

SPLISH SPLASH Catapult

A lively water balloon flicking game.

Player: 2 – 5
Age: 5 – 99
Length of the game: approx. 10 min.

Author: Jakob Andrusch
Illustrations: Christine Faust

Contents

1 catapult
7 rabbits
30 water balloons
1 set of game instructions



Game Idea

What a lot of fun! The rabbits are ready for a lively water fight. The colorful water balloons hit their targets with a splash and a splash. Who has the skill to aim well and hit the rabbits with the water balloons? Every hit counts. But not only that, even water balloons in the catapulted colors gain points.

Preparations

Place the seven rabbits in the center of the table. The closer they are together the easier it will be to hit them.
Place the water balloons at some distance away from the catapult and prepare the catapult!



How to Play

Play in a clockwise direction. Who has most recently had a water fight? You may start and take the catapult.

Choose one water balloon and pick it up, without looking at its back. Adjust the catapult however you like and place the water balloon on the lower end of the catapult. Now press the upper end of the catapult with some gusto so that the water balloon is catapulted away. Before starting to play for the first time everybody should practice using the catapult.

Where did the water balloon land?

- The water balloon landed somewhere between the rabbit tiles. What a pity, you are left empty handed, and your water balloon remains where it is.
- The water balloon lands on a rabbit or is touching a rabbit tile. Fantastic, this water balloon belongs to you!
If there are already water balloons of the same color lying around the rabbit tiles you can also collect those matching tiles and keep them.

Example:



The blue water balloon is catapulted onto the rabbit in the middle. The player receives the three blue water balloons.

Then it's the next player's turn. Pass the catapult to next player.

End of the Game

The game ends as soon as the last water balloon has been catapulted. Each player now counts their water balloons. The player with the most water balloons wins. In the case of a draw there are various winners.

Hint:

Always keep an eye on the water balloons lying around the rabbit tiles. Maybe the next water balloon you catapult should be of one of these colors!



PLITSCH-PLATSCH-Katapult

Ein verrücktes Wasserbomben-Schnipplspiel.

Spieler: 2 – 5
Jahre: 5 – 99
Spieldauer: ca. 10 min

Autor: Jakob Andrusch
Illustration: Christine Faust

Spielinhalt

1 Katapult
7 Hasen
30 Wasserbomben
1 Spielanleitung



Spielidee

Was für ein Spaß! Die Hasen liefern sich eine muntere Wasserschlacht. Mit einem Plitsch und Platsch treffen die bunten Wasserbomben auf ihre Ziele. Wer kann die Wasserbomben geschickt auf die Hasen katapultieren? Jeder Treffer zählt. Doch nicht nur das, auch ausliegende Wasserbomben in der katapultierten Farbe geben Punkte.

Spielvorbereitung

Legt die sieben Hasen in die Tischmitte. Je dichter sie neben einander liegen, umso einfacher sind sie zu treffen.
Legt die Wasserbomben mit etwas Abstand daneben und haltet das Katapult bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt eine Wasserschlacht gemacht? Du darfst beginnen und bekommst das Katapult.

Nimm dir eine Wasserbombe ohne dabei deren Rückseite anzusehen. Richte das Katapult so aus, wie es dir am liebsten ist und lege die Wasserbombe auf das untere Ende des Katapults. Jetzt drückst du das obere Katapultende mit etwas Schwung nach unten, sodass die Wasserbombe weggeschleudert wird. Vor dem ersten Spiel darf jeder das Katapult ausprobieren.

Wo ist die Wasserbombe gelandet?

- Die Wasserbombe ist irgendwo zwischen den Hasenplättchen gelandet. Schade, du darfst dir nichts nehmen und deine Wasserbombe bleibt liegen.
- Die Wasserbombe liegt auf einem Hasen oder berührt ein Hasenplättchen. Prima, diese Wasserbombe gehört dir!
Liegen bereits weitere Wasserbomben derselben Farbe zwischen den Hasen, darfst du diese ebenfalls zu dir nehmen.

Beispiel:



Die blaue Wasserbombe wird auf den Hasen in der Mitte geschleudert. Der Spieler bekommt die drei ausliegenden blauen Wasserbomben.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und bekommt das Katapult.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Wasserbombe geschleudert wurde. Jetzt zählt jeder seine Wasserbomben. Der Spieler mit den meisten Wasserbomben gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:

Behaltet immer die bereits ausliegenden Wasserbomben im Auge. Vielleicht lohnt es sich dieser Farben als nächstes zu schleudern!



劈啪弹射器

这是一个适于 2-5 名 5-99 周岁玩家的疯狂深水炸弹咔嚓游戏。

玩家数目： 2-5 人
年龄： 5 - 99 周岁
游戏时长： 约 10 分钟
作者： Jakob Andrusch
插图： Christine Faust

游戏内容

1 个弹射器
7 只兔子
30 枚深水炸弹
1 份游戏指南



游戏方案

太好玩了！兔子组织了一场欢闹的水仗。随着劈啪一声，彩色深水炸弹命中了目标。谁能灵巧地将深水炸弹射中兔子？每次命中都得分。不仅如此，已发射的，与弹射颜色同色的深水炸弹也会得分

游戏准备

七个兔子设置在桌子中间。它们彼此越靠近，就越容易击中。以一定的间距设置深水炸弹，并准备好弹射器。



游戏过程

以顺时针方向玩。最近谁打过水仗？你可以开始游戏并获得弹射器。你拿起一枚深水炸弹，同时不让炸弹背面被人看到。按照你喜欢的方式调整弹射器，然后把水弹放到弹射器下端。现在用一定的推力向下压按顶部弹射端，使水炸弹被抛出。在第一场游戏之前，每一个人都可以试用一下弹射器

深水炸弹落在哪里了？

- 深水炸弹落到了兔子小板之间的某个地方。真可惜，你不能拿任何东西，你的深水炸弹卡住了
- 深水炸弹在兔子上或碰到了兔子板。
太棒了，这个深水炸弹属于你！
如果兔子之间已放有更多相同颜色的水弹，你也可以把它们取走

例子：



紫色深水炸弹被扔到兔子中间。该玩家会得到三枚已发射的紫色深水炸弹。

游戏结束

当最后一枚深水炸弹被抛出时，游戏结束。现在，每个人都数一下自己的深水炸弹。拥有最多深水炸弹的玩家获胜。如果发生平局，则有多个赢家。

建议：

始终盯住已发射的深水炸弹。也许下次还值得投射一下这个颜色！



Catapult''eau !

Un jeu de tir de bombes à eau follement amusant !

Joueurs: 2 – 5
Age: 5 – 99 ans
Durée de la partie : env. 10 min
Auteur : Jakob Andrusch
Illustration : Christine Faust

Contenu du jeu

1 catapulte
7 lapins
30 bombes à eau
1 règle du jeu



Idée

Que c'est amusant ! Les lapins se livrent à une bataille d'eau pleine d'entrain. Et c'est dans un joyeux « Splash » que les bombes à eau bariolées atteignent leur cible. Qui pourra catapulter adroïtement les bombes à eau pour les faire atterrir sur les lapins ? Chaque cible touchée compte ! Mais les bombes à eau éparpillées qui sont de la couleur de celle catapultée rapportent également des points.

Préparatifs

Posez les sept lapins au milieu de la table. Plus ils seront proches les uns des autres plus il sera facile de les toucher.

Posez les bombes à eau à côté en laissant un peu d'espace et préparez la catapulte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir fait une bataille d'eau ? Tu commences et prends la catapulte.

Prends une bombe à eau sans regarder au verso. Oriente la catapulte de la manière qui te conviendra le mieux et pose la bombe à eau sur l'extrémité inférieure de la catapulte. Maintenant, appuie assez fort sur l'autre extrémité de la catapulte pour que la bombe à eau soit catapultée. Avant de jouer pour la première fois, chaque joueur a le droit de faire des essais.

Où la bombe à eau a-t-elle atterri ?

- La bombe à eau a atterri quelque part entre les lapins. Dommage, tu ne récupères rien et ta bombe à eau reste là où elle est.
- La bombe à eau a atterri sur un lapin ou touche une plaquette de lapin. Super, tu récupères cette bombe à eau ! S'il y a déjà des bombes à eau de cette couleur éparpillées entre les lapins, tu as aussi le droit de les récupérer.

Exemple :



La bombe à eau bleue est catapultée sur le lapin du milieu. Le joueur récupère les trois bombes à eau bleues.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de prendre la catapulte.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière bombe à eau a été catapultée. Chacun compte ses bombes à eau. Le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil

Observez bien les bombes à eau dispersées entre les lapins. Cela vaudra peut-être le coup de catapulter une de ces couleurs au prochain tour !



Catapulta SPLISH SPLASH

¡Un loco juego lanza bombas de agua!

Jugadores: 2 – 5
Años: 5 – 99
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Autor: Jakob Andrusch
Ilustraciones: Christine Faust

Contenido del juego

1 catapulte
7 liebres
30 bombas de agua
1 instrucciones del juego



Opciones de juego

¡Qué divertido! Las liebres libran una impetuosa batalla de agua. Splish Splash y las bombas de agua de colores alcanzan sus objetivos. ¿Quién es el más hábil catapultando las bombas de agua hacia las liebres? Todos los aciertos cuentan. Y no solo eso, con las bombas de agua que hayan aterrizado y sean del color catapultado también se obtienen puntos.

Preparación del juego Poned las siete liebres en el centro de la mesa. Será más fácil acertar en ellas cuanto más juntas estén. Poned las bombas de agua a un lado, un poco apartadas, y tened la catapulta preparada.



Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién es el que ha participado en una batalla de agua más recientemente? Comienzas tú y agarras la catapulta. Coge una bomba de agua sin mirar la cara del reverso. Colócate la catapulta como mejor te convenga y pon la bomba de agua en el extremo inferior de la catapulta. Presiona ahora en el extremo superior de la catapulta hacia abajo, con algo de impulso, de manera que la bomba de agua salga disparada. Antes de jugar por primera vez cada jugador puede ensayar cómo se dispara con la catapulta.

¿Dónde ha aterrizad la bomba de agua?

- La bomba de agua ha aterrizado entre las fichas de las liebres. ¡Lástima! No has conseguido nada y tu bomba de agua se queda donde ha caído.
- La bomba de agua ha ido a parar sobre una liebre o está tocando la ficha de una liebre. ¡Estupendo! ¡Esa bomba es tuya ahora! Si hay más bombas de agua de ese mismo color entre las liebres, te las quedas también.

Ejemplo:



La bomba de agua azul llega disparada a la ficha de la liebre del centro. Ese jugador recibe, además, las otras bombas de agua azules disparadas.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que recibe la catapulta.

Finalización del juego

La partida acaba cuando se haya disparado el último huevo de Pascua. Ahora todos los jugadores cuentan los huevos de Pascua conseguidos. Gana el jugador con el mayor número de huevos de Pascua. En caso de empate serán varios los ganadores.

Consejo

Tened siempre presentes las bombas de agua que ya han sido disparadas. ¡Quizás merezca la pena disparar una bomba de alguno de los colores que ya han sido disparados!

