

D



16698

3+
Jahre



8
teilig

Tempo, kleine Fische! Splash

Das Wettschwimmen gegen die Zeit

Das Wettschwimmen gegen die Zeit für 2-5 Spieler* ab 3 Jahren.

Ziel der Fische ist es, dem Fischer zu entkommen und vor Ablauf der Sanduhr das Wasserbecken am Ende zu erreichen. Ansonsten hat der Fischer gewonnen.

Wer wird gewinnen? Fische oder Fischer?

Wollt ihr das Spielfeld als Wassermatratze nutzen? Dann dreht diese einfach um und schon könnt ihr damit auf dem Wasser schwimmen.

Inhalt:

- 1 Matratze
- 1 spritzfeste Drehscheibe
- 4 Schwamm-Fische
- 1 Sanduhr (4 Minuten)
- 1 Foamshooter

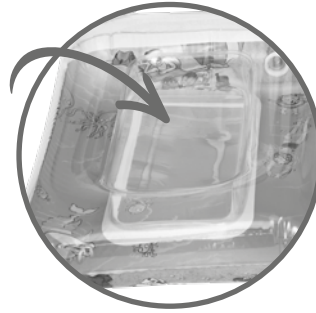


*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Ravensburger

Vorbereitung

- Die Matratze wird aufgeblasen.
- Das Wasserbecken auf der Matratze wird mit Wasser befüllt.
- Die 4 Schwamm-Fische werden auf das Startfeld der Matratze gesetzt. Falls gewünscht können diese vorab mit Wasser aufgesaugt werden, damit sie größer sind.
- Der Pfeil wird auf der Drehscheibe montiert und diese wird bereitgelegt.
- Die Sanduhr und der Foamshooter werden ebenfalls bereitgelegt.
- Der Foamshooter wird mit dem Wasser aus dem Becken befüllt.



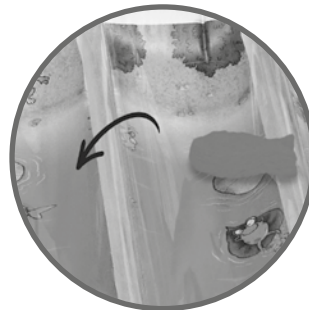
Ziel des Spiels

Ist es, vor Ablauf der Zeit, die Fische in das sichere Becken zu bekommen. Sind vor Ablauf der Zeit alle Fische im Becken, gewinnen die Fische. Schaffen es die Fische vor Ablauf der Zeit aber nicht das Becken zu erreichen, gewinnt der Fischer.

Das Wettschwimmen im Fluss beginnt.

Spielvariante Nr. 1 (mit Sanduhr und Foamshooter für 2 bis 5 Spieler)

- Der jüngste Spieler beginnt für den Fischer zu spielen. Die restlichen Spieler sind die Fische. Danach darf jeder Spieler reihum der Fischer sein. Der Fischer nimmt den Wassereimer und den Foamshooter zu sich.
- Danach dreht der Fischer die Sanduhr um. Das Wettschwimmen beginnt!
- Der jüngste Fische-Spieler schiebt den Pfeil der Drehscheibe an, bei jeder weiteren Runde der reihum nächste Spieler.
- Zeigt die Drehscheibe Blau, Grün, Gelb oder Rosa an, wird der gleichfarbige Fisch ein Feld auf der Matratze nach vorne gezogen.
- Erscheint die Farbe des Fisches auf der Drehscheibe, welcher das Becken bereits erreicht hat, darf sich der Spieler am Zug für eine andere Farbe entscheiden und der Fischer darf die Fische-Kinder nassspritzen.
- Sollte der Drehpfeil genau zwischen zwei Farben zum Stehen kommen, darf der Spieler nochmal am Drehpfeil drehen und der Fischer darf die Fische-Kinder mit dem Foamshooter nassspritzen.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald die Zeit der Sanduhr abgelaufen ist oder alle Fische im Meer sind.

Es gewinnen die Fische, wenn sie es vor Ablauf der Zeit schaffen, das sichere Wasserbecken zu erreichen. Sollte ihnen dies nicht gelingen, gewinnt der Fischer.

Spielvariante Nr. 2 (ohne Sanduhr und Foamshooter für 2 bis 4 Spieler)

Der Foamshooter und die Sanduhr werden nicht benötigt.

- Bei 4 Spielern entscheidet sich jeder für eine Farbe. Der Fisch, der zuerst das Wasserbecken erreicht, gewinnt.
- Bei 3 Spielern wird ein Fisch mitgezogen, ist aber keinem Spieler zugeordnet.
- Bei 2 Spielern spielen die Spieler mit zwei Fischen.
- Erscheint die Farbe des Fisches auf der Drehscheibe, welcher das Becken bereits erreicht hat, wird nochmal gedreht.
- Sollte der Drehpfeil genau zwischen zwei Farben zum Stehen kommen, darf der Spieler ebenfalls nochmal am Drehpfeil drehen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald alle Fische im Meer sind. Es gewinnt der Spieler, welcher seine farbigen Fische zuerst in das sichere Wasserbecken gebracht hat.

Achtung! Bitte mit dem Foamshooter nicht auf Augen und Gesicht zielen!

Auffüllen des Foamshooters

- Leichte Handhabung wie beim Aufziehen einer Spritze: Führe den vorderen Bereich des Foamshooters in das Wasser und ziehe den Griff langsam zurück bis der Foamshooter vollständig mit Wasser gefüllt ist.





GB

Tempo, Kleine Fische! Splash

The swim against time



16698

3+
years

2 - 5

8
pieces

The swim against time is for 2-5 players aged 3 years and above.

The aim of the fish is to escape the fisherman and reach the pool at the end of the mat before the hourglass runs out. If they don't, the fisherman wins.

So who will win? The fish or the fisherman?

Do you want to use the playing field as a water mat? Simply turn it over and you can float on the water with it.

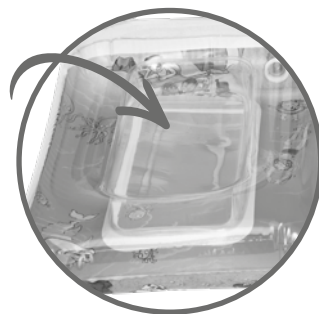
Contents:

- 1 mat
- 1 splash-proof dial
- 4 sponge fishes
- 1 hourglass (4 minutes)
- 1 foam shooter



Preparation

- Inflate the mat.
- Fill the pool on the mat with water.
- Place the 4 sponge fishes on the mat at the starting position. If you want, you can soak these with water beforehand to make them bigger.
- Install the arrow on the dial and lay this out.
- Also lay out the hourglass and the foam shooter.
- The foam shooter will be filled with the water from the pool on the mat.



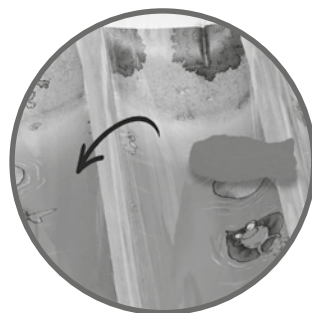
Aim of the game

The aim is to get the fish into the safe pool before the time runs out. If all of the fish are in the pool when the time runs out, the fish win. If the fish don't manage to get into the pool before the time runs out, the fisherman wins.

The river swimming race begins.

Game variant 1 (with hourglass and foam shooter, for 2 to 5 players)

- The youngest player starts by playing the fisherman. The other players are the fish. After that, each of the players plays the fisherman in turn. The fisherman has the water pail and foam shooter.
- The fisherman then upturns the hourglass. The race is on!
- The youngest fish player swings the arrow on the dial, and the next player does the same for each round that follows.
- When the dial shows blue, green, yellow or pink, the fish in that colour takes one step forward on the mat.
- If the dial shows the colour of a fish that has already reached the pool, the player whose turn it is chooses another colour and the fisherman can spray the fish-children with water.
- If the rotating arrow comes to a stop exactly between two colours, the player swings the rotating arrow again and the fisherman can spray the fish-children with the foam shooter.



End of the game

The game ends when the hourglass runs out of sand, or all of the fish are in the sea.

The fish win if they manage to reach the safe pool before the time runs out. If they don't manage to do this, the fisherman wins.

Game variant 2 (with no hourglass or foam shooter, for 2 to 4 players)

The foam shooter and the hourglass are not required.

- With 4 players, everyone chooses a colour. The fish that reaches the pool first wins.
- With 3 players, one fish is moved along, but is not assigned to any player.
- With 2 players, the players play with two fish each.
- When the colour of a fish that has already reached the pool is shown on the dial, the arrow is swung again.
- If the rotating arrow comes to a stop exactly between two colours, the player must also swing the rotating arrow once again.

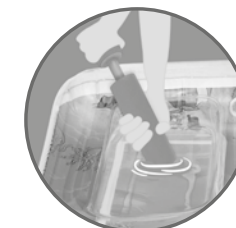
End of the game

The game ends once all of the fish are in the sea. The winner is the player who gets their coloured fish into the safe pool first.

Warning! Please do not aim at the eyes or face with the foam shooters!

Filling the foam shooters

- These are easy to use, and work just like a syringe: Dunk the front of the foam shooter in the water and pull the grip slowly back until the foam shooter is completely filled with water.





F

Tempo, kleine Fische! Splash

La course contre la montre



16698



La course contre la montre pour 2 à 5 joueurs* (à partir de 3 ans).

Les poissons doivent échapper au pêcheur et atteindre le bassin avant que le sablier ne se soit écoulé. Sinon, c'est le pêcheur qui gagne.

Qui va gagner ? Les poissons ou le pêcheur ?

Vous voulez utiliser la surface de jeu comme matelas à eau ? Alors, retournez-le simplement si vous voulez nager.

Contenu:

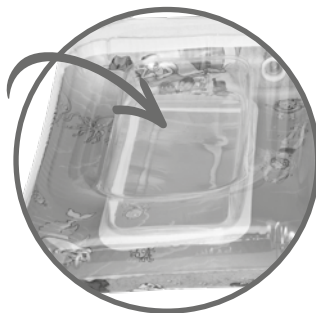
- 1 matelas
- 1 disque rotatif anti-éclaboussures
- 4 poissons en éponge
- 1 sablier (4 minutes)
- 1 pistolet mousse



*Le masculin générique est utilisé uniquement pour faciliter la lecture et dans tous les cas, n'entend faire aucune distinction de genre.

Préparation

- Gonfler le matelas.
- Remplir d'eau le bassin figurant sur le matelas.
- Placer les 4 poissons en éponge sur la case départ du matelas. Vous pouvez au préalable les imbiber d'eau pour les faire grossir.
- Monter la flèche sur le disque rotatif, puis le préparer.
- Préparer également le sablier et le pistolet mousse.
- Le lanceur de mousse sera rempli de l'eau de la piscine sur le tapis.



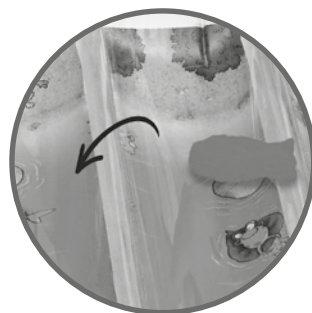
Le but du jeu

est de faire entrer les poissons dans le bassin protégé avant la fin du temps imparti. Les poissons gagnent le jeu s'ils sont tous dans le bassin avant la fin du temps imparti. À l'inverse, le pêcheur gagne le jeu si les poissons n'arrivent pas à atteindre le bassin avant la fin du temps imparti.

La compétition en rivière commence.

Variante de jeu 1 (avec sablier et pistolet mousse pour 2 à 5 joueurs)

- Le joueur le plus jeune commence à jouer pour le pêcheur. Les autres joueurs sont les poissons. Ensuite, chaque joueur à tour de rôle peut être le pêcheur. Le pêcheur prend avec lui le seau d'eau et le pistolet mousse.
- Le pêcheur retourne ensuite le sablier. La compétition commence !
- Le joueur-poissons le plus jeune pousse la flèche du disque rotatif. Un joueur se succède à chaque tour.
- Si le disque rotatif donne la couleur bleu, vert, jaune ou rose, alors le joueur fait avancer d'une case le poisson de la même couleur sur le matelas.
- Si la couleur du poisson ayant déjà atteint le bassin apparaît sur le disque rotatif, alors le joueur dont c'est le tour peut choisir une autre couleur et le pêcheur peut arroser les enfants-poissons.
- Le joueur peut faire à nouveau tourner la flèche rotative si elle s'arrête exactement entre deux couleurs. Le pêcheur peut ensuite arroser les enfants-poissons avec le pistolet mousse.



Fin de la partie

La partie se termine dès que le sablier s'est écoulé ou que tous les poissons sont dans la mer.

Les poissons gagnent s'ils arrivent à atteindre le bassin protégé avant la fin du temps imparti. Le pêcheur gagne si les poissons n'y arrivent pas.

Variante de jeu 2 (sans sablier et pistolet mousse pour 2 à 4 joueurs)

L'utilisation du pistolet mousse et du sablier n'est pas nécessaire.

- 4 joueurs : chaque joueur choisit une couleur. Le premier poisson qui atteint le bassin gagne.
- 3 joueurs : un poisson est ajouté, mais n'est attribué à aucun joueur.
- 2 joueurs : les joueurs jouent avec deux poissons.
- On tourne à nouveau si la couleur du poisson ayant déjà atteint le bassin apparaît sur le disque rotatif.
- Le joueur peut aussi refaire tourner la flèche rotative lorsqu'elle s'arrête exactement entre deux couleurs.

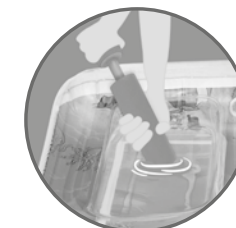
Fin de la partie

La partie se termine quand tous les poissons sont dans la mer. Le gagnant est le joueur qui est le premier à avoir amené ses poissons de couleur dans le bassin d'eau protégé.

Attention ! Ne pas viser les yeux ou le visage avec les pistolets mousse !

Remplissage du pistolet mousse

- Le pistolet mousse est aussi facile à remplir qu'une seringue : mets la partie avant du pistolet mousse dans l'eau et retire lentement la poignée jusqu'à ce qu'il soit entièrement rempli.





I

Tempo, kleine Fische! Splash

La gara di nuoto contro il tempo



16698

3+
anni

2 - 5

8
pezzi

La gara di nuoto contro il tempo è un gioco per 2-5 giocatori* a partire dai 3 anni d'età.

Lo scopo dei pesci è quello di sfuggire al pescatore e raggiungere il bacino d'acqua all'altra estremità prima dello scadere del tempo della clessidra. In caso contrario, vince il pescatore.

Chi vincerà? I pesci o il pescatore?

È possibile utilizzare il campo da gioco come un materassino ad acqua ribaltandolo per poi galleggiare comodamente sull'acqua.

Contenuto:

- 1 materassino
- 1 disco rotante resistente agli schizzi d'acqua
- 4 pesci spugna
- 1 clessidra (4 minuti)
- 1 cannoni ad acqua in schiuma espansa



* Al solo scopo di garantire una migliore leggibilità, si utilizza la forma maschile, che è da intendersi in ogni caso come forma neutra rispetto al genere dei giocatori.

Preparazione

- Gonfiare il materassino.
- Il bacino d'acqua sul materassino è pieno d'acqua.
- Posizionare i 4 pesci spugna sulla casella di partenza del materassino. Se lo si desidera, è possibile bagnare in anticipo i pesci spugna con acqua in modo da farli risultare più grandi.
- Montare la freccia sul disco rotante e fornire il tutto ai giocatori.
- Predisporre anche la clessidra e il cannone ad acqua in schiuma espansa.
- Lo sparaschiuma verrà riempito con l'acqua della piscina sul tappetino.



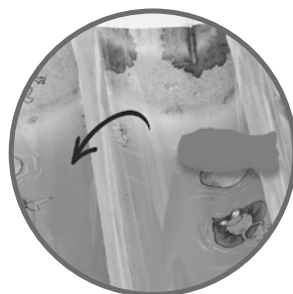
Lo scopo del gioco

è quello di portare i pesci nel bacino sicuro prima dello scadere del tempo. I pesci vincono se sono tutti nel bacino prima dello scadere del tempo. Tuttavia, il pescatore vince se i pesci non riescono a raggiungere il bacino prima dello scadere del tempo.

La gara di nuoto nel fiume ha inizio.

Variante di gioco num. 1 (con clessidra e cannone ad acqua in schiuma espansa per 2-5 giocatori)

- Il giocatore più giovane inizia a giocare per il pescatore. I giocatori rimanenti sono i pesci. In seguito, ogni giocatore può fare il pescatore a turno. Il pescatore prende il secchio d'acqua e il cannone ad acqua in schiuma espansa.
- In seguito, il pescatore gira la clessidra. La gara di nuoto ha inizio.
- Il giocatore più giovane fa girare la freccia del disco rotante. I giocatori successivi ripetono la stessa operazione nei turni successivi.
- Se il disco rotante indica il colore blu, verde, giallo o rosa, il pesce dello stesso colore avanza di una casella sul materassino.
- Se sul disco rotante viene visualizzato il colore del pesce che ha già raggiunto il bacino, al suo turno il giocatore può scegliere un colore diverso e il pescatore può bagnare i bambini-pesce.
- Se la freccia rotante si ferma esattamente tra due colori, il giocatore può far girare di nuovo la freccia rotante e il pescatore può bagnare i bambini-pesce con il cannone ad acqua in schiuma espansa.



Fine del gioco

Il gioco termina non appena si esaurisce il tempo della clessidra o tutti i pesci sono in mare.

I pesci vincono se riescono a raggiungere il bacino d'acqua sicuro prima dello scadere del tempo. Se invece non ci riescono, vince il pescatore.

Variante di gioco num. 2 (senza clessidra e cannone ad acqua in schiuma espansa per 2-4 giocatori)

Il cannone ad acqua in schiuma espansa e la clessidra non sono necessari.

- In presenza di 4 giocatori, ogni giocatore sceglie un colore. Vince il pesce che raggiunge per primo il bacino d'acqua.
- In presenza di 3 giocatori, si coinvolge un pesce che tuttavia non viene assegnato a nessun giocatore.
- Se i giocatori sono 2, si gioca con due pesci.
- Si fa girare di nuovo il disco rotante se quest'ultimo indica il colore del pesce che ha già raggiunto il bacino.
- Se la freccia rotante si ferma esattamente tra due colori, il giocatore può far girare di nuovo la freccia rotante.

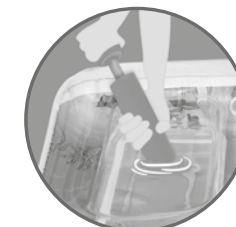
Fine del gioco

Il gioco termina non appena tutti i pesci sono in mare. Vince il primo giocatore che riesce a portare il proprio pesce colorato nel bacino d'acqua sicuro.

Attenzione! Non puntare i cannoni ad acqua in schiuma espansa verso gli occhi e il viso.

Riempimento del cannone ad acqua in schiuma espansa

- Il funzionamento del cannone è semplice e si basa sullo stesso principio delle siringhe: inserire la parte anteriore del cannone ad acqua in schiuma espansa nell'acqua e tirare lentamente la maniglia all'indietro fino a riempirlo completamente.





Licence by Ravensburger Verlag GmbH

Made in China 992011202412



Happy People GmbH & Co. KG
 Konsul-Smidt-Str. 8b
 28217 Bremen, Germany
 Tel.: +49 (0)421 / 38889-0
 www.happypeople.de
 ravensburger@happypeople.de

