

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Nr. 4438

Platsch!

Splash! • Plouf ! • Plons!



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2003

Habermäß-Spiel Nr. 4438

Platsch!

Ein spritziges Würfelspiel, das erste taktische Überlegungen fördert.
Für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Annette Roeder

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die kleinen Flusspferde baden gerne: Sie flitzen den Steg entlang und hüpfen von dort ins Wasser. Leider können sie noch nicht so gut schwimmen, doch mit Hilfe der Schwimmreifen paddeln sie flink zurück ans Ufer.

Spielinhalt:

4 Flusspferde

16 farbige Schwimmreifen

1 mehrteiliger Spielplan (Teich, Steg, Pfosten)

1 Augenwürfel mit Sondersymbol (Grasbüschel)

1 Spielanleitung



Flusspferden mit Schwimmreifen helfen

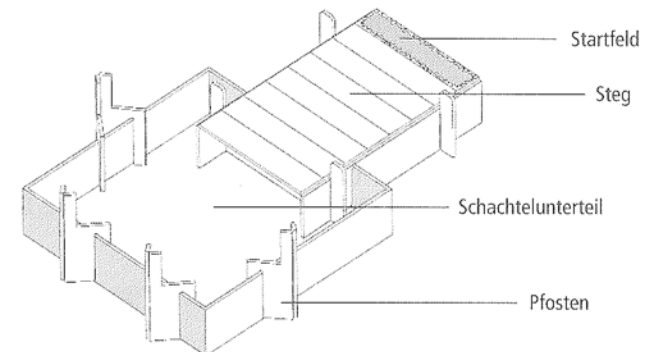
Steg in Schachtelunterteil

Spielziel:

Wer schafft es mit etwas Glück und Überlegung zuerst, **jedem Flusspferd einmal** aus dem Wasser herauszuhelfen?

Spielvorbereitung:

Das **Schachtelunterteil** ist der Teich. Aus dem Spielplan wird der **Steg** aufgestellt. Er zeigt sieben **Lauffelder** und eine **Wiese** als **Startfeld**. Der Steg wird so auf das Schachtelunterteil gesteckt, dass die letzten Stegfelder in die Schachtel ragen – und die Flusspferde von dort aus direkt ins Wasser hüpfen können.



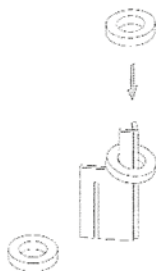
Flusspferde auf Startfeld

Stellt alle Flusspferde auf das Startfeld. **Achtung:** Die Flusspferde sind die gemeinsamen Spielfiguren und gehören niemandem.

Pfosten platzieren Jedes Kind nimmt sich **einen Pfosten** und steckt ihn an einen der markierten Plätze des Schachtelunterteils.

4 Reifen darauf Dann bekommt es noch **vier Schwimmreifen**: je einen pro Farbe. Es steckt sie in beliebiger Reihenfolge auf den eigenen Pfosten.

Würfel Der **Würfel** wird bereitgelegt.
Spielen weniger als vier Kinder, so wird das übrige Spielmaterial zur Seite gelegt.



Spielablauf:
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.
Wer zuletzt in der Badewanne geplansch hat, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal.

1 x würfeln

Augenzahl: Flusspferd bewegen

- **Zeigt der Würfel eine Augenzahl?**
Schau dir die **Farbe** deines **obersten Schwimmreifens** an und setze das Flusspferd der passenden Farbe entsprechend viele Felder vorwärts. Es dürfen mehrere Flusspferde auf einem Feld stehen.

Flusspferd landet auf Stegfeld? Reifen abnehmen

Wo landet das Flusspferd?

- **Auf einem Stegfeld?** Nimm den obersten Schwimmreifen von deinem Pfosten und **lege ihn vor** dir ab. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Flusspferd landet im Wasser?

- **Kannst du es über das letzte Stegfeld hinaus bewegen und ins Wasser hüpfen lassen?**
Das Wasser muss nicht genau erreicht werden; überzählige Punkte können verfallen.
Nimm deinen **obersten Schwimmreifen** vom Pfosten und werfe ihn **ins Wasser**, um dem Flusspferd zu helfen.
Nimm das Flusspferd aus dem Wasser und stelle es auf das Startfeld zurück.
Dein Schwimmreifen bleibt im Wasser.
Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Grasbüschel: Flusspferd nicht bewegen, Reifen abnehmen

- **Zeigt der Würfel das Grasbüschel?**
Für ein Büschel köstliches Gras unterbrechen die Flusspferde sogar ihr Planschen. Du bewegst **keine Spielfigur**, nimmst jedoch deinen obersten Schwimmreifen vom Pfosten und legst **ihn vor dir** ab. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Letzten Reifen vom Pfosten? Reifen wieder aufstecken

Hast du gerade deinen letzten Schwimmreifen vom Pfosten genommen?

- Wenn du noch Schwimmreifen übrig hast, steckst du sie nun in **beliebiger Reihenfolge** auf den Pfosten.

- Hast du jedoch keine Schwimmreifen mehr übrig, weil bereits alle vier im Wasser liegen, dann endet das Spiel.

• Taktischer Hinweis

Beim Wiederaufstecken der Schwimmreifen sollte einiges berücksichtigt werden:

- **Auf welchen Feldern** stehen die Flusspferde der entsprechenden Farben?
- Welche Kinder sind vor euch an der Reihe und in **welcher Reihenfolge** stecken die Schwimmreifen auf ihren Pfosten?

Beispiel 1:

Das grüne Flusspferd steht schon fast am Ende des Steges. Keines der anderen Kinder hat den grünen Schwimmreifen an oberster Stelle. Steckst du selbst den grünen Schwimmreifen nach ganz oben, so kannst du das grüne Flusspferd bei deinem nächsten Zug vielleicht ins Wasser hüpfen lassen.

Beispiel 2:

Das gelbe Flusspferd ist vor kurzem ins Wasser gehüpft und steht nun wieder auf dem Startfeld. Es muss also noch einen längeren Weg laufen, bevor es wieder ins Wasser springen kann. Da du es erst später bewegen willst (... um deinen gelben Schwimmreifen loszuwerden), steckst du deinen gelben Schwimmreifen ganz unten auf den Pfosten.

Alle eigenen Reifen im Wasser = Sieg

Spielende:

Sobald das erste Kind **alle eigenen Schwimmreifen** ins Wasser werfen konnte, endet das Spiel. Dieses Kind wird zum Flusspferd-Bademeister ernannt und gewinnt das Spiel.

Splash!

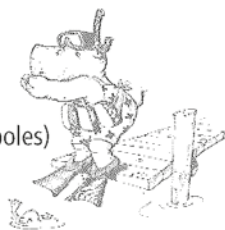
A splashy dice game requiring first tactical thinking. For 2 – 4 players aged 6 to 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Annette Roeder
Length of the game: approx. 10 minutes

The little hippos like to swim: they zip along the boardwalk and jump into the water. Unfortunately they are not yet that experienced at swimming, but thanks to the swimming belts they can paddle quickly back to the shore.

Contents:

- 4 hippos
- 16 colored swimming belts
- 1 game board of various parts (pond, board walk, poles)
- 1 dice with dots and special symbol (grass tuft)
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

Who will, with a bit of luck and some thought, help each one of the hippos get out of the water?

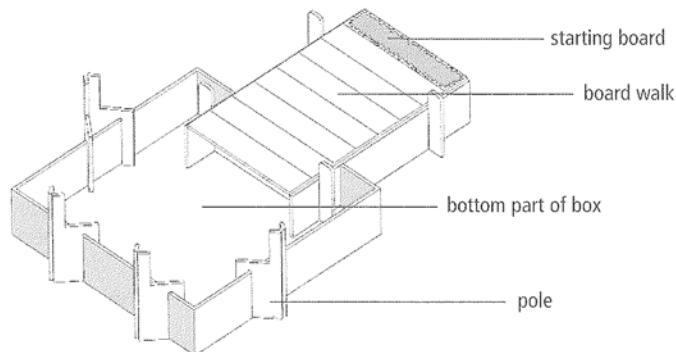
help hippos with swimming belts

Preparation:

board walk in bottom part of box

The bottom part of the box is the pond. The game board is folded in so that it becomes a board walk. It shows seven boards and a meadow as the starting board.

Stick the board walk onto the bottom part of the box so that the last two boards jut over the pond and the hippos can jump directly into the water.



hippos on starting board

Put all the hippos on the starting board. **Watch out:** the hippos don't belong to anybody. They are common game counters.

post poles

Each player takes a **pole** and sticks it into one of the spots marked in the bottom of the box.

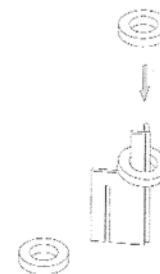
stick 4 belts on

Then each player gets **four swimming belts**: one of each color. They stick them in any color order on to their poles.

dice

Get the **dice** ready.

If there are less than four players, the remaining game material is kept aside.



How to play:

Play in a clockwise direction.

Whoever has splashed around in the bath tub most recently, may start. If you can't agree, it's the youngest player who starts by rolling the dice.

roll dice

number of dots: move hippo

- **On the dice appear a number of dots?**

Look at the **color** of the **swimming belt** on **top** of your pole and move the hippo of the same color the corresponding number of boards. There may be various hippos on one board.

hippo on board: take off belt

Where does the hippo land?

- **On a board of the board walk?** Take the swimming belt from on top of the pole and place it **in front of you**. Then it's the turn of the next player.

hippo lands in water

- **Can you move the hippo past the last board of the board walk and let it jump into the water?**

The pond doesn't have to be reached with the exact number of dots; not all dots have to be used.

throw belt into water, hippo back on starting board

Take the **belt from on top** of the pole and throw it **into the water** to help the hippo. Take the hippo out of the pond and place it back on the starting board.

Your swimming belt stays in the water. Then it's the turn of the next player.

grass tuft: do not move hippo, take off belt

- **Does the dice show the grass tuft?**

In order to get a tuft of grass the hippos even interrupt their splashy fun. You **don't move any counter**, but take the swimming belt from on top of the pole and put it **in front of you**. Then it's the turn of the next player.

Last belt off the pole? Stick on belts left

Have you just taken the last swimming belt from the pole?

- If you have swimming belts left in front of you, stick them **in any order** onto the pole.

- If no belts are left because all of them are already in the water, the game ends.

• **Tactical hint:**

When sticking the belts on to the pole the following should be taken into account:

- **On which boards** are the hippos of the corresponding colors?
- Who still has to play before it's your turn again and in **which order** have they stuck the belts on their poles?

Example 1:

The green hippo is near the end of the board walk. None of the other players has the green belt on top of their poles. If you stick the green belt as the last one on top of your pole, you will perhaps be able to let the green hippo jump into the water when it's your turn again.

Example 2:

The yellow hippo has just jumped into the water and is now on the starting board. So it has to move a long way before it can jump again. Because you want to move it later (... in order to get rid of your yellow swimming belt) you stick the yellow belt on the pole first and then the others.

all own belts in water = winner

End of the game:

As soon as the first player has thrown **their four swimming belts** into the water, the game ends. This player is named the hippos lifeguard and wins the game.

Jeu Habermäß n° 4438

Plouf!

Un jeu de dé « éclaboussant » qui demande des premières réflexions tactiques. Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration: Annette Roeder
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Les petits hippopotames aiment bien se baigner : ils courent sur le ponton et sautent dans l'eau. Mais ils ne savent encore pas très bien nager. En s'aidant des bouées, ils reviendront bien vite sur les berges de l'étang.

Contenu :

- 4 hippopotames
- 16 bouées de couleur
- 1 plateau de jeu en plusieurs parties (étang, ponton, poteaux)
- 1 dé à symbole (touffe d'herbe)
- 1 règle du jeu



But du jeu :

Qui réussira, en ayant de la chance et en réfléchissant bien, à aider **chaque hippopotame** à sortir de l'eau ?

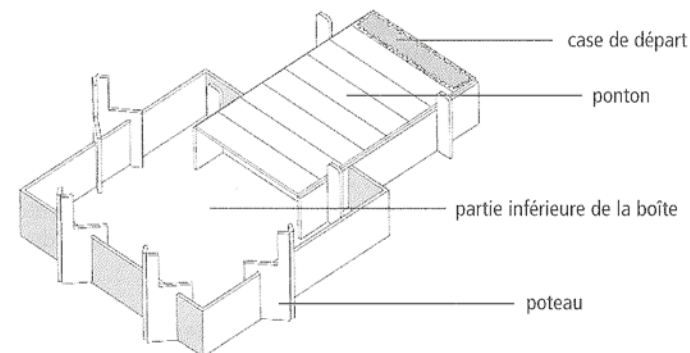
aider des hippopotames avec des bouées

mettre le ponton sur la boîte

Préparatifs :

La **partie inférieure de la boîte** représente l'étang. Une fois replié, le plateau de jeu se transforme en **ponton**. Il comprend **sept cases** et un pré qui est la **case de départ**.

Emboîter le ponton sur la partie inférieure de la boîte de manière à ce que les dernières cases du ponton dépassent au-dessus la boîte, permettant ainsi aux hippopotames de sauter directement dans l'eau.

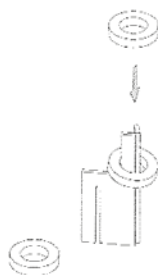


hippopotames sur la case de départ

Mettez tous les hippopotames sur la case de départ. **Attention :** les hippopotames sont les pions de tous les joueurs. Ils n'appartiennent à personne.

poser les poteaux, y mettre 4 bouées dessus

Chaque joueur prend un poteau et le met dans l'un des emplacements marqués dans la boîte. Il prend aussi quatre bouées : une de chaque couleur. Il les met sur son poteau dans n'importe quel ordre.



dé

Préparer le dé.

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les accessoires de jeu en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui s'est baigné en dernier a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

lancer le dé 1x

points : avancer l'hippopotame

- **Le dé est tombé sur une face à points ?**
Regarde la couleur de la bouée que tu as posée en dernier sur ton poteau. Prends alors l'hippopotame de la même couleur et avance le du nombre de cases correspondant aux points du dé. Plusieurs hippopotames peuvent se retrouver sur une case.

L'hippopotame se retrouve sur le ponton ? Prendre une bouée.

Sur quelle case se retrouve l'hippopotame ?

- **Sur une case-ponton ?** Prends la bouée posée en dernier sur ton poteau et pose-la devant toi. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

L'hippopotame se retrouve dans l'eau ?

- **Est-ce que tu peux avancer l'hippopotame au-delà de la dernière case-ponton et le faire sauter dans l'eau ?**
Il ne faut pas avoir obligatoirement le nombre exact de points pour faire sauter l'hippopotame dans l'eau. Les points en trop peuvent ne pas être utilisés.

lancer la bouée dans l'eau, remettre l'hippopotame sur la case de départ

Prends la bouée posée en dernier sur ton poteau et lance-la dans l'eau pour venir en aide à l'hippopotame.

Retire l'hippopotame de l'eau et remets-le sur la case de départ.

Ta bouée reste dans l'eau.

C'est alors au tour du joueur suivant.

touffe d'herbe : l'hippopotame n'est pas avancé, poser une bouée devant soi

- **Le dé est tombé sur la touffe d'herbe ?**
Pour goûter à une délicieuse touffe d'herbe, les hippopotames sont même prêts à interrompre leur baignade ! Tu n'avances pas de pion, mais prends quand même la bouée posée en dernier sur ton poteau et la poses devant toi. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Dernière bouée retirée ? Remettre les bouées sur le poteau

Tu viens juste de retirer ta dernière bouée du poteau ?

- Si tu as encore des bouées devant toi, tu les remets sur le poteau dans n'importe quel ordre.

- Si tu n'as plus du tout de bouées car elles sont déjà toutes dans l'eau, la partie est terminée.

Conseils de tactique

Lorsqu'on remettra les bouées sur le poteau, il faudra bien faire attention. Pour cela, lire ce qui suit :

- **Sur quelles cases** se trouvent les hippopotames des couleurs correspondantes aux couleurs de tes bouées ?
- Combien de joueurs vont jouer avant toi et dans quel ordre de couleur les bouées sont-elles posées sur le poteau ?

Exemple n° 1 :

L'hippopotame vert est déjà presque au bout du ponton. Aucun des autres joueurs n'a de bouée verte posée en dernier sur son poteau. Si tu poses ta bouée verte en dernier sur le poteau, tu pourras peut-être faire sauter l'hippopotame vert dans l'eau quand ce sera à nouveau à ton tour de jouer.

Exemple n° 2 :

L'hippopotame jaune a sauté dans l'eau tout à l'heure et il est à nouveau sur la case de départ. Il a encore un long chemin à faire avant de pouvoir de nouveau sauter dans l'eau. Comme tu veux le faire avancer seulement un peu plus tard (afin de te débarrasser de ta bouée jaune), tu mettras ta bouée jaune tout en bas sur ton poteau.

toutes les bouées dans l'eau = victoire

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur aura le premier pu lancer toutes ses bouées dans l'eau. Ce joueur passe maître-nageur pour hippopotames et gagne la partie.

Plons!

Een spetterend dobbelspel, dat het eerste tactisch denken bevordert.
Voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anette Roeder
Speelduur: ca. 10 minuten

De kleine nijlpaarden nemen maar al te graag een bad. Ze flitsen over de steiger en duiken ervan af in het water. Jammer genoeg kunnen ze nog niet zo goed zwemmen, maar met behulp van de zwembanden peddelen ze dapper terug naar de oever.



Spelinhoud:

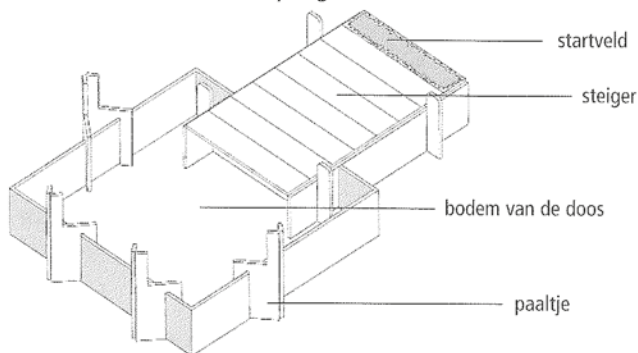
- 4 nijlpaarden
- 16 gekleurde zwembanden
- 1 speelbord uit verschillende onderdelen (vijver, steiger, paaltjes)
- 1 ogendobbelsteen met speciale afbeelding (graspol)
- spelregels

Doel van het spel:

Wie slaagt er als eerste in om met een beetje geluk en overleg elk nijlpaard één keer uit het water te helpen?

Spelvoorbereiding:

De bodem van de doos is de vijver. De steiger wordt uit het speelbord opgebouwd. Er staan zeven speelvelden en een weide als startveld op afgebeeld. De steiger wordt zodanig aan de bodem van de doos gestoken, dat de laatste steigervelden in de doos steken – en de nijlpaarden hiervandaan direct het water in kunnen springen.



Zet alle nijlpaarden op het startveld. **Opgelet:** de nijlpaarden zijn gemeenschappelijke speelstukken en zijn van niemand.

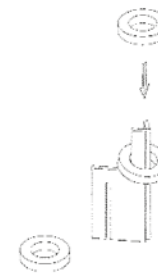
Paaltjes opzetten,
4 banden erop

Ieder kind neemt een paaltje en steekt het op een van de op de bodem van de doos, aangegeven plaatsen.

Dan krijgt het nog vier zwembanden en wel één van elke kleur. Het steekt ze in willekeurige volgorde aan z'n eigen paaltje.

De dobbelsteen wordt klaargelegd.

Als er minder dan vier kinderen meedoen, dan wordt het overgebleven spel materiaal aan de kant gelegd.



Dobbelsteen

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als laatste in de badkuip heeft rondgesparteld, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

1 x gooien

Aantal ogen:
nijlpaard
verzetten

- **Komt bij de dobbelsteen een aantal ogen boven te liggen?**
Bekijk de kleur van je bovenste zwemband en verzet het nijlpaard van de bijbehorende kleur evenveel velden naar voren. Er mogen meerdere nijlpaarden op een veld staan.

Nijlpaard komt op steigerveld?
Band wegnemen

Waar komt het nijlpaard terecht?

- **Op een steigerveld?** Pak de bovenste zwemband van het paaltje en leg het voor je neer. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Nijlpaard belandt in het water?

- **Kan je het over het laatste steigerveld heen verzetten en in het water laten springen?**
Het water hoeft niet precies te worden bereikt; overtollige ogen kunnen vervallen.

Band in het water gooien, nijlpaard weer op startveld

- Pak je bovenste zwemband van het paaltje en gooi het in het water om het nijlpaard te helpen. Haal het nijlpaard uit het water en zet het terug op het startveld. Je zwemband blijft in het water. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Graspol: nijlpaard niet verzetten, band wegnemen

- **Komt bij de dobbelsteen de graspol boven te liggen?**
Voor een pol kostelijk gras onderbreken de nijlpaarden zelfs hun gepoedel. Je mag geen speelstuk verzetten, maar pakt evenwel de bovenste zwemband van het paaltje en legt het voor je neer. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Laatste band v/h paaltje gehaald? Banden er weer op steken

Heb je je laatste zwemband al van het paaltje genomen?

- Als je nog zwembanden voor je hebt liggen, steek je deze nu in willekeurige volgorde op het paaltje.

Nijlpaarden met zwembanden helpen

Steiger in bodem v/d doos

Nijlpaarden op startveld

- Heb je echter geen zwembanden meer over, omdat ze alle vier al in het water liggen, dan is het spel afgelopen.

- **Tactische aanwijzing**

Bij het opnieuw op het paaltje steken van de zwembanden moet er op het volgende gelet worden:

- **Op welke velden** staan de nijlpaarden van de overeenkomstige kleuren?
- Welke kinderen zijn er voor jullie aan de beurt en in **welke volgorde** zitten de zwembanden op hun paaltjes?

Voorbeeld 1:

Het groene nijlpaard staat al bijna aan het eind van de steiger. Geen enkel ander kind heeft een groene zwemband bovenaan zitten. Steek je zelf de groene zwemband helemaal bovenop, dan kan je het groene nijlpaard tijdens je volgende beurt misschien in het water laten springen.

Voorbeeld 2:

Het gele nijlpaard is zojuist in het water gesprongen en staat nu weer op het startveld. Het heeft dus nog een lange weg te gaan, voordat het opnieuw in het water kan springen. Omdat je het pas later wilt verzetten (... om je gele zwemband kwijt te raken), steek je je gele zwemband helemaal onderaan op het paaltje.

Alle eigen banden in het water = gewonnen

Einde van het spel:

Zodra een van de kinderen als eerste z'n **eigen zwembanden** in het water heeft kunnen gooien, is het spel afgelopen. Dit kind wordt tot nijlpaardenbadmeester benoemd en heeft het spel gewonnen.