



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Pool- Halma



Summer Splash · Dames chinoises magnétiques · Zwembad halma
Pool-Halma · Tuffo in piscina

Pool-Halma

Ein Wettlauf-Klassiker für 2-3 Spieler ab 5 Jahren.

Illustration: Sandra Kretzmann

Redaktion: Annemarie Wolke & Robin Eckert

Spielinhalt

2 Magnet-Spielpläne, 18 magnetische Tiermarker, 3 magnetische Wettläufer in 3 Farben, 1 Startpfeil, 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer mit seinem Wettläufer zuerst die Ziellinie der Pool-Party-Strecke überquert, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel

Brecht die Magnete (Tiermarker, Startpfeil und Wettläufer) vorsichtig aus dem Tableau heraus und werft die Reste weg.

Spielvorbereitung

Legt zunächst jeweils einen der Spielpläne in den Boden und den Deckel der Dose. Der eine Spielplan zeigt den Pool-Bereich der Tiere, der andere Spielplan die Laufstrecke bis zur Pool-Party. Jeder Spieler wählt ein Tier und nimmt sich dessen 6 Tiermarker und den dazugehörigen Wettläufer. Gegebenenfalls übrigbleibende Tiermarker und Wettläufer legt ihr rund um die Pool-Party-Strecke. Sie feuern euch von der Seite aus an.

Legt je einen eurer Tiermarker auf die 6 Felder eures Startdreiecks.

- Spielt ihr zu zweit, wählt ihr zwei gegenüberliegende Dreiecke (einen Pool und eine Wiese) als eure jeweiligen Startdreiecke.
- Spielt ihr zu dritt, nutzt jeder von euch eines der Dreiecke mit einer Wiese als Startdreieck.

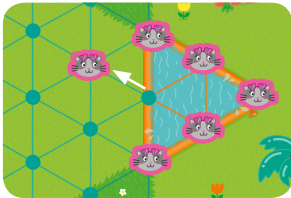
Setzt dann eure Wettläufer auf das erste Feld der Pool-Party-Strecke.



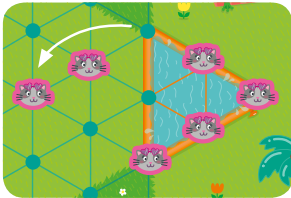


Spielablauf

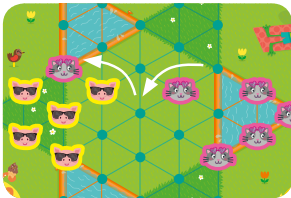
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in der Sonne gefaulenzt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. In eurem Zug dürft ihr entweder



laufen:
Bewegt einen beliebigen eigenen Tiermarker entlang eines Striches auf ein benachbartes freies Feld.



oder springen:
Springt mit einem beliebigen eigenen Tiermarker über einen beliebigen benachbarten Tiermarker (egal welche Farbe), vorausgesetzt das direkt dahinter liegende Feld ist frei.



Liegt direkt neben dem Feld, auf dem euer Tiermarker dann landet, noch ein anderer Tiermarker mit einem freien Feld dahinter, dürft ihr direkt weiterspringen. Das wiederholt ihr, bis euer Tiermarker auf einem Feld landet, von dem aus ihr nicht mehr weiterspringen könnt oder wollt.

Seid ihr gelaufen oder gesprungen, ist euer Zug vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Rundenende



Die Runde endet, sobald ein Spieler alle seine Tiermarker in das von seinem Startdreieck gegenüberliegende Zieldreieck bewegt hat. Der Gewinner der Runde darf seinen Wettläufer um ein Feld auf der Pool-Party-Strecke nach vorne bewegen.

Nächste Runde gefällig?

Bereitet den Pool-Bereich wieder, wie oben beschrieben, vor und spielt weiter, bis ein Wettläufer die Ziellinie der Pool-Party-Strecke überquert und damit das Spiel gewinnt. Holt das Konfetti raus!

Ihr wollt eine kürzere Partie spielen?

Legt den zusätzlichen Startpfeil einfach an eine beliebige Position entlang der Pool-Party-Strecke. Die Wettläufer starten dann bereits von hier.

Summer Splash



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

Illustrator:

Sandra Kretzmann

Game Developers:

Annemarie Wolke & Robin Eckert

ENGLISH

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.

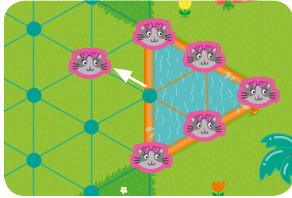
Place your runners on the first space of the pool party racetrack.



How to Play

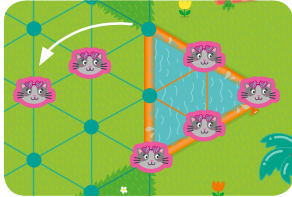
Play in a clockwise direction. The person who last sunbathed starts. If you can't agree, the youngest player starts.

On your turn you may either:



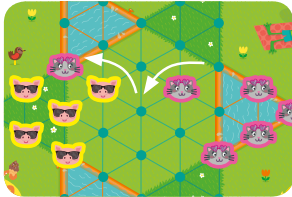
Move

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

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.

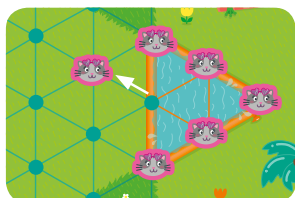
- Si vous jouez à deux, choisissez deux triangles voisins (une piscine et une pelouse) comme zone de départ.
- Si vous jouez à trois, chacun d'entre vous choisit un des triangles à pelouse comme point de départ.

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

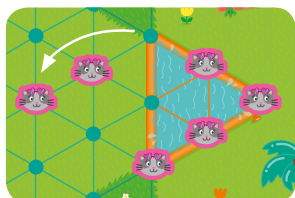


Déroulement du jeu

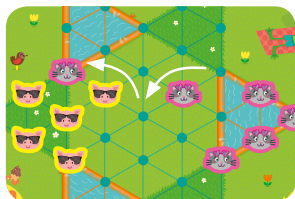
Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir paresse au soleil commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est l'enfant le plus jeune qui commence. Durant votre tour, vous pouvez :



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.

Zwembad halma



Een wedstrijdklassieker voor 2-3 spelers vanaf 5 jaar

Illustraties: Sandra Kretzmann
Redactie: Annemarie Wolke en Robin Eckert

Inhoud van het spel

2 magnetische spelborden, 18 magnetische dieren in 3 kleuren, 3 magnetische dierenmarkeerders in 3 kleuren, 1 startpijl, 1 handleiding

Doel van het spel

Wie met zijn/haar dierenmarkeerder als eerste de finish van de poolpartyroute oversteekt, is de winnaar.

Voor het eerste spel

Haal de magneten (dierenmarkeerders, startpijl en dieren) voorzichtig uit de plaat en gooi de rest weg.

Vorbereiding van het spel

Leg vervolgens één spelbord in de onderkant van de doos en één in het deksel. Op het ene spelbord is het zwembad van de dieren afgebeeld, op het andere spelbord de looproute naar de poolparty.

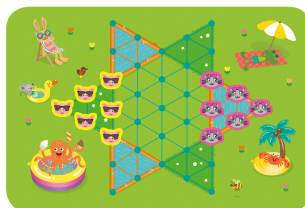
Elke speler kiest een dier, neemt hiervan 6 dieren en de bijbehorende dierenmarkeerder.

Overgebleven dierenmarkeerders en dieren leggen jullie rondom de poolparty. Zij juichen jullie van de zijkant toe.

Iedere speler legt zijn dierenmarkeerders op de 6 velden van zijn of haar eigen startdriehoek.

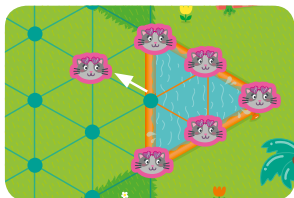
- Als je met z'n tweeën speelt, kies je uit twee tegenover elkaar liggende driehoeken (een zwembad en een ligweide) als je startdriehoek.
- Als je met z'n drieën speelt, gebruik je elk een driehoek met een ligweide als startdriehoek.

Zet vervolgens je dierenmarkeerder op het eerste veld van de poolpartyroute.

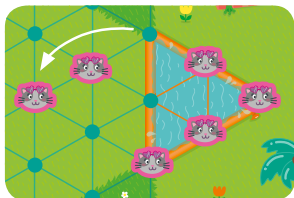


Verloop van het spel

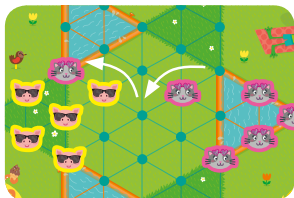
Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste heeft geluierd in de zon, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. In je beurt mag je of:



lopen:
Beweeg een eigen dier naar keuze langs de streep naar een naastgelegen vrij veld.



of springen:
Spring met een eigen dier naar keuze, over een naastgelegen dier naar keuze (maakt niet uit welke kleur), op voorwaarde dat het achterliggende veld vrij is.



Als er naast het veld waarop je dier dan landt, nog een ander dier ligt met een vrij veld daarachter, mag je direct verder springen. Dit herhaalt zich tot je dier op een veld landt waarvan niet meer verder gesprongen kan worden.

NEDERLANDS

Als je hebt gelopen of is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de ronde



De ronde is afgelopen zodra een speler al zijn/haar dieren van zijn/haar startdriehoek naar de tegenoverliggende doeldriehoek heeft verplaatst. De winnaar van de ronde mag zijn/haar dierenmarkeerder een veld vooruit op de poolpartyroute verplaatsen.

Zin in nog een ronde?

Leg de poolpartyroute net zoals hierboven beschreven, en speel weer verder tot een dierenmarkeerder over de finish van de poolpartyroute gaat en dus wint. Haal de confetti maar tevoorschijn!

Jullie willen een korter spelletje spelen?

Leg dan de startpijl op een plek naar keuze langs de poolpartyroute. De dierenmarkeeders beginnen dan vanaf daar.

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

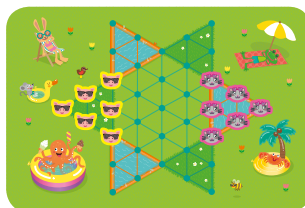
Colocad un tablero en el fondo de la caja y el otro en la tapa. Uno muestra la zona de la piscina de los animales y el otro, la pista que lleva a la fiesta en la piscina. Cada jugador elige un animal y coge las 6 fichas del animal y el corredor correspondiente.

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.

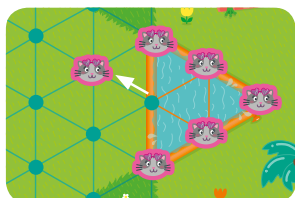
Colocad vuestros corredores en la primera casilla de la pista que lleva a la fiesta en la piscina.



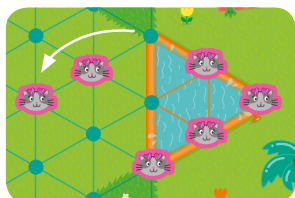
ESPAÑOL

Desarrollo del juego

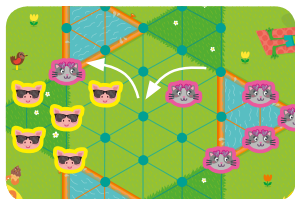
Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya tomado el sol más recientemente puede comenzar. Si no os ponéis de acuerdo, empezará el jugador más joven. Cuando sea vuestro turno, podéis



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.

Tuffo in piscina



Una gara classica per 2-3 giocatori a partire da 5 anni.

Illustrazioni: Sandra Kretzmann
Testo: Annemarie Wolke e Robin Eckert

Dotazione del gioco

2 tabelloni di gioco magnetici, 18 pedine degli animali magnetiche, 3 corridori magnetici in 3 colori, 1 freccia di partenza, 1 istruzioni di gioco

Scopo del gioco

Vince il primo che taglia il traguardo del percorso che conduce al party in piscina.

Prima di giocare per la prima volta

Staccate con attenzione i pezzi magnetici (pedine degli animali, freccia di partenza e corridori) dalla tavola e gettate il resto.

Preparazione del gioco

Inserite un tabellone di gioco nel fondo della scatola e l'altro nel coperchio. Un tabellone di gioco mostra l'area piscina degli animali, l'altro il percorso fino al party in piscina.

Ogni giocatore sceglie un animale, poi prende le 6 pedine degli animali e il corridore corrispondenti.

Le pedine e i corridori eventualmente rimasti possono essere collocati intorno al percorso che porta al party in piscina. Faranno il tifo per voi dai margini del percorso.

Posizionate le pedine degli animali sulle 6 caselle del vostro triangolo di partenza.

- Se giocate in due, scegliete due triangoli di partenza opposti (una piscina e un prato).
- Se giocate in tre, utilizzate i triangoli di partenza raffiguranti un prato.

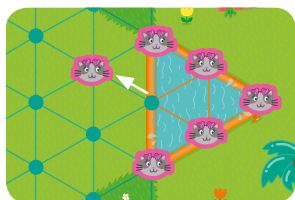
Mettete quindi i vostri corridori sulla prima casella del percorso del party in piscina.



Svolgimento del gioco

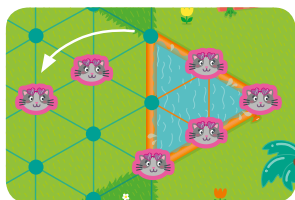
Giocate a turno in senso orario. Può iniziare l'ultimo che ha oziato al sole. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane.

Durante il vostro turno, dovete o



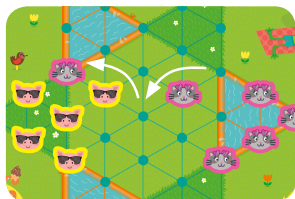
correre:

Muovete lungo una linea una pedina degli animali a scelta, fino ad arrivare a una casella vicina libera.



oppure saltare:

Con una pedina a scelta saltate un'altra pedina (il colore di quest'ultima è indifferente) a essa vicina, purché la casella immediatamente successiva sia libera.



Se immediatamente vicino alla casella su cui arriva la vostra pedina si trova un'altra pedina con una successiva casella libera, potete saltare un'altra volta. Potete continuare così finché la vostra pedina non arrivi su una casella da cui non potete o non volete più saltare.

Dopo che avete corso o saltato, termina il vostro turno, che passa quindi al giocatore successivo.

Conclusione del giro



Il giro si conclude non appena un giocatore avrà portato tutte le sue pedine nel triangolo di arrivo che si trova di fronte a quello di partenza.

Il vincitore del giro può fare avanzare il suo corridore di una casella sul percorso del party in piscina.

Un altro giro?

Preparate nuovamente l'area della piscina come descritto sopra e continuate a giocare finché un corridore non taglia la linea del traguardo del percorso del party in piscina, vincendo così il gioco. Tirate fuori i coriandoli!

Volete giocare una partita più corta?

Collocate la freccia di partenza aggiuntiva nella posizione che preferite lungo il percorso del party in piscina. I corridori partiranno da lì.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

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.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

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.

Cari bambini e cari genitori,


dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



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