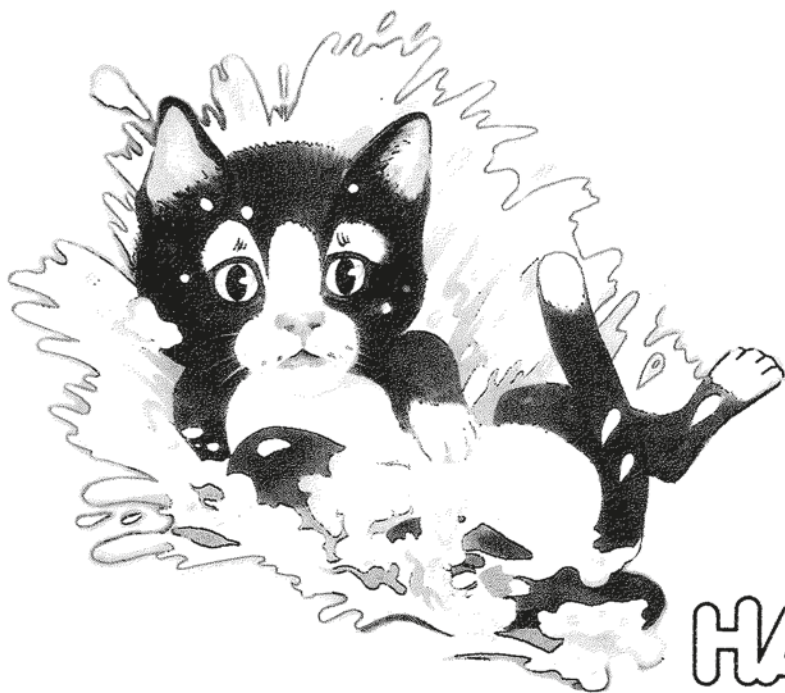


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4377



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

Platsch

Ein spritziges Würfelspiel für 2-6 Kinder ab 5 Jahren.

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

Spielidee: Johannes Tranelis

Grafik: Cornelia Ellinger

Eine Bande hungriger Katzenkinder versucht, sich leckere Fische aus dem See zu angeln. Doch wer sich zu weit vorwagt, der fällt ins Wasser -platsch- und muß einen neuen Anlauf nehmen.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 6 Katzen
- 17 Fische
- 1 Würfel

Spielziel:

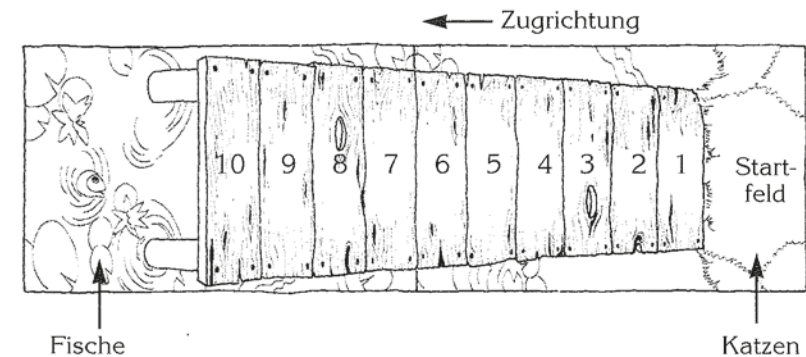
Kurzanleitung:

Die Katzen versuchen, die Fische aus dem See zu angeln. Wer mit seiner Katze am weitesten nach vorne kommt, ohne ins Wasser zu fallen, kann einen Fisch erbeuten.

Spielvorbereitung:

Katze auf Startfeld, Fische ins Wasser

Alle Kinder suchen sich eine **Katze** aus und stellen sie ans Ufer hinter dem Steg (**Startfeld**). Für jedes Kind wird ein **Fisch** auf die Wasserfläche vor den Steg gelegt. Alle anderen Fische liegen als Vorrat neben dem Spielplan.



Spielablauf:

1x würfeln, Katze setzen

Das **jüngste** Kind beginnt, würfelt und setzt die eigene Katze auf dem Holzsteg entsprechend der erwürfelten Augenzahl Brett für Brett vorwärts in Richtung der Fische.

Die anderen Kinder folgen im Uhrzeigersinn und würfeln jeweils **einmal** pro Würfelrunde.

Alle Kinder versuchen, die eigene Katze möglichst nah an die Fische heranzuwürfeln.

Würfeln oder warten:

Jedes Kind entscheidet in jeder Runde neu, ob es noch einmal würfeln möchte, um die Katze zu bewegen.

Verzichtet ein Kind auf einen Wurf, so bleibt die Katze in dieser Runde stehen. Beim nächsten Mal kann sie wieder weiterbewegt werden.

Baden gehen:

Wer über das letzte Feld hinauswürfelt, hat Pech gehabt. Die eigene Katze war zu unvorsichtig und fällt -platsch- ins Wasser. Dieser Wettlauf ist für sie beendet. Sie wird **zurück** auf das Startfeld gestellt.

Fische fangen:

Wer am Ende eines Wettlaufes dem See **am nächsten** steht, bekommt **einen Fisch**.

Würfeln oder warten?

Würfeln: Katze setzen

Warten: stehenbleiben

zu weit gewürfelt:

- platsch -

Fische fangen

Splash

An exciting dice game for 2 to 6 children aged 5 and upwards.

Length of the game: 10-15 minutes approx.
Game idea by: Johannes Tranelis
Graphic design: Cornelia Ellinger

A bunch of hungry kittens are trying to catch tasty fish out of the sea. But whoever dares to throw the dice too often and comes too close to the edge will fall - splash- into the water and will have to go back and take another turn.

Contents:

1 playing board
6 cats
17 fishes
1 dice

Aim of the game:

The cats are trying to catch fishes out of the sea. Whoever gets his cat the furthest ahead without falling into the water, carries off a fish.

Preparation of the game:

cat on the starting field
fishes into the water

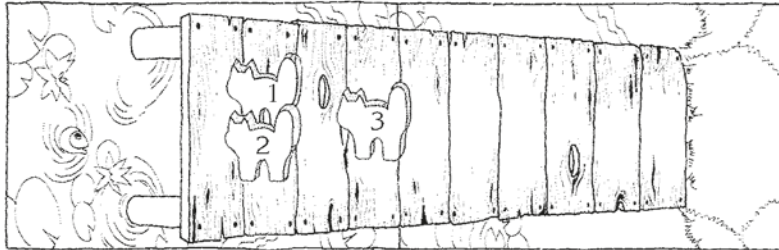
All players choose a **cat** and put it on the shore behind the boardwalk (**starting space**). For every child, one **fish** is put onto the water surface in front of the boardwalk. The other fishes lie waiting next to the playing board.

Wenn am Ende eines Wettlaufes **mehrere Katzen gleichnah** am Wasser stehen und kein Kind mehr würfeln möchte, fangen **alle diese Katzen je einen Fisch**.

Es kann z.B. vorkommen, daß am Ende eines Wettlaufes zwei Katzen auf dem vorletzten Feld vor dem See stehen. Dann bekommen **beide** Katzen einen Fisch.

← Zugrichtung

Beispiel



Katze 3 muß vier Felder ziehen und fällt - platsch- ins Wasser. Die Katzen 1 und 2 stehen nun an vor-derster Stelle.
Beide erhalten einen Fisch.

neuer Wettlauf

Sind der oder die geangelten Fische verteilt, stellen alle Kinder ihre Katzen wieder auf das Startfeld zurück. Aus dem Vorrat werden Fische nachgelegt und ein **neuer Wettlauf** beginnt.

Dabei beginnt das Kind zu würfeln, dessen Katze zuletzt ins Wasser gefallen ist.

Wenn keine Katze ins Wasser gefallen ist, beginnt das zweitjüngste Kind den neuen Wettlauf.

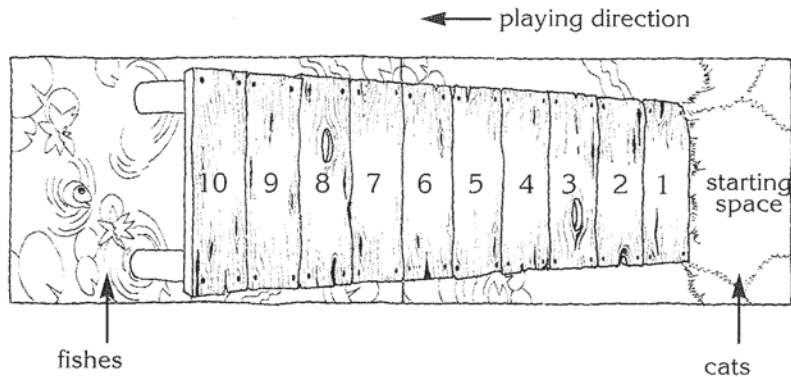
Spielende:

3 Fische: Sieg

Das Spiel gewinnt die Katze, die als erste drei Fische aus dem Wasser gefischt hat.

Spielvariante:

Es wird solange gespielt, bis **alle** Fische gefangen sind. Es gewinnt, wer die **meisten** Fische erbeutet hat.



throw the dice
once
place the cat

How to play the game:

The **youngest** child starts, throws the dice and puts his own cat as many spaces forward in the direction of the fishes as shown by the number on the dice. The other children follow clockwise and throw the dice **once** per round.

By throwing the dice, all players try to get their own cats as close as possible to the fishes.

throw the dice
or wait
throw the dice:
place cat
wait: stand still

Throwing the dice or waiting:

Every player decides at each turn if he wants to throw the dice again and move his or her cat. If he decides not to, the cat doesn't move for that turn. It can then be moved forward again at the next turn.

if you throw
too many
points - splash

Falling into the water:

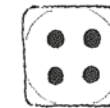
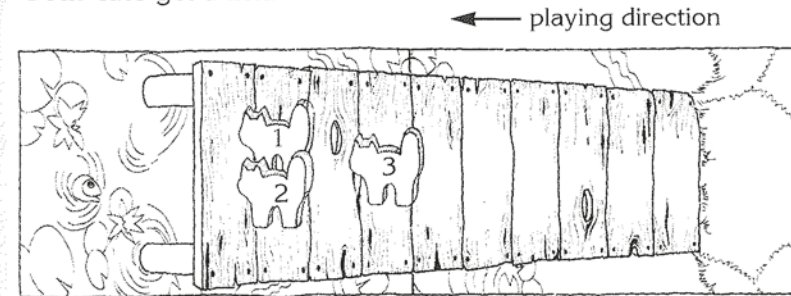
Whoever throws the dice and gets beyond the last space, is in trouble. The cat has been too careless and falls -splash- into the water. For her the game is over. She has to go **back** to the starting space.

catch fishes

Catching fishes:

Whoever stands at the end closest to the sea, gets **a fish**.

example



Cat 3 has to move 4 spaces and falls -splash- into the water. Cats 1 and 2 are now standing at the front. Both of them get a fish each.

new game

When the caught fishes have been shared out the children put their cats back onto the starting space. New fishes are taken from the stock and placed in the water. A **new game** starts.

The player whose cat has last fallen into the water in the last round should start. If no cat has fallen into the water, the second youngest child starts the new game.

3 fishes make
the winner

End of the game:

The cat which manages to catch **three fishes first** is the winner.

Variation of the game:

You play **as long as there are fishes to catch**. The one who carries off the **largest amount** of fishes is the winner.

If there are **several cats** at the end of the game in the **same position** and no player wants to throw the dice again, **all these cats can catch one fish each**. So it is possible that at the end of the game two cats will be standing on the last but one space before the sea. In this case **both cats get a fish**.

Plouf

Un jeu de dés excitant pour **2 à 6 enfants à partir de 5 ans.**

Durée du jeu: de 10 à 15 minutes
Auteur du jeu: Johannes Tranelis
Graphisme: Cornelia Ellinger

Une bande de chatons affamés essaie de pêcher les bons poissons du lac, mais celui qui s'aventure trop, tombe à l'eau et doit reculer pour prendre un nouvel élan.

Contenu du jeu:

1 tableau
6 chats
17 poissons
1 dé

But du jeu:

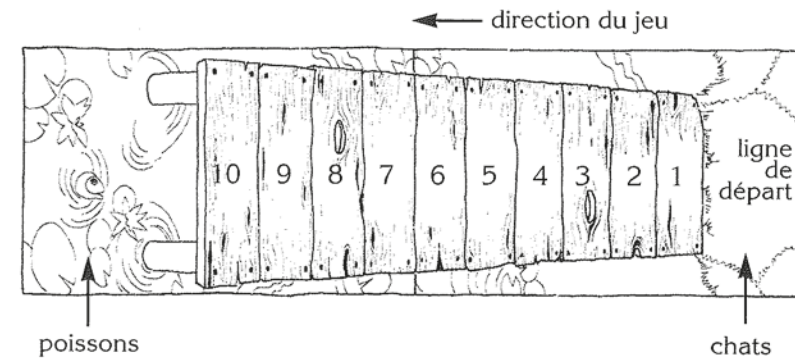
Instructions sommaires:

Les chats essaient de pêcher les poissons du lac. Celui qui, avec son chat, s'approche le plus du lac sans tomber à l'eau, arrive à capturer un poisson.

Préparation du jeu:

les chats sur la ligne de départ, les poissons à l'eau

Chaque enfant choisit un chat et le pose sur la rive derrière l'embarcadère (sur la ligne de départ). Pour chacun des enfants on met un poisson sur la surface d'eau devant d'embarcadère. Tous les autres poissons constituent une réserve que l'on met à côté du tableau.



Déroulement du jeu:

jeter une fois le dé, poser le chat sur l'embarcadère

Le **plus petit** commence. Il jette le dé et pose son chat sur la planche de l'embarcadère qui correspond au nombre de points du dé en avançant planche par planche dans la direction des poissons.

On passe le dé dans le sens des aiguilles de la montre et chaque enfant jette le dé **une seule fois** par tour de jeu.

Tous les enfants cherchent à s'approcher le plus possible du lac en jetant le dé et en faisant avancer leur chaton sur l'embarcadère.

jeter le dé ou attendre?

Jeter le dé ou attendre:

**jeter: le chaton se déplace
attendre: le chaton ne se déplace pas**

A chaque tour l'enfant décide s'il veut oui ou non jeter le dé afin de déplacer son chaton. Si l'enfant décide de ne pas jeter le dé, le chaton ne se déplace pas à ce tour de jeu. Il pourra être déplacé au prochain tour.

**tu as jeté le dé une fois de trop?
- plouf! -**

La baignade:

Celui qui s'avance au delà de l'embarcadère, n'a pas de chance. Son chaton a été imprudent et - plouf! il tombe à l'eau. La course est terminée pour ce petit chaton. On le place **de nouveau** sur la ligne de départ.

pêcher des poissons

Pêcher des poissons:

A la fin de la course celui qui se trouve le **plus près du lac**, aura droit à un poisson.

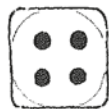
Si à la fin de la course les **chatons les plus avancés se trouvent sur une même planche** de l'embarcadère, **tous ces chatons attraperont un poisson.**

Il peut arriver, par exemple, qu'à la fin de la course deux chatons se trouvent sur l'avant-dernière planche de l'embarcadère. Dans ce cas, les **deux chatons** auront droit à un poisson.

← direction du jeu



exemple



Chat 3 doit couvrir une distance de 4 planches et - plouf! - tombe à l'eau. Les chats 1 et 2 se trouvent sur l'avant-dernière planche. Ils ont tous les deux droit à un poisson.

Lorsque les poissons pêchés sont partagés, tous les enfants remettent leurs chatons sur la bande de départ.

On rajoute des poissons de la réserve, et une **nouvelle course** commence.

L'enfant dont le chat est tombé à l'eau jette le dé.

Si aucun chaton n'est tombé à l'eau, l'enfant suivant, dans l'ordre des âges, commence la course.

La fin du jeu:

Le premier chat, qui arrive à capturer **trois poissons**, gagne le jeu.

Variante:

On joue jusqu'au moment où **tous** les poissons sont capturés. Celui qui en a capturé **le plus**, gagne le jeu.

une nouvelle course

3 poissons? c'est gagné!

Gioco di Habermäß Nr.4377

Splash

Un appassionante gioco ai dadi per **2-6 bambini a partire dai 5 anni.**

Durata del gioco: 10-15 minuti circa
Autore: Johannes Tranelis
Grafica: Cornelia Ellinger

Una banda di gattini affamati cerca di pescare appetitosi pesci dal lago. Chi troppo s'arrischia cade in acqua -splash- e deve iniziare daccappo.

Contenuto del gioco:

1 cartellone
6 gatti
17 pesci
1 dado

Scopo del gioco:

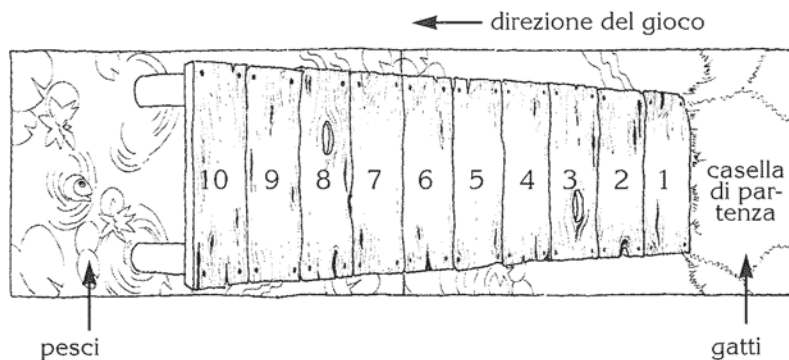
Sunto delle istruzioni:

I gatti cercano di pescare pesci dal lago. Chi più vi si avvicina senza cadere nell'acqua, può catturare un pesce.

Preparativi per il gioco:

gatto sulla casella di partenza, pesci nell'acqua

Tutti i bambini scelgono un **gatto** e lo mettono alla riva dietro il pontile (**casella di partenza**). Per ogni bambino viene messo un **pesci** sulla superficie dell'acqua davanti al pontile. Tutti gli altri pesci vengono messi come provvista accanto al cartellone.



Svolgimento del gioco:

tirare il dado 1 volta, disporre il gatto

Il bambino **più piccolo** comincia, tira il dado e avanza il suo gatto sul pontile di legno per un numero d'assi corrispondente a quello del dado.

Agli altri bambini tocca in senso orario, ognuno tira il dado, uno alla volta per turno.

Tutti i bambini cercano di avvicinare il più possibile il proprio gatto ai pesci.

Tirare il dado o aspettare:

tirare il dado o aspettare?
tirare il dado: disporre il gatto
aspettare: fermarsi

Ogni bambino decide ad ogni turno se vuole tirare il dado ancora una volta per muovere il gatto.

Se un bambino rinuncia a tirare, per questo turno il gatto resta fermo. Avanzerà al turno successivo.

Fare un bagno:

dado troppo alto: -splash-

Il numero uscito nel dado è superiore a quello delle assi? Che sfortuna! Il tuo gatto è stato troppo imprudente e cade - splash - nell'acqua, la corsa è terminata. Viene allora **rimosso** sulla casella di partenza.

Pescare pesci:

prendere i pesci

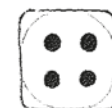
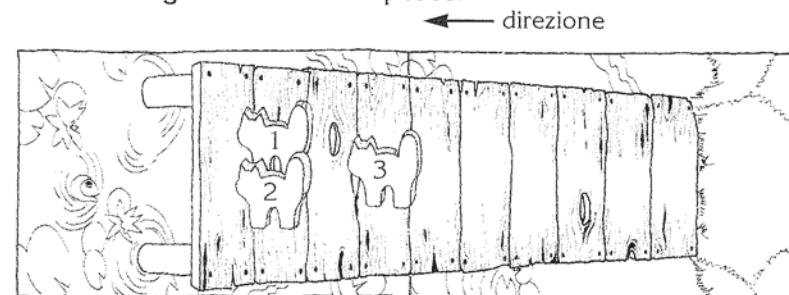
Chi alla fine della corsa è **più vicino al lago**, riceve un pesce.

Se alla fine di una corsa, ci sono **più gatti che hanno la stessa distanza dall'acqua** e se nessun bambino vuole più tirare

il dado, tutti questi gatti catturano **rispettivamente un pesce**.

Può capitare ad esempio che alla fine di una corsa due gatti si trovino sulla casella al penultimo posto. In questo caso **entrambi i gatti** ricevono un pesce.

esempio



Il gatto 3 deve avanzare di quattro caselle e cade - splash - nell'acqua. I gatti 1 e 2 stanno adesso al posto più avanzato. Entrambi ricevono un pesce.

nuova gara

Quando il pesce o i pesci catturati sono distribuiti, tutti i bambini rimettono i propri gatti sulla casella di partenza.

Vengono aggiunti pesci dalle provviste e comincia una **nuova gara**.

Il bambino il cui gatto è caduto per ultimo in acqua, inizia la nuova gara.

Fine del gioco:

3 pesci: vinto

Vince il gatto che per primo ha pescato **tre pesci**.

Variante di gioco:

Si gioca finché **tutti i pesci** sono catturati. Vince chi ha pescato il **maggior numero** di pesci.

Plons

Een spannend spel voor **2 tot 6 kinderen van 5 jaar en ouder.**

Speelduur: ca. 10 tot 15 minuten
Spelontwerp: Johannes Tranelis
Grafische vormgeving: Cornelia Ellinger

Een bende uitgehongerde jonge poezen probeert de lekkerste vissen te vangen uit het meer, maar wie zich te ver waagt, valt in het water en moet een nieuwe aanloop nemen.

Spelinhoud:

1	speelbord
6	katten
17	vissen
1	dobbelsteen

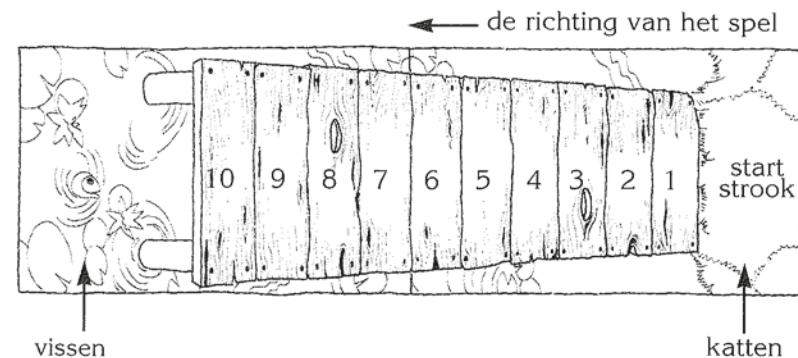
Doel van het spel:

Korte instructies: De katten proberen vissen te vangen uit het meer. Wie het dichtst bij het meer weet te komen zonder in het water te vallen, krijgt een vis te pakken.

Spelvoorbereiding:

de katten op de startstrook, de vissen in het water

Alle kinderen kiezen een **kat** en plaatsen die op de oever achter de steiger (**op de startstrook**). Voor elk kind wordt er een **vis** gelegd in het water voor de steiger. Alle andere vissen worden bij wijze van voorraad naast het speelbord gelegd.



Spelverloop:

1 keer de dobbelsteen gooien, de kat op de steiger zetten

De kleinste begint door met de dobbelsteen te gooien en loopt met zijn kat plank voor plank vooruit in de richting van de vissen, net zo lang tot hij de plank bereikt die over een komt met het aantal ogen op de dobbelsteen.

De dobbelsteen wordt doorgegeven volgens de wijzers van de klok, en elk kind gooit de dobbelsteen **één keer** per speelbeurt.

Alle kinderen proberen zo dicht mogelijk bij het meer te komen door met de dobbelsteen te gooien en hun kat vooruit te schuiven op de steiger.

gooien of wachten?

gooien: de kat loopt verder op de steiger
wachten: de kat staat stil

Met de dobbelsteen gooien of wachten:

In elke speelbeurt moet het kind beslissen of het met de dobbelsteen wil gooien, om zijn kat dicht bij het meer te krijgen of niet. Als het kind beslist niet met de dobbelsteen te gooien, dan blijft zijn kat staan in deze speelbeurt. De kat kan in een volgende speelbeurt weer verplaatst worden.

heb je één keer te veel gooid? -plons!-

Een bad in het meer:

Wie meer ogen gooit dan de afstand tot het meer lang is, heeft pech gehad. Zijn kat is onvoorzichtig geweest en valt met een plons in het water. De wedren is afgelopen voor dit poesje. Het wordt weer op de startstrook gezet.

een vis vangen

Een vis vangen:

Wie aan het eind van de wedren het dichtst bij het meer staat, vangt een vis.

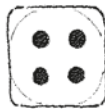
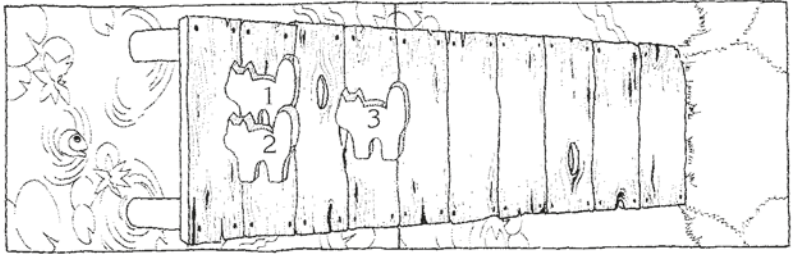
Als aan het eind van de wedren **meerdere poezen even dicht** bij het water staan en geen enkel kind meer wil gooien, krijgen die **allemaal een vis**.

Het kan bijvoorbeeld gebeuren dat aan het eind van de

wedren twee poezen op de voorlaatste plank van de steiger staan. In dat geval krijgen **beide** een vis.

← de richting van het spel

voorbeeld



Kat nummer 3 moet een afstand van 4 planken afleggen, en valt met een plons in het water. De katten met de nummers 1 en 2 staan op de voorlaatste plank. Zij hebben beide recht op een vis.

een nieuwe
wedren

Als de gevangen vissen zijn verdeeld, zetten alle kinderen hun kat weer op de startstrook. Er worden de nodige vissen uit de voorraad in het water gelegd, en een **nieuwe wedren** kan beginnen.

Het kind wiens kat als laatste in het water gevallen is, mag beginnen. Als er geen enkele kat in het water is gevallen, begint het op twee na jongste kind.

Einde van het spel:

3 vissen?
gewonnen!

Het spel wordt gewonnen wanneer een der katten **drie vissen** heeft gevangen.

Een variant:

Er wordt gespeeld tot **alle** vissen zijn gevangen. Wie er het **meest** heeft gevangen, is gewonnen.