



Rulebook · Règle du jeu · Instrucciones · 说明书 · 게임 지침 · 룰북



Summer Splash



Dames chinoises magnétiques · Pool-Halma ·

泳池派对跳棋 · 썸머 스플래시 · サマー・スプラッシュ

Summer Splash

A racing classic for 2-3 players ages 5 years and older

Illustrator:

Sandra Kretzmann

Game Developers:

Annemarie Wolke & Robin Eckert

Contents

2 magnetic game boards, 18 magnetic animal pieces, 3 magnetic runners in 3 colors, 1 starting arrow, 1 rulebook

Goal of the Game

The first player to cross the finishing line in the pool party race with their runner wins.

Before the First Game

Carefully remove the magnets (animal pieces, starting arrow and runners) from the magnetic sheets and then throw the empty sheet frames away.

Game Setup

Place one game board in the base of the tin and the other in the lid. One game board shows the pool area with animals, the other shows the racetrack to the pool.

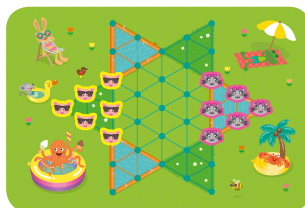
Each player picks an animal then takes 6 of the animal pieces and the matching runner.

The remaining animal pieces and runner can be placed around the pool party racetrack. They cheer the runners on from the sidelines.

Place your animal pieces on the 6 spaces of your starting triangle.

- If two people are playing, pick two opposite triangles (one pool and one lawn) as your respective starting triangles.
- If three people are playing, each of you uses a triangle with a lawn as your starting triangle.

Place your runners on the first space of the pool party racetrack.

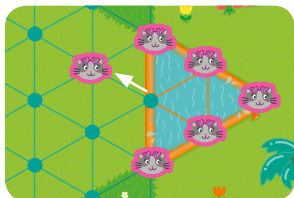




How to Play

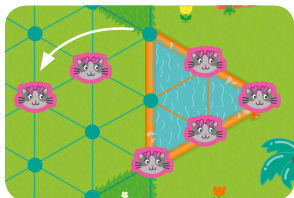
Play in a clockwise direction. The person who last sunbathed starts. If you can't agree, the youngest player starts.

On your turn you may either:



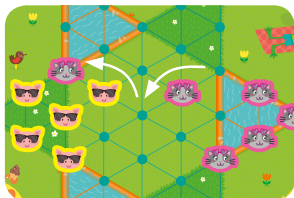
Move

Move one of your own animal pieces along one line to a neighboring empty space.



Or Jump

Jump one of your own animal pieces over an animal piece next to it (yours or someone else's) if the space behind that one is empty.



Your animal piece may continue jumping if the space next to the one that your jumping animal piece lands on also has an animal piece and then a free space behind it. Continue this until your animal piece lands on a space that you cannot or do not want to jump from.

Once you have moved or jumped, your turn ends and the next player takes their turn.

End of the Round



The round ends as soon as one player has moved all their animal pieces from their starting triangle to the opposite target triangle.

The winner of the round may move their runner forward one space on the pool party racetrack.

Time for another round?

Get the pool area ready again as described above and continue playing until one runner crosses the finish line of the pool party racetrack and wins the game. It's time for the party!

Would you like a shorter game?

Place the starting arrow wherever you like along the pool party racetrack. The runners start from here instead.

Dames chinoises magnétiques



Un jeu de course classique pour 2 à 3 joueurs à partir de 5 ans.

Illustration : Sandra Kretzmann
Rédaction : Annemarie Wolke & Robin Eckert

FRANÇAIS

Contenu du jeu

2 plateaux de jeu aimantés, 18 pions animaux aimantés, 3 champions aimantés de 3 couleurs différentes, 1 flèche de départ, 1 règle du jeu

Objectif du jeu

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée du parcours avec son champion remporte la partie et peut participer à la fête de la piscine.

Avant de jouer pour la première fois

Retirez délicatement les pièces aimantées (pions animaux, flèche de départ et champions) du cadre et jetez les restes.

Préparation du jeu

Commencez par placer un des plateaux de jeu dans le fond de la boîte et un dans le couvercle. Un plateau de jeu présente l'espace piscine des animaux, le second le parcours menant à la fête de la piscine. Chaque joueur choisit un animal et prend les 6 pions animaux et le champion correspondants. Posez les pions animaux et le champion qui ne servent pas autour du parcours de la fête de la piscine. Ils vous encouragent tout au long du parcours.

Placez un pion animal sur chacune des 6 cases de votre triangle de départ.

- Si vous jouez à deux, choisissez deux triangles voisins (une piscine et une pelouse) comme zone de départ.
- Si vous jouez à trois, chacun d'entre vous choisit un des triangles à pelouse comme point de départ.

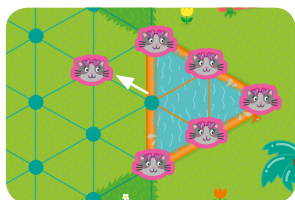
Ensuite, posez votre champion sur la case de départ du parcours qui mène à la fête de la piscine.



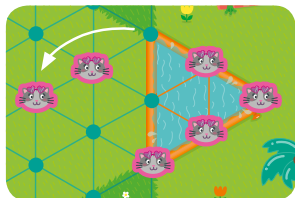
Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir paresse au soleil commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence. Durant votre tour, vous pouvez :

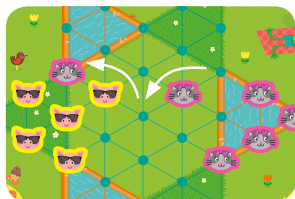
FRANÇAIS



avancer :
Déplacez un de vos pions animal au choix le long d'un trait jusqu'à rejoindre une case voisine vide.



ou sauter :
Sautez par-dessus un pion animal voisin (quelle que soit sa couleur) avec un de vos pions animal au choix, à condition qu'il y ait une case vide juste après.



S'il y a encore un pion animal, avec une case vide derrière, juste à côté de la case sur laquelle votre pion vient d'atterrir, vous pouvez encore sauter par-dessus. L'opération se répète jusqu'à ce que vous finissiez votre course sur une case à partir de laquelle vous ne pouvez plus ou ne voulez plus sauter.

Si vous avez avancé ou sauté, votre tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la manche



La manche s'achève dès qu'un joueur a déplacé tous ses pions animaux dans le triangle opposé à son triangle de départ.

Le gagnant de la manche avance son champion d'une case sur le parcours menant à la fête dans la piscine.

Prêts pour la manche suivante ?

Préparez de nouveau l'espace piscine comme décrit ci-dessus et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un champion dépasse la ligne d'arrivée du parcours menant à la fête de la piscine et remporte ainsi la partie. Lancez les confettis !

Vous voulez jouer une partie plus courte ?

Placez simplement la flèche de départ à l'emplacement de votre choix le long du parcours. Les champions partiront alors de ce point-là, ce qui raccourcit le parcours.

Pool-Halma



Un clásico juego de carreras para 2-3 jugadores a partir de 5 años.

Ilustración: Sandra Kretzmann
Redacción: Annemarie Wolke y Robin Eckert

Contenido del juego

2 tableros magnéticos, 18 fichas magnéticas de animales, 3 corredores magnéticos de 3 colores diferentes, 1 flecha de inicio, instrucciones del juego

Objetivo del juego

Gana el primer jugador que cruce con su corredor la línea de meta de la pista que lleva a la fiesta en la piscina.

*Antes de jugar por primera vez
Extraed con cuidado los imanes (animales, flecha de inicio y corredores) de los marcos y desechad el resto.*

Preparación del juego

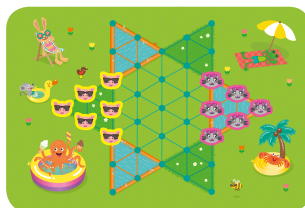
Colocad un tablero en el fondo de la caja y el otro en la tapa. Uno muestra la zona de la piscina de los animales y el otro, la pista que lleva a la fiesta en la piscina. Cada jugador elige un animal y coge las 6 fichas del animal y el corredor correspondiente.

Las fichas de animales y los corredores sobrantes pueden colocarse alrededor de la pista que lleva a la fiesta en la piscina. Así animarán a los corredores desde el margen.

Colocad vuestras fichas de animales en las 6 casillas de vuestro triángulo de inicio.

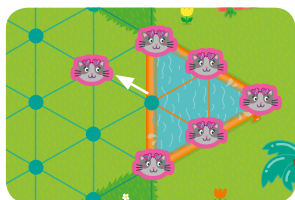
- Si sois dos jugadores, elegid dos triángulos opuestos (una piscina y una zona de césped) como triángulos de inicio.
- Si sois tres jugadores, cada uno se acomoda en uno de los triángulos con una zona de césped como triángulo inicial.

Colocad vuestros corredores en la primera casilla de la pista que lleva a la fiesta en la piscina.

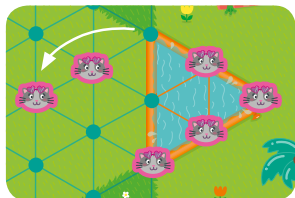


Desarrollo del juego

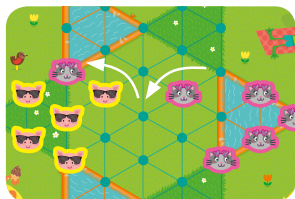
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya tomado el sol más recientemente puede comenzar. Si no os ponéis de acuerdo, empezará el jugador más joven. Cuando sea vuestro turno, podéis



caminar:
Moved una de vuestras fichas de animales siguiendo una línea hasta la siguiente casilla libre.



o saltar:
Saltad con una de vuestras fichas de animales por encima de otra ficha situada al lado (sin importar el color), siempre que la casilla justo a continuación esté libre.



Si al lado de la casilla en la que ha aterrizado vuestra ficha de animal ya hay otra ficha y una casilla libre a continuación, podéis saltarla sin más. Podéis seguir avanzando hasta que vuestra ficha aterrice en una casilla desde la que ya no sea posible seguir saltando o desde la que no queráis seguir saltando.

Tanto si habéis caminado como saltado, se ha acabado vuestro turno y le toca al siguiente jugador.

Final de la ronda



La ronda finaliza en cuanto un jugador haya avanzado todas sus fichas de animales desde el triángulo inicial al triángulo final, justo enfrente.

El ganador de la ronda puede avanzar a su corredor una casilla en la pista que lleva a la fiesta en la piscina.

¿Os apetece otra ronda?

Preparad de nuevo la zona de la piscina como se ha descrito anteriormente y volved a jugar hasta que un corredor cruce la línea de meta de la pista que lleva a la fiesta en la piscina y gane así la partida. ¡Sacad el confetti!

¿Queréis jugar una partida más breve?

Colocad la flecha de inicio adicional en el punto que queráis de la pista que lleva a la fiesta en la piscina. Entonces los corredores comenzarán desde ahí.

泳池派对跳棋

一款经典竞赛游戏，适合 2-3 名 5 岁及以上玩家。

插画： Sandra Kretzmann
游戏开发： Annemarie Wolke y Robin Eckert

游戏用具

2 个磁性游戏板，18 个动物磁贴，3 个分为 3 种颜色的选手磁贴，1 个起点箭头，1 份游戏规则说明书

游戏目的

让自己的选手率先越过泳池派对赛道终点线的玩家获胜。

第一次游戏前：

小心地将磁贴（动物、起点箭头和选手）从磁性基板取出，然后将基板丢掉。。

游戏准备

将一个游戏板放到铁盒底板，将另一个游戏板放入铁盒盖板。
一个游戏板显示动物们的泳池区域，另一个游戏板显示通向泳池的赛道。

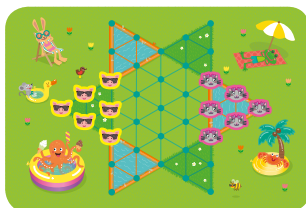
每个玩家选择一种动物，拿走相应的动物和选手。

将剩余的动物和选手放到泳池派对赛道周围。
它们从侧面为选手加油。

将你的动物分别放到开始三角形的 6 个格子上。

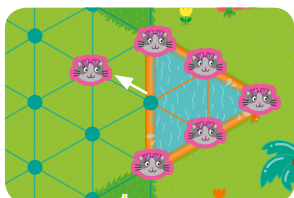
- 如果是两人玩，应选择两个相对的三角形（一个泳池和一片草坪）作为开始三角形。
- 如果是三人玩，
每人都应选择互不相对的三角形作为开始三角形。

然后将你的选手放到泳池派对赛道的第一个格子上。

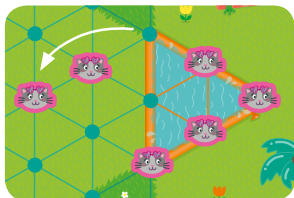


怎么玩

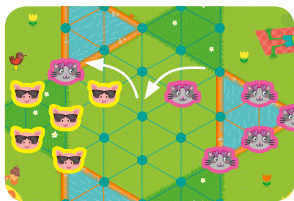
以顺时针方向进行游戏。可以从最近晒过阳光浴的玩家开始。如果有人不同意这样，就从年龄最小的玩家开始。
轮到你的时，你可以



直走：
将自己的一个动物沿着一条线路移动到相邻的空格。



或跳过：
如果与你的动物相邻的任何动物（无论什么颜色）后面有空格，你的动物就可以跳到空格。



跳到新位置后，如果相邻的另一个动物后面也有空格，可以继续跳。重复这个过程，直到你的动物来到不能再跳或不想再跳的格子上。

完成直走或跳过后，你的回合结束，轮到下一个玩家。

轮次结束



有玩家率先将自己的所有动物移动到与开始三角形相对的目标三角形后，该轮次即结束。
该轮次的获胜者可以将其选手在泳池派对赛道上向前移动一格。

还有时间玩下一轮？

如上所述，再次准备好泳池区域，然后继续比赛，直到有赛跑选手越过泳池派对赛道的终点并赢得比赛。派对现在可以开始啦！

想玩用时较短的游戏？

只需将起点箭头放到泳池派对赛道上的任意位置。选手从这里起跑。

썸머 스플래시



만 5세 이상이 플레이할 수 있는 2~3인용 경주 게임

일러스트: Sandra Kretzmann
개발자: Annemarie Wolke & Robin Eckert

구성품

자석 게임판 2개, 자석 동물 조각 18개, 3가지 색깔의 수영 선수 조각 3개, 시작 화살표 1개, 게임 설명서 1개

게임 목표

수영 경주에서 자신의 선수와 함께 결승선을 가장 먼저 통과한 플레이어가 승리해요.

첫 게임 시작 전

자석 판에서 자석 조각(동물, 수영 선수, 시작 화살표)을 조심스럽게 떼어내요. 조각을 떼어 낸 자석 판은 필요하지 않으니 버려도 돼요.

게임 준비

게임판 1개는 게임 박스에 넣고 나머지 1개는 뚜껑에 넣어요. 게임판 1개에는 동물들이 있는 수영장이 있고, 다른 게임판에는 수영장 트랙이 있어요.

각 플레이어는 동물을 한 종류씩 선택한 다음 일치하는 동물 조각 6개와 수영 선수 조각 1개를 가져와요.

남은 동물 조각과 수영 선수 조각은 수영장 트랙 주변에 놓아요. 그곳에서 수영 선수들을 응원하게 될 거예요.

동물 조각 6개를 출발할 세모 모양의 6개 점 위에 올려놓아요.

· 2명이 게임을 한다면, 마주 보고 있는 세모(수영장 1개와 잔디 1개) 2개를 각자의 출발 지점으로 선택해요.

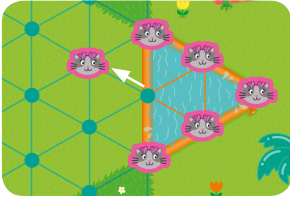
· 3명이 게임을 한다면, 각자 잔디가 있는 세모를 출발 지점으로 사용해요.

수영 선수 조각을 수영장 트랙 출발점에 놓아요.

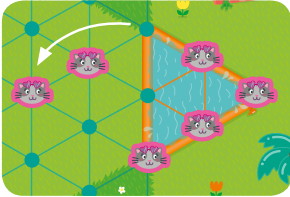


게임 방법

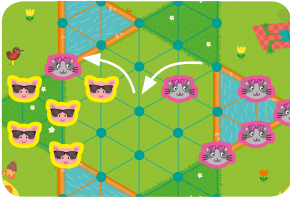
게임은 시계 방향으로 진행해요. 가장 최근에 일광욕을 한 사람이 시작해요. 동의하지 않는다면, 가장 어린 플레이어부터 시작해요.
자신의 차례가 되면 다음 중 한 가지 방법으로 동물 조각을 움직여요.



이동:
자신의 동물 조각 1개를 선을 따라 옆에 있는 빈칸으로 1칸 이동시켜요.



또는 점프:
이동할 동물 조각의 다음 칸에 동물 조각(자신의 동물 조각이나 다른 플레이어의 동물 조각)이 있고, 그 다음 칸이 비어 있다면, 자신의 동물 조각 1개를 바로 다음 칸에 있는 동물 조각 위로 점프해서 이동시켜요.



점프해서 이동한 칸의 다음 칸에도 동물 조각이 있고, 그다음 칸이 비어 있다면 계속 점프해서 뛰어넘을 수 있어요. 그 동물 조각이 더 점프할 수 없거나 점프를 멈추고 싶은 칸에 도착할 때까지 계속 점프하며 이동해요.

한 번이라도 이동하거나 점프를 하고 멈추면, 자신의 차례가 끝나고 다음 플레이어의 차례가 돼요.

라운드 종료



한 플레이어가 출발 지점에 있었던 모든 동물 조각을 맞은편에 있는 도착 지점 세모 모양으로 이동시키면 그 라운드는 끝나요.
라운드에서 승리한 사람은 수영장 트랙에 있는 수영 선수 조각을 1칸 앞으로 이동시켜요.

새로운 라운드를 시작할까요?

앞에서 설명한 대로 수영장 주변을 다시 준비하고 수영 선수 조각 중 1개가 수영장 트랙의 결승선을 통과하여 승리할 때까지 계속 플레이해요. 파티를 계속해요!

게임을 더 빨리 끝내고 싶은가요?

수영장 트랙의 원하는 칸에 시작 화살표를 놓아요. 수영 선수는 이곳에서 출발해요.

サマー・スプラッシュ



2～3人で遊べる定番のレースゲーム。対象年齢5歳以上

イラスト: Sandra Kretzmann
ゲーム開発: Annemarie Wolke y Robin Eckert

内容物

マグネット・ゲームボード2枚、動物の顔のマグネット18個、ランナーのマグネット3個（3色）、スタートの矢印、ルールブック1部

ゲームの概要

プールパーティー・レースのゴールに最初に到達したランナーを持つプレイヤーが勝者となります。

ゲームの前に

マグネット（動物の顔、スタートの矢印、ランナー）をシートからていねいに外します。残りのマグネットシートはゲームに必要ありませんので破棄してください。

ゲームの準備

ゲームボードを1枚、缶の底に敷き、もう1枚を蓋に入れます。一方のゲームボードには動物がいるプールエリアが描かれ、もう一方のゲームボードにはプールに向かうレーストラックが描かれています。

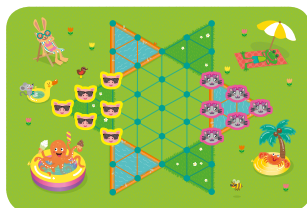
各プレイヤーは動物を1つ選び、次にその動物の顔6つとランナーを取ります。

残りの動物フィギュアとランナーは、プールパーティーのレーストラックの周りに置くことができます。彼らはサイドラインからランナーを応援します。

スタート・トライアングルの6つのポジションに動物フィギュアを置きます。

- 2人でプレイする場合は、互いに向かいあう2つのトライアングル（1つはプール、1つは芝生）をそれぞれのスタート・トライアングルとします。
- 3人でプレイする場合は、各プレイヤーが芝生のトライアングルをスタート・トライアングルとします。

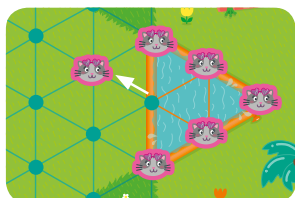
ランナーをプールパーティーのレーストラックの最初のポジションに置きます。



遊び方

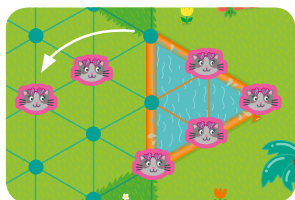
時計回りの順番で遊びます。一番最近日光浴をした人から始めましょう。いないですって?では最年少のプレイヤーから始めましょう。

自分の番になったら、以下のどちらかを行います。



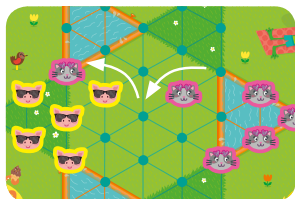
移動：

自分の動物の顔を1つ、1本のライン上で隣接する空のポジションに動かします。



またはジャンプ：

ある動物（自分のあるいは他のプレイヤーの）が隣にいて、その後ろのポジションが空いている場合は、自分の動物を、隣の動物を飛び越してそのスペースにジャンプさせることができます。



ジャンプ先のポジションの隣にも動物がいて、その動物の後ろに空のポジションがある場合は、続けてそこにジャンプすることができます。そこからもうジャンプできない、またはジャンプしたくないポジションに着くまで、これを続けます。

移動またはジャンプしたら自分の番は終了し、次のプレイヤーの番になります。

ゲームの終了



いずれかのプレイヤーがすべての動物をスタート・トライアングルから反対側のゴールのトライアングルに移動させた時点でラウンドの終了です。

ラウンドの勝者は、ブルパーティーのレーストラック上でランナーを1つ前進させます。

次のラウンドへ

前述のようにラウンドを繰り返して遊び、いずれかのランナーがブルパーティーのレーストラックのゴールに着いてゲームに勝つまでプレイを続けます。

さあ、パーティーの時間です！

もっと短いゲームをご希望なら

ゲームを短くするには、スタートをブルパーティーのレーストラックの好きな場所に置きランナーをここからスタートさせます。



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Queridos niños, queridos padres:

Si después de una divertida partida descubris que falta una pieza del juego que no se encuentra por ninguna parte, ¡ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podéis consultar si la pieza está disponible.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少了这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在 (www.haba.de/Ersatzteile), 你可以找出这部件仍然可发货。

하바 보드게임을 사랑하는 어린이들과 부모님들께,

게임을 즐겁게 진행하다가 HABA 게임의 구성품을 잃어버렸나요? 그래도 괜찮습니다! 공식 홈페이지(www.haba.de/Ersatzteile)에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수있어요.

子供たち、そして保護者の方へ


ゲーム何度か楽しんで遊んだ後にパーツが紛失してしまいましたか?大丈夫!
(www.haba.de/Ersatzteile)にご連絡くださればパーツが在庫にあるか確認いたします。
永くゲームを楽しんでいただけますように。



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA