

SPLASH

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu
说明书 * Spelregels * Manuale * Regla del juego



beleduc

BILDUNGSBEREICHE • EDUCATIONAL AREAS

All unsere Produkte sind Bildungsbereichen zugeordnet, die in der folgenden Übersicht erläutert sind.

All our products are classified in educational areas, which are represented in the following overview.



Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养



Erkennen und Zuordnen von Farben

Recognising and assigning colours
Reconnaitre et classer les couleurs
Reconocimiento y asignación de colores
Herkennen en sorteren van kleuren
Riconoscimento ed assegnazione di colori
识别和分配色彩



Spielübersicht, strategisches Spielen, Erkennen von Zusammenhängen, Regeln anwenden

Game overview, strategic playing; recognising correlations; applying rules
Compréhension du jeu, stratégie de jeu, reconnaissance des corrélations, appliquer les règles
Visión de juego, juego estratégico, identificación de relaciones, aplicación de reglas
Speloverzicht, strategisch spel, verbanden herkennen, regels toepassen
Panoramica di gioco, gioco strategico, riconoscimento di correlazioni, applicazione delle regole
游戏概述, 策略玩法; 辨认相关性; 适应规则



Feinmotorik: Auge-Hand-Koordination; Halten der Schiebestange; Koordination

Fine motor skills; Training hand-eye-coordination; Holding the wooden pole
Motricité fine: Coordination œil-main; tenir la barre coulissante; coordination
Motricidad fina: coordinación entre los ojos y las manos; sujeción de las varillas de empuje; coordinación
Fijne motoriek: Oog-hand coördinatie; de schuifstok vasthouden; coördinatie
Motricità fine, allenamento della coordinazione occhio-mano, abilità nel maneggiare il bastoncino di legno, coordinazione
锻炼精细动作; 锻炼手眼协调; 锻炼抓握木棒; 锻炼合作能力

SPLASH

Wer springt als Erster ins Wasser?
Be the first to jump into the water!



1x



je 1x/
each 1x



20 x (je 5 / each 5)

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Kids-Video

[www.beleduc.de/
videos](http://www.beleduc.de/videos)



22615 SPLASH

Die Tierfreunde der Antarktis haben jede Menge Spaß und wollen alle mit einem Sprung ins Wasser zurück. Wer schafft das als Erster? Welcher Weg ist der Schnellste? Nur wer gut beobachtet und konzentriert ist, kann gewinnen! Ein erstes Regelspiel für die Kleinsten für das sichere Erkennen der Farben sowie dem Üben feinmotorischer Fähigkeiten. „SPLASH – los geht es!“

Spielvorbereitungen

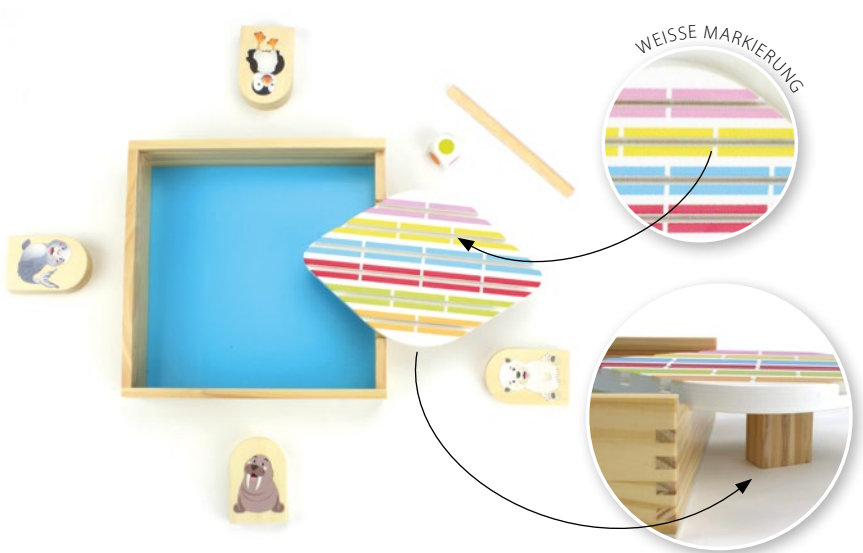
Vor Spielbeginn wird die Holz-Box aufgestellt und die Plattform (Eisscholle) entsprechend – in der dafür vorgesehenen Vertiefung – befestigt und auf den beiliegenden Holzklotz gelegt.

Die Tierkarten werden verteilt:

Bei 2 Spielern sucht sich jeder 2 Tiermotive aus und bekommt 10 Tier-Karten.

Bei 3 Spielern sucht sich jeder 1 Tiermotiv aus und bekommt 5 Tier-Karten.

Bei 4 Spielern sucht sich ebenfalls jeder 1 Tiermotiv aus und bekommt 5 Tier-Karten.



Spielverlauf

Es wird reihum gewürfelt.

Die Farben auf dem Würfel entsprechen den Reihen auf der Eisscholle.

Der Spieler nimmt seine erste Tierkarte und schiebt sie von außen auf den ersten Platz - in der richtigen Farbreihe - bis zur ersten weißen Markierung.



Der Nächste ist an der Reihe und fängt – je nach Würfelfarbe – eine neue Reihe an oder schiebt die erste Figur 1 Feld weiter. Juhu, bald macht es „SPLASH“ und das erste Tier darf ins Meer hüpfen!

Die Tiere werden immer weiter um 1 Feld nachgeschoben. Wenn alle Tierkarten „unterwegs“ sind, geht es ganz normal mit würfeln und 1 Feld weiterschieben weiter. Man kann dabei den Schiebestab zur Hilfe nehmen.

Tipp: Ganz unten am Brett entlang schieben geht am besten!

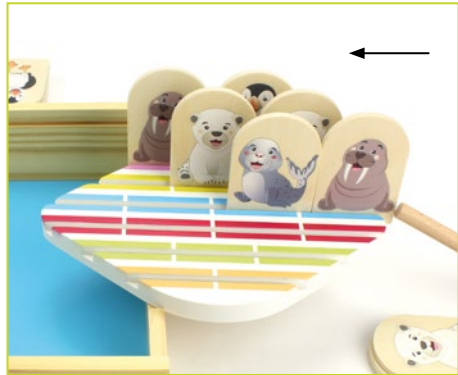
Aussetzen gibt es nicht, man darf immer so lange würfeln, bis man ziehen kann. Ein bisschen Glück gehört dazu. Alle Tiere, die es bis ins Meer geschafft haben, dürfen dort bleiben und fröhlich schwimmen.

Da heißt es gut aufgepasst, wessen letzte Tierfigur als erste ins Wasser hüpfet!

Spielende

Gewonnen hat, wer als Erster alle seine Tiere ins Meer gebracht hat.

Hinweis: Das Spiel wird schwieriger, wenn man es nur zu zweit spielt, denn jetzt kann jeder Spieler 2 Tierarten aussuchen und muss sich auf 2 Motive konzentrieren.



TIPP!

Ganz unten am Brett entlang schieben geht am besten!



22615 SPLASH

The animal friends in the Antarctic are having loads of fun playing and all want to jump back into the water with a huge splash. Who will be the first to jump? Which way is the quickest? Only the player who can observe and concentrate the best can win. A game with simple rules for the youngest players to train first colour recognition and fine motor skills. "SPLASH- Let's go!"

Game Preparation

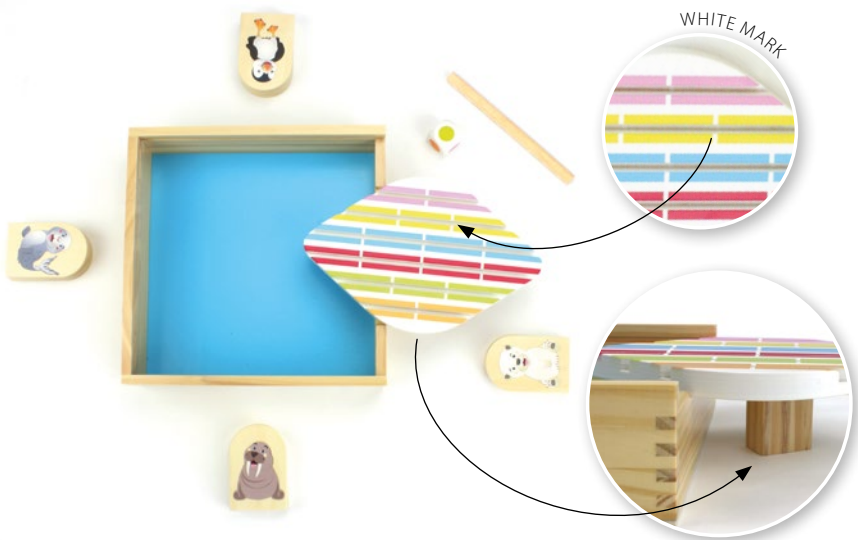
Before beginning to play the plateau (ice floe) will be attached safely (using the indentation) to the open wooden box and stabilised with the included wooden block underneath the floe.

The animal cards are distributed:

For 2 players: each player chooses 2 animal motifs and gets 10 animal cards.

For 3 players: each player chooses 1 animal motif and gets 5 animal cards.

For 4 players: each player also chooses 1 animal motif and gets 5 animal cards.



How to play

All players take turns throwing the dice. The colours on the dice correspond to the coloured rows on the ice floe.

Each player takes his/her first animal cards and pushes it onto the first position from the outer edge of the ice floe into the row of the correct colour until it reaches the white mark.





When it is the next players turn, he/she – depending on the dice colour – will begin filling a new row or push the already placed animal card one position closer to the water. Yippie, soon you can hear a “SPLASH” when the first animal jumps into the water.

The animals will be pushed forward one field at a time and when all animals are positioned on the floe, all players will continue to roll the dice and push the animals forward accordingly. Here they can use the included wooden stick as a help.

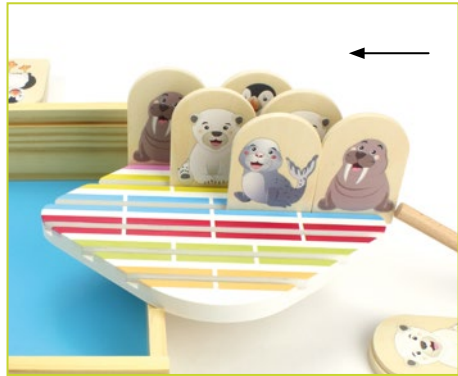
Tip: Pushing the animals forward is easiest when staying close to the board.

No player must skip his turn, and everyone can continue to throw the dice until he/she can move his/her animals forward. But you also need a bit of luck to win. All animals that have reached the ocean can enjoy a playful swim. Pay close attention who is the first to push his/her last animal card into the water!

End of Game

The first player who has pushed all his/her animals safely into the ocean wins.

Please note: The game can be made more difficult when only played by 2 players because then every player can choose 2 animals and therefore has to pay attention to two different motifs.



TIP!

Pushing the animals forward is easiest when staying close to the board.





22615 SPLASH

Les amis animaux de l'Antarctique s'amuse comme des fous et veulent retourner dans l'eau d'un bond. Qui réussira en premier? Quel est le bon chemin? Seul celui qui observe bien et sait se concentrer peut gagner ! Un premier jeu avec des règles pour les plus petits pour reconnaître les couleurs avec certitude et travailler les compétences de motricité fine. « SPLASH! - c'est parti ! »

Préparations de jeu

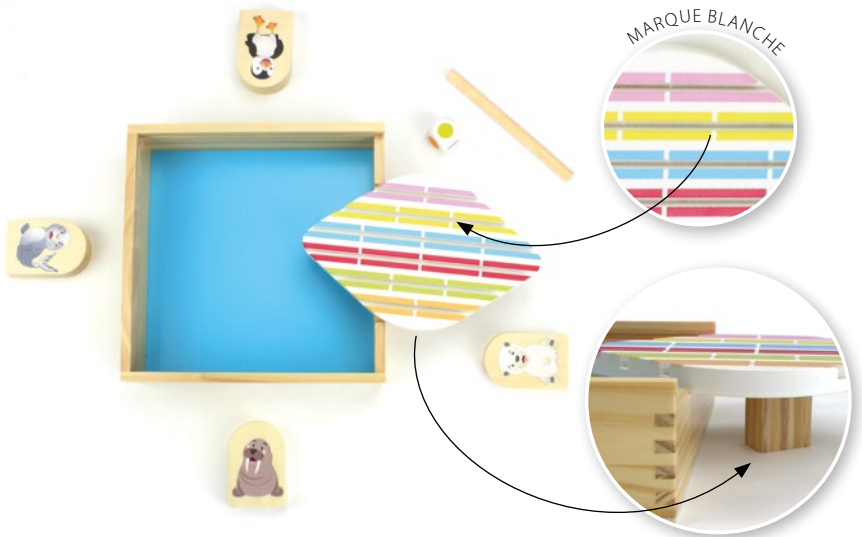
Avant le début du jeu, on dispose la boîte en bois et on fixe la plateforme (banquise) de manière adéquate (dans le creux prévu à cet effet) et on la place sur le bloc en bois joint.

Les cartes d'animaux sont distribuées :

Pour jouer à 2, chacun se choisit 2 motifs animaux et reçoit 10 cartes animaux.

Pour jouer à 3, chacun se choisit 1 motif animal et reçoit 5 cartes animaux.

Pour jouer à 4, chacun se choisit également 1 motif animal et reçoit 5 cartes animaux.



Déroulement du jeu

Les joueurs lancent le dé chacun à leur tour.

Les couleurs sur le dé correspondent à l'ordre sur la banquise.

Le joueur prend sa première carte animal et la glisse depuis l'extérieur vers la première place - en mettant les couleurs dans le bon ordre - jusqu'à la première marque blanche.



C'est ensuite au tour du joueur suivant qui commence - selon la couleur du dé- une nouvelle rangée ou bien place le premier pion une case plus loin. Youpi, on entend bientôt « SPLASH » et le premier animal peut sauter dans la mer !

Les animaux se décalent toujours d'une case à la fois. Quand toutes les cartes sont « en route », on continue tout à fait normalement à lancer les dés et à déplacer les cartes d'une case. Pour cela, on peut s'aider de la barre coulissante.

Conseil: Le plus facile est de faire coulisser tout en bas le long de la planche!

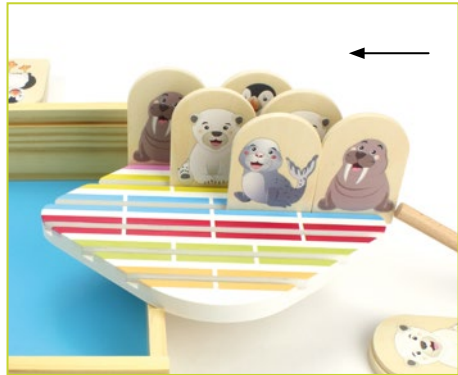
On ne s'arrête pas, on continue de jeter le dé jusqu'à ce que l'on puisse tirer. Parfois, cela demande un peu de chance. Tous les animaux qui ont réussi à atteindre la mer, peuvent y rester et nager joyeusement.

Il s'agit de faire attention à qui sera le premier à faire sauter sa dernière carte dans l'eau !

Fin du jeu

Le premier qui amène tout ses animaux dans la mer a gagné!

Indication : Le jeu devient plus difficile quand on joue seulement à 2; car maintenant, chaque joueur peut prendre 2 espèces d'animaux et doit se concentrer sur 2 motifs.



CONSEIL!

Le plus facile est de faire coulisser tout en bas le long de la planche!



22615 SPLASH

De dierenvrienden van Antarctica hebben veel plezier en willen allemaal weer in het water springen. Wie kan het als eerste? Welke weg is de juiste? Alleen wie goed observeert en zich concentreert, kan winnen! Een eerste regelspel voor de allerkleinsten voor het herkennen van kleuren en het oefenen van de fijne motoriek. "SPLASH - hier gaan we!"

Spelvoorbereidingen

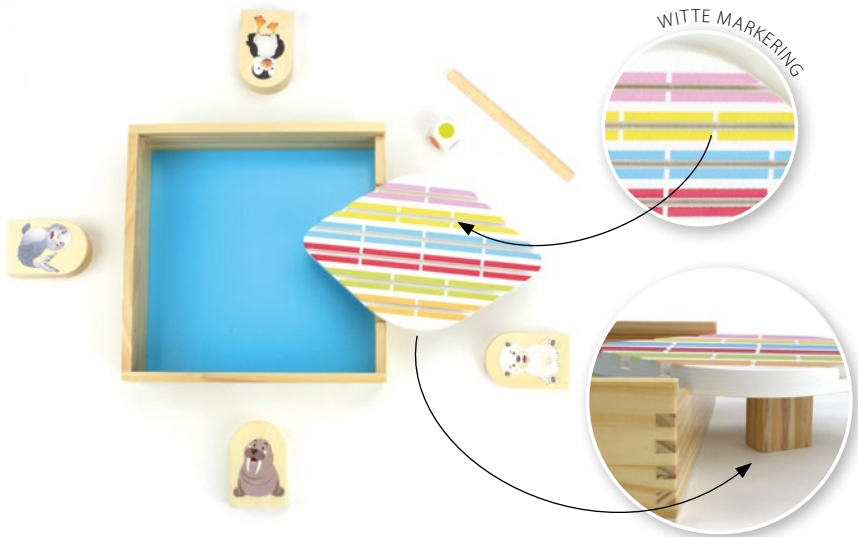
Voordat het spel begint, wordt de houten kist opgezet en het platform (ijsschots) bevestigd (in de daarvoor bestemde uitsparing) en op het houten blok geplaatst.

De dierenkaarten zijn uitgedeeld:

Met 2 spelers kiest iedereen 2 diermotieven en krijgt 10 dierenkaarten.

Met 3 spelers kiest ieder 1 diermotief en krijgt 5 dierenkaarten.

Met 4 spelers kiest iedereen ook 1 diermotief en krijgt 5 dierenkaarten.



Spelverloop

De dobbelsteen wordt om de beurt gegooid.

De kleuren op de dobbelsteen komen overeen met de rijen op de ijsschots.

De speler neemt zijn eerste dierenkaart en schuift deze van de buitenkant naar de eerste plaats in de juiste kleurenrij tot aan de eerste witte markering.



De volgende speler is aan de beurt en begint afhankelijk van de kleur van de dobbelsteen een nieuwe rij of schuift de eerste figuur 1 veld verder. Ja, binnenkort maakt het "SPLASH" en het eerste dier mag in zee springen! De dieren worden steeds 1 plaats verder verplaatst.

Als alle dierenkaarten "onderweg" zijn, gaat het spel verder zoals gewoonlijk door met de dobbelsteen te gooien en 1 veld verder te gaan. Hiervoor kan de schuifstok worden gebruikt.

TIP: De beste manier is om langs de onderkant van het bord te duwen!

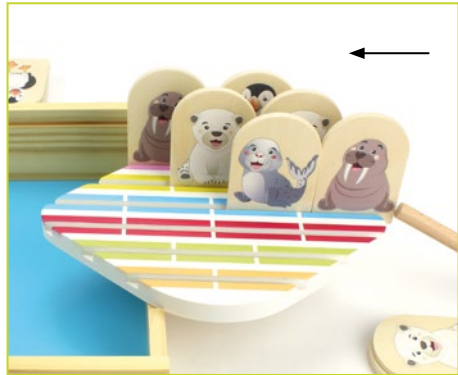
Er is niet zoets als uitzitten, je kunt altijd dobbelen tot je kunt bewegen. Een beetje geluk is nodig. Alle dieren die de zee hebben gehaald, mogen daar blijven en gelukkig zwemmen.

Je moet oppassen wiens laatste dier eerste in het water springt!

Einde van het spel

De winnaar is de eerste die al zijn dieren in de zee krijgt.

Aanwijzing: Het spel wordt moeilijker als je het met slechts 2 spelers speelt, want nu kan elke speler 2 soorten dieren kiezen en moet hij zich concentreren op 2 motieven.



TIP!

De beste manier is om langs de onderkant van het bord te duwen!



22615 SPLASH

南极的动物朋友们在一起玩得很开心，都想跳回水里，溅起巨大的水花。谁会是第一个跳下去的？哪条路是最快的？只有观察力和注意力最集中的玩家才能获胜。这是一个规则简单的游戏，适合训练幼儿的基本颜色识别和精细动作技能。“花样跳水一开始！”

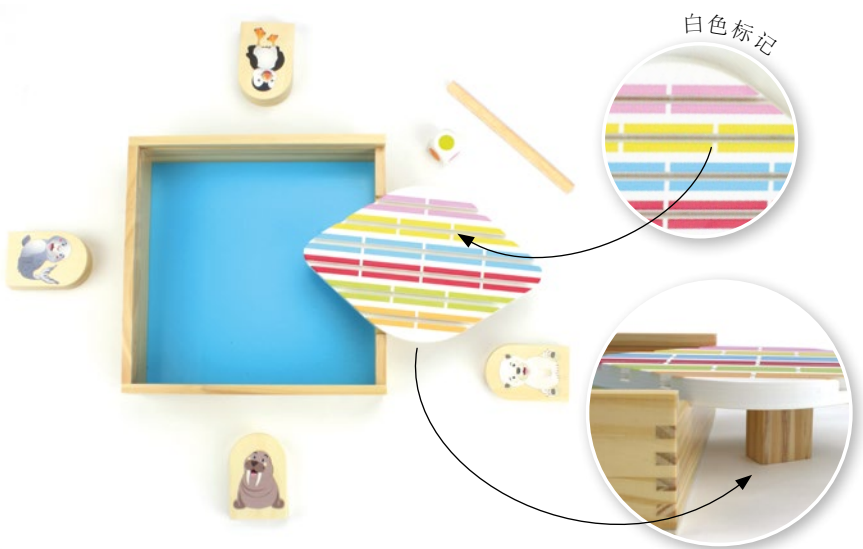
游戏准备

在开始游戏之前，将高原（浮冰）安全地（利用凹痕）连接到打开的木盒上，并在浮冰下面用附带的木块固定。

2个玩家：每个玩家选择2个动物图案，得到10张动物卡。

3位玩家：每位玩家选择1个动物图案，获得5张动物卡。

4个玩家：每个玩家也选择1个动物图案，得到5张动物卡。



怎么玩

所有玩家轮流投掷骰子。骰子上的颜色与浮冰上的颜色相对应。每个玩家拿起自己的第一张动物卡，从浮冰的外缘将其推到正确颜色的行中的第一个位置，直到它到达白色标记处。白色标记





当轮到下一个玩家时,他/她--根据骰子的颜色--将开始填入新的一行,或者将已经放置好的动物卡推到离水面更近的位置。很快,当第一只动物跳入水中时,你可以听到“啪”的一声。

动物卡将一次前进一格,当所有动物卡都放置在浮冰上时,所有玩家将继续掷骰子并相应地将动物卡向前推进。这时,可以使用随附的木棒作为帮助。提示:靠近浮冰会更容易推动动物卡。

没有玩家会轮空,每个人都可以继续掷骰子,直到可以向前移动自己的动物卡。但是这也需要一点运气才能获胜。所有到达海洋的动物都可以尽情畅游。密切注意谁是第一个将他/她的最后一张动物卡推入水中的人!

游戏结束

第一个将所有动物安全推入大海的玩家获胜。

请注意:当只有2名玩家时,游戏可能会变得更加困难,因为这样每个玩家都可以选择2种动物,因此必须注意两个不同的图案。



提示:

靠近浮冰会更容易推动动物卡。



22615 SPLASH

Gli amici animali dell'Antartide si divertono moltissimo giocando e vogliono tutti saltare in acqua con un grande tuffo. Chi sarà il primo a saltare? Qual è la strada più veloce? Solo il giocatore che saprà osservare e concentrarsi al meglio potrà vincere. Un gioco con regole semplici per i più piccoli, per imparare a riconoscere i colori ed allenare la motricità fine. "SPLASH- Andiamo!"

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare attaccare in modo sicuro (utilizzando la rientranza) la piattaforma (lastra di ghiaccio) alla scatola di legno aperta e stabilizzarla posizionando il blocco di legno incluso al di sotto della piattaforma.

Le carte degli animali sono distribuite:

Per 2 giocatori: ogni giocatore sceglie 2 animali e riceve 10 carte con gli stessi animali.

Per 3 giocatori: ogni giocatore sceglie 1 animale e riceve 5 carte con lo stesso animale.

Per 4 giocatori: ogni giocatore sceglie 1 animale e riceve 5 carte con lo stesso animale.



Come si gioca

Tutti I giocatori giocano a turno lanciando il dado. I colori mostrati sul dado corrispondono alle linee colorate sulla lastra di ghiaccio.

Al proprio turno ogni giocatore inserisce la sua prima carta animale all'interno della linea colorata corretta, la spinge poi alla prima posizione, dal bordo esterno della lastra fino a raggiungere il segno bianco.



Al proprio turno il giocatore successivo, a seconda del colore mostrato sul dado, inizierà a riempire una nuova linea colorata o spingerà gli animali già presenti, avvicinandoli all'acqua di una posizione.

Yuppi, presto si sentirà uno "SPLASH" quando il primo animale si tufferà in acqua!

Gli animali vengono spinti di una casella per volta e quando tutti gli animali sono posizionati sulla piattaforma, i giocatori continuano a lanciare il dado e a spingerli di conseguenza. Possono aiutarci utilizzando il bastoncino di legno incluso.

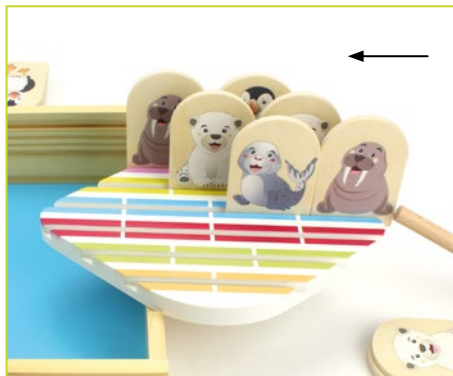
Consiglio: Spingere gli animali in avanti è più facile posizionandosi vicino alla piattaforma.

Nessun giocatore deve saltare il proprio turno, tutti devono continuare a lanciare il dado finché riescono a muovere i propri animali in avanti. Serve però anche un po' di fortuna per vincere. Tutti gli animali che hanno raggiunto l'oceano possono fare una bella nuotata divertendosi. Prestate attenzione a chi spingerà per primo tutti i suoi animali in acqua!

Fine del gioco

Il primo giocatore che riesce a spingere tutti i suoi animali al sicuro nell'oceano vince.

Nota: il gioco diventa più difficile quando a giocare sono solo 2 giocatori, perché in questo caso ognuno deve scegliere 2 animali e deve quindi prestare attenzione a due immagini differenti.



CONSIGLIO!
Spingere gli animali in avanti è più facile posizionandosi vicino alla piattaforma.



22615 SPLASH

A los amigos animales de la Antártida les encanta pasárselo bien y quieren volver al agua de un salto. ¿Quién será el primero en conseguirlo? ¿Qué camino es el correcto? ¡Solo podrá ganar quien observe bien y esté concentrado! Un juego con reglas sencillas para los más pequeños que les ayudará a reconocer los colores con confianza y a practicar sus habilidades de motricidad fina. «SPLASH: ¡vamos allá!»

Preparación del juego

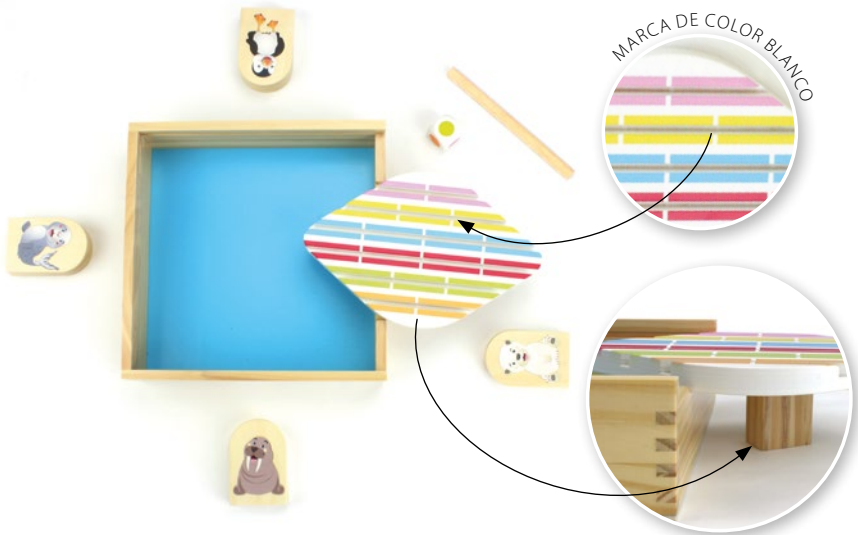
Antes de empezar a jugar, coloque la caja de madera; a continuación, fije la plataforma (témpano de hielo) a la abertura del borde de la caja y colóquela sobre el bloque de madera.

Se distribuyen las tarjetas de animales:

Dos jugadores: cada uno de ellos elige 2 motivos de animal y recibe 10 tarjetas de animal.

Tres jugadores: cada uno de ellos elige 1 motivo de animal y recibe 5 tarjetas de animal.

Cuatro jugadores: cada uno de ellos también elige 1 motivo de animal y recibe 5 tarjetas de animal.



Desarrollo del juego

El dado se tira por turnos.

Los colores del dado se corresponden con las filas del témpano de hielo.

Cada jugador toma su primera carta de animal y la mete desde fuera en el primer espacio –y en la fila con el color correcto– hasta la primera marca de color blanco.





El siguiente jugador empieza una nueva fila –en función del color que salga al tirar el dado– o empuja la tarjeta que ya se haya colocado hacia la siguiente posición. ¡Tachán! ¡Pronto escucharás «SPLASH», y el primer animal podrá zambullirse en el agua!

Los animales siempre se desplazan una posición. Una vez se hayan colocado todas las tarjetas de animal, el juego continúa de la manera habitual, es decir, tirando el dado y desplazando las tarjetas una posición. Para desplazar las tarjetas, puede usarse la varilla de empuje.

CONSEJO: ¡lo más sencillo es empujar las tarjetas por la parte más baja del tablero!

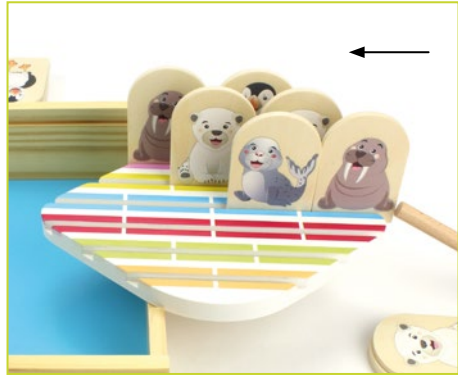
Ningún jugador puede saltarse su turno, por lo que se continúa tirando el dado hasta que cada jugador pueda desplazar sus tarjetas (solo se necesita un poco de suerte). Conforme los animales van llegando al mar, pueden quedarse allí chapoteando.

¡Deberá prestarse atención a qué jugador es el primero en echar al agua su última tarjeta!

Final del juego

Le premier qui amène tout ses animaux dans la mer a gagné!

Nota: el juego es más complicado con solo dos jugadores, pues cada uno de ellos puede elegir dos animales, por lo que deberá concentrarse en dos motivos de animal diferentes.



¡CONSEJO!
¡lo más sencillo es empujar las tarjetas por la parte más baja del tablero!



Autörinnen



Wir sind designdirect, Britta Kratz und Elke Leipf, beide Jahrgang 1968 und Industriedesignerinnen FH. Wir entwerfen als Zweierteam Spiele, Spielzeug und Wohnaccessoires für verschiedene Hersteller. Auszeichnungen: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut.

Bei beleduc ist das Fledermaus-Hüpfspiel „Flooping“ erschienen.

Authors

We are designdirect, Britta Kratz and Elke Leipf, both born in 1968 and technical school-trained industrial designers. As a team we design games, toys and living accessories for various manufacturers. Awards: Red Dot Award, German Design Award special mention, Spiel gut. The bat hopping game "Flooping" has been released by beleduc.



Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.





Wo leben
die Tiere aus
dem Spiel?

Where do the
animals of the
game live?

Was
fressen sie?

What does each
animal eat?

Wie groß
sind die Tiere?

How large is
each animal?

TIPPS FÜR ELTERN · TIPS FOR PARENTS

Sprechen Sie mit ihrem Kind über verschiedene Meeresbewohner. Besprechen Sie auch besondere Eigenschaften wie z.B. den Lebensraum, besondere Fähigkeiten oder seinen Nutzen für die Natur.

Talk to your child about the different animals living in the Antarctic and in the ocean. Also discuss special characteristics such as for example their living environments, special abilities, or their place in nature.

Wo liegt
die Antarktis?

Where is the
Antarctica?

Wie können
sie unter Wasser
atmen?

How can the
animals breath
underwater?

TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



Spielen Sie dieses Spiel kurz vor oder nach einem Besuch im Zoo /Aquarium. Erklären Sie den Kindern warum manche Tierarten geschützt werden müssen und warum das wichtig ist. Sprechen Sie mit ihnen über unsere Umwelt und wie wir die Verschmutzung der Meere verhindern können.

Play this game shortly before or after visiting a zoo/aquarium. Explain to the children why some animal species must be protected and why this is very important. Talk more about our environment and how we can prevent further pollution of the oceans.



Fordern Sie die Kinder dazu auf zu erzählen, welche Meerestiere sie schon kennen, was sie fressen und wie sie leben.

Ask the children to name all oceanic animals they already know, what these animals eat and how they live.



Basteln Sie verschiedene Meeresbewohner aus buntem Papier und lassen sie jedes Kind seinen eigenen Karton zu einem Aquarium oder einem Ausschnitt des Meeresbodens gestalten. Mit kleinen Muscheln, Sand, Bändern und Stoffresten entstehen kleine „unter Wasser“ Kunstwerke.

Create the different animals using colourfull paper and have each child create their own cardboard aquarium or seabed. Little "underwater" artworks can be designed using different shells, sand, bands and fabric or paper pieces.



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2021



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations á conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.

