

Pool Party



Contents:

- 1 Pool (base, spring, bowl)
- 36 divers (4 teams of 9)

Introduction

Summer is in full swing and the sun is beating down, it's hot, hot, hot! What better way to cool off and celebrate the season of fun than a pool party? And what is a pool party without a cannon ball contest? Everyone knows the rules, the biggest splash always wins, but with this large party in full swing the small pool can't keep up! Make sure enough of your team members take the plunge and impress the judges before the pool overflows, tilts, and everyone has to get out!

Objective

To win a round, be the first to have 3 of your divers in the pool before it tilts and everyone falls out (for 2 player games, the first to land 4 wins). The first player to win 3 rounds wins the game.

Set-up

First, put together the pool as pictured. Then, have each player choose a color and take a team of 9 divers.

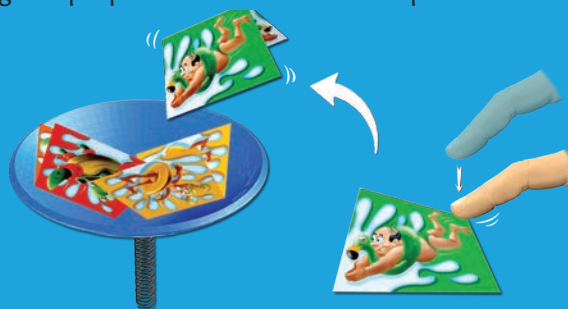


Playing a Round

To start, the youngest player yells "CANNONBALL!" to indicate the beginning of the round. Everyone then starts to send their divers into the pool at the same time.

To send a diver into the pool:

1. Press slightly on the fold of the plastic card
2. Gently slide your finger backwards
3. Let go to propel the diver towards the pool



With practice you can learn to control the trajectory and height of the diver!

You may move around the table to collect fallen divers and re-launch them from any location during the round.

Winning a round

A round ends when 3 divers on the same team are all in the pool (4 divers for a 2 player game). The player that team belongs to wins the round.

Your 3 divers need to successfully land in the pool; if the pool tips over as a result it doesn't count as a win, and the round continues. If another player lands a diver immediately after your 3rd diver (or 4th for a 2 player game), and causes the pool to tip over, it still counts as your win.

To start a new round, have everyone take back their divers and begin again.

You may not:

- Touch any part of the pool, or its contents, during a round.
- Throw the divers into the pool.
- Keep another player's divers, or prevent them from launching.

Note: In the event of a tie, play continues until a tie-breaking diver lands in the pool.

End of the Game

The first to win 3 rounds wins the game!

TIPS:

- For maximum height and distance, play on a slick, flat surface.
- Re-fold the divers to help them maintain their spring.



Matériel de jeu : • 1 piscine (Socle, ressort et piscine)
• 36 plongeurs (9 par équipe)



Introduction

L'été est chaud, très chaud, et la nouvelle piscine municipale organise un grand concours de bombes en équipe. Plouffff, Plaaffff !!! Les plongeurs rivalisent d'originalité pour être les premiers à rassembler 3 des leurs dans la piscine et remporter ce fameux concours !

But du jeu

Vous devez projeter 3 plongeurs de votre équipe dans la piscine avant les autres joueurs. Pour cela, faites-les sauter en appuyant sur l'arrière. Mais ATTENTION, cette piscine se retrouve vidée quand il y a trop de plongeurs dedans.

Préparation

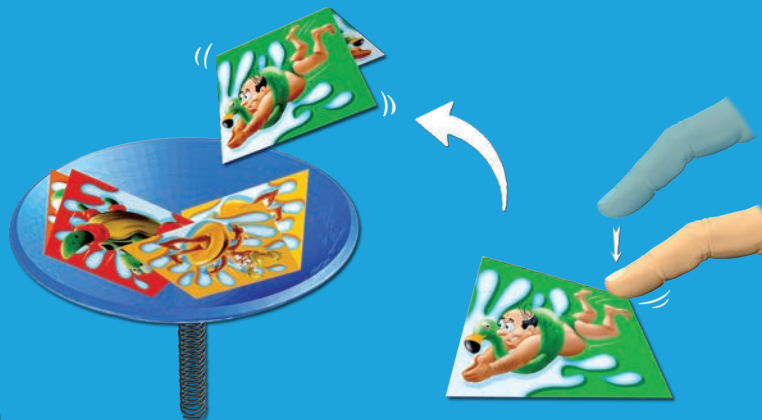
Chaque joueur prend 9 plongeurs d'une même couleur. Montez la piscine comme sur le schéma et placez-la au centre de la table. Vous êtes maintenant prêt pour le grand concours de Bombes.



Tour de jeu

Au top départ du joueur le plus jeune, tous les joueurs vont en même temps essayer d'envoyer leurs plongeurs dans la piscine. Pour projeter un plongeur dans la piscine, appuyez légèrement sur l'arrière de votre figurine et faites glisser votre

doigt en arrière. Le plongeur va alors se projeter tout seul vers le haut et vers l'avant. Avec un peu d'expérience, vous arriverez à contrôler sa trajectoire et la hauteur de son saut.



La manche s'arrête lorsqu'un joueur a réussi à placer 3 plongeurs de son équipe dans la piscine (4 plongeurs à 2 joueurs). Il gagne alors la manche. Tous les joueurs reprennent leurs plongeurs devant eux et une nouvelle manche commence.

Il est interdit :

- de toucher à la piscine ou son contenu durant la partie.
- de lancer les plongeurs avec la main.
- de garder en main un plongeur d'une autre équipe.

NOTE : Si 2 joueurs ont 3 plongeurs de leur équipe en même temps dans la piscine, le jeu continue et ils doivent se départager avec un 4^e plongeur.

Les joueurs n'ont pas de place fixe autour de la table, ils peuvent donc aller ramasser leurs plongeurs et les lancer d'où ils veulent autour de la table.

Fin de partie

Le premier joueur à gagner 3 manches remporte le grand concours de bombes !!!

ASTUCE :

Pour que les plongeurs sautent plus loin et plus haut, il est préférable de jouer sur une table lisse (qui n'accroche pas) et sans nappe. Pour rendre un peu d'élasticité à vos plongeurs, vous pouvez resserrer leurs 2 côtés.



Spielmaterial:

• 1 Schwimmbad (Boden, Feder und Schwimmbecken)

• 36 Kunstspringer (9 pro Mannschaft)

Worum geht es?

Der Sommer ist heiß, und das neue städtische Freibad veranstaltet einen Mannschafts-Wettbewerb im Splashdiving. Plitsch, platsch!!! Die Kunstspringer übertreffen sich gegenseitig darin, die größten Fontänen zu machen. Wer überzeugt die Preisrichter, bevor das Schwimmbecken umkippt?

Ziel des Spiels

Ihr müsst 3 Springer eurer Mannschaft ins Schwimmbecken schleudern – bevor es die anderen tun! Lasst sie springen, indem ihr auf den hinteren Teil der Springer drückt und dann loslasst. VORSICHT! Wenn zu viele Springer im Becken landen, kippt es schnell um.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt die 9 Kunstspringer einer Farbe. Baut das Schwimmbad zusammen, wie auf dem Bild gezeigt und stellt es in die Mitte des Tisches. Ihr seid jetzt bereit für den großen Splashdiving-Wettbewerb.

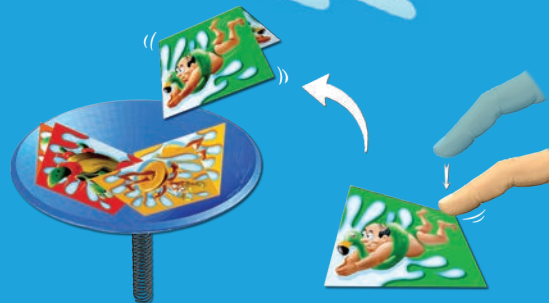


Spielrunde

Der jüngste Spieler startet den Wettbewerb mit dem Ruf „Arschbombe!“. Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, ihre Springer ins Schwimmbecken zu schnipsen.

Um einen Kunstspringer fliegen zu lassen:

1. Drückt ihr leicht auf den Knick in der Plastikkarte
2. Zieht euren Finger vorsichtig zurück
3. Lasst los, damit der Springer abhebt



Mit ein bisschen Übung schafft ihr es schnell, Höhe und Weite des Sprungs zu kontrollieren.

Ihr dürft um den Tisch gehen, um die Springer einzusammeln, die ihr Ziel verfehlt haben. Und ihr dürft sie von überall auf dem Tisch zum Schwimmbecken springen lassen.

Die Runde endet, wenn es ein Spieler schafft, 3 Kunstspringer seiner Mannschaft ins Schwimmbecken zu bringen (4 beim Spiel zu zweit). Dieser Spieler gewinnt die Runde. Alle Spieler nehmen dann ihre Springer wieder vor sich und eine neue Runde beginnt. Es ist verboten:

- Das Schwimmbecken oder seinen Inhalt während der Partie zu berühren.
- Die Springer zu werfen.
- Springer einer anderen Mannschaft in der Hand zu halten oder am Sprung zu hindern.

ANMERKUNG: Wenn 2 Spieler gleichzeitig 3 Springer ihrer Mannschaft im Schwimmbecken haben, geht das Spiel weiter, bis ein 4ter Springer im Becken landet.

Die Spieler haben keinen festen Platz am Tisch. Sie können herumgehen, um ihre Springer einzusammeln und sie springen lassen, von wo sie wollen.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, der drei Durchgänge gewinnt, entscheidet den Wettbewerb für sich.

TIPPS :

Damit die Springer besser abheben, empfehlen wir, auf einer glatten, flachen Oberfläche zu spielen. Um euren Springern mehr Kraft zu geben, faltet die Karten von Zeit zu Zeit neu.



Materiali di gioco: - 1 piscina (zoccolo, molla e vasca)
- 36 tuffatori (9 per squadra)



Introduzione

L'estate è calda, molto calda, e la nuova piscina comunale organizza un grande concorso di tuffi a squadre. Splash, Splashhhh!!! I tuffatori si sfidano ad essere i più originali e ad arrivare per primi a piazzare 3 della loro squadra nella piscina e vincere la sfida.

Scopo del gioco

Si deve riuscire a far planare 3 tuffatori della propria squadra nella piscina prima degli avversari. A questo scopo si deve farli saltare colpendo l'angolo posteriore della carta. Però, **ATTENZIONE**, perché la piscina si svuota se ci sono dentro troppi tuffatori.

Preparazione

Ogni giocatore prende 9 tuffatori dello stesso colore. La piscina viene montata seguendo lo schema illustrato e posta a centro tavola.

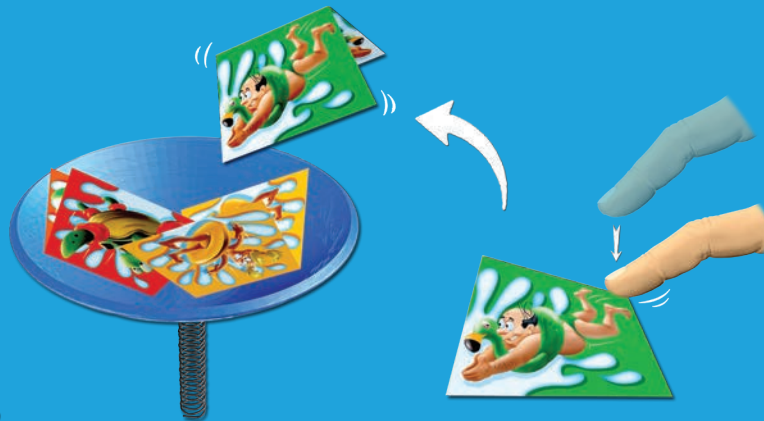
Tutto è pronto per la grande sfida delle bombe d'acqua.



Turno di gioco

Inizia il più giovane e tutti i giocatori cercano contemporaneamente di far planare i propri tuffatori nella piscina. Per lanciare un tuffatore nella piscina si deve appoggiare delicatamente il dito sul fondo della carta e farlo

scivolare all'indietro. A seguito di questo movimento il tuffatore si proietta in alto e in avanti. Acquisendo un po' di pratica si arriverà a controllare l'altezza e la direzione del tuffo.



Il turno finisce quando un giocatore riesce a collocare 3 tuffatori della sua squadra nella piscina (in 2 giocatori i tuffatori dovranno essere 4). Tutti riprendono i propri tuffatori e inizia un nuovo turno.

E' proibito:

- toccare la piscina o il suo contenuto durante la partita;
- lanciare i tuffatori usando la mano;
- prendere in mano un tuffatore di un avversario:

N.B.: Se 2 giocatori si trovano ad avere 3 dei propri giocatori contemporaneamente nella vasca, si prosegue il gioco e debbono sfidarsi con un quarto tuffatore.

I giocatori non hanno una postazione fissa attorno al tavolo e quindi possono prelevare e lanciare i propri tuffatori dove meglio decidono.

Fine della partita

Il primo giocatore che vince 3 turni sarà il vincitore della grande sfida di tuffi!!!

Suggerimento:

Per far sì che i tuffatori saltino più in alto e più lontano è meglio giocare su un tavolo liscio e senza tovaglia.

Per dare più elasticità alla carta si può comprimerla ai lati opposti.





Contenido

- 1 piscina (base, muelle y cuenco)
- 36 bañistas (4 equipos de 9 bañistas)



Introducción

Estamos en pleno agosto y el sol luce en todo su esplendor. Hace calor, ¡mucho calor! ¿Qué mejor manera de refrescarse y aprovechar el buen tiempo que celebrar una fiesta en la piscina? ¿Y qué es una fiesta en la piscina sin un concurso de saltos en bomba? Todo el mundo conoce las reglas, quien más agua salpique, gana. Pero con una fiesta tan grande en una piscina tan pequeña a duras penas cabe todo el mundo. Asegúrate de que los bañistas de tu equipo consiguen saltar dentro para impresionar a los jueces antes de que la piscina se desborde y todos el mundo caiga fuera al inclinarse por el peso.

Objetivo del juego

Para ganar una ronda hay que ser el primero en conseguir tener 3 bañistas de tu equipo dentro de la piscina antes de que se incline y todo el mundo caiga fuera. El primer jugador que consiga ganar 3 rondas ganará la partida.



Preparación

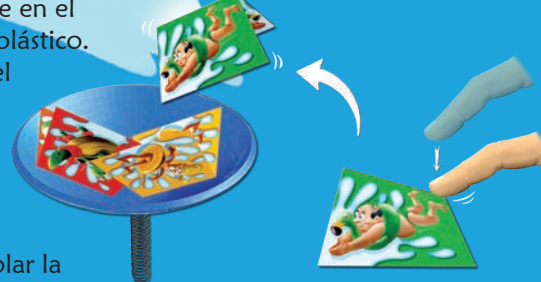
Antes de empezar a jugar se encajan las tres piezas de la piscina tal como se indica en la ilustración. Una vez hecho esto cada jugador escoge un color y toma su equipo de 9 bañistas.

Ronda de juego

Para empezar, el jugador más joven grita “¡Bomba va!” para indicar el inicio de la ronda. A partir de ese momento todo el mundo empieza a lanzar sus bañistas a la piscina al mismo tiempo.

Para que un bañista salte a la piscina hay que:

1. Presionarlo ligeramente en el pliegue de la carta de plástico.
2. Deslizar poco a poco el dedo hacia atrás.
3. Dejar ir la carta para que salte hacia la piscina.



¡Con un poco de práctica pronto conseguirás controlar la trayectoria y la altura del salto de cada uno de tus bañistas!

Los jugadores pueden moverse alrededor de la mesa para recoger sus bañistas que hayan caído fuera de la piscina y volver a lanzarlos desde donde quiera.

La ronda finaliza cuando 3 bañistas del mismo equipo consiguen estar juntos dentro de la piscina (o 4 bañistas en partidas de 2 jugadores). El jugador que lleva ese equipo gana entonces la ronda.

Para ganar una ronda los 3 bañistas de un mismo equipo deben aterrizar dentro de la piscina y mantenerse en ella. Si la piscina vuelca con la llegada del tercero, no se cuenta la victoria y la ronda continúa. Si un jugador lanza uno de sus bañistas justo después de que otro coloque a su tercer bañista y la piscina se vuelca entonces, la victoria sí que es válida. Antes de empezar una nueva ronda todos los jugadores recuperan sus bañistas y entonces se juega de nuevo.

No está permitido:

- Tocar ninguna parte de la piscina o de los bañistas que están en ella durante una ronda.
- Lanzar los bañistas directamente con la mano dentro de la piscina.
- Quedarse los bañistas de los otros jugadores o impedirles saltar dentro.

IMPORTANTE: en caso de empate, el juego continúa hasta que uno de los jugadores consigue tener 4 bañistas de su equipo dentro de la piscina.

Fin del juego

El primero que gane 3 rondas de saltos será el ganador de la partida.

Consejos:

Para conseguir la máxima altura y distancia de salto se recomienda jugar sobre una superficie lisa y plana.

Es conveniente doblar las fichas de bañista de tanto en tanto para mantener su efecto muelle.



Material de jogo: - 1 piscina (base, mola e taça) - 36 mergulhadores (9 por equipa)

Introdução

Estamos no verão e está um calor abrasador, o sol está muito muito quente! Que melhor forma de arrefecer e celebrar a estação da diversão do que com uma festa na piscina? E o que é uma festa na piscina sem um concurso de bombas? Todos conhecem as regras, quem fizer mais salpicos ganha, mas com esta enorme festa a pequena piscina não consegue acompanhar! Assegura que membros suficientes da tua equipa saltam para a piscina e impressionam os júris antes que a piscina transborde, incline e todos tenham de sair!

Objetivo do jogo

Para ganhares uma ronda, sê o primeiro a ter 3 mergulhadores na piscina antes que ela incline e todos caiam. O primeiro jogador a ganhar 3 rondas ganha o jogo.

Preparação de jogo

Primeiro, monta a piscina como indicado. Depois, cada jogador escolhe uma cor e forma uma equipa com 9 mergulhadores. Agora estão todos prontos para o grande concurso de bombas na piscina.

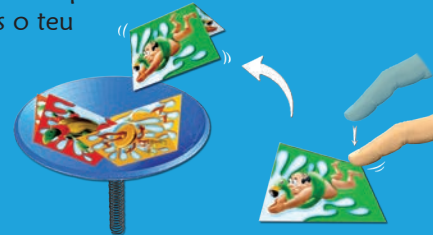


Jogar uma ronda

Para começar, o jogador mais novo anuncia “BOMBA” para assinalar o início da ronda. Nesse momento todos os jogadores começam a lançar os seus mergulhadores para a piscina ao mesmo tempo.

Para lançar um mergulhador para a piscina:

1. Pressiona levemente em cima da dobra da carta da figura.
2. Desliza gentilmente o teu dedo para trás.
3. Liberta para impulsionares o teu mergulhador em direção à piscina.



Com a prática aprenderás a controlar a trajetória e o peso do mergulhador!

Podes-te mover em redor da mesa e apanhar mergulhadores que tenham caído e lançá-los novamente de qualquer sítio durante a ronda.

Como ganhar uma ronda

A ronda termina quando 3 mergulhadores da mesma equipa estejam na piscina (4 mergulhadores para um jogo com 2 jogadores). O jogador a que a equipa pertence ganha a ronda.

Os teus 3 mergulhadores precisam de aterrar com sucesso na piscina; se a piscina cair como resultado dos saltos, o ponto não é contabilizado e a ronda continua. Se um jogador lançar um mergulhador imediatamente depois de teres colocado o teu 3º mergulhador (ou 4º no caso de ser um jogo com 2 jogadores) na piscina e fizer com que a piscina caia, continuas a receber um ponto. Para começar uma nova ronda, todos os jogadores retiram os seus mergulhadores da piscina e recomeçam.

Não podes:

- Tocarem em nenhuma parte da piscina nem nos seus conteúdos durante uma ronda.
- Atirar os mergulhadores para a piscina.
- Guardar mergulhadores de outro jogador ou impedi-lo de os lançar.

IMPORTANTE: Se houver empate, o jogo continua até que um jogador tenha 4 mergulhadores da sua equipa na piscina.

Fim do jogo

O primeiro jogador a ganhar 3 rondas ganha o grande concurso de bombas na piscina!

DICAS:

Para que os mergulhadores saltem mais alto e mais longe, é recomendável jogar sobre uma superfície lisa, sem nada por baixo. Para dar mais elasticidade aos teus mergulhadores podes voltar a dobrar as cartas.



Spelmateriaal:

- Zwembad (basis, veer en zwembad)
- 36 duikers (9 per ploeg)



Inleiding

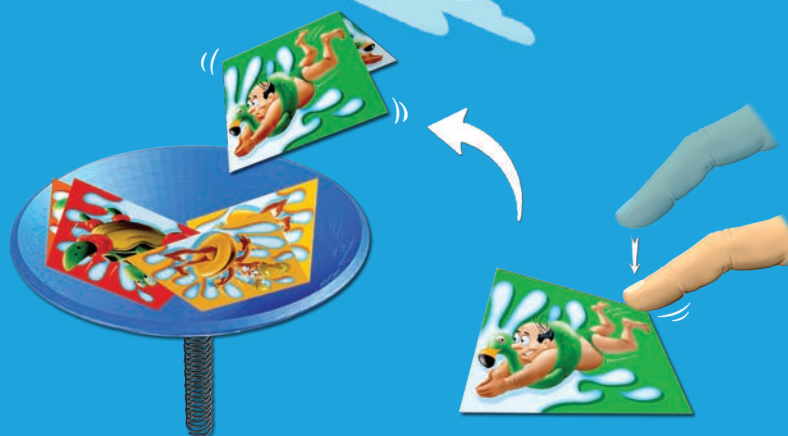
De zomer is warm, heel warm en het nieuw gemeentelijk zwembad organiseert een grote bommetjeswedstrijd in ploegen. Ploeffff, Plaaffff !!! De duikers wedijveren en zijn vindingrijk om als eersten 3 leden van hun ploeg in het zwembad samen te brengen en deze befaamde wedstrijd te winnen!

Doel van het spel

Je moet 3 duikers van je ploeg in het zwembad doen springen voordat de andere spelers daarin slagen. Daarvoor moet je ze doen springen door op de achterzijde te drukken. Maar OPGEPAST, dit zwembad wordt leeggemaakt als er te veel duikers in terecht komen.

Vorbereiding

Elke speler neemt 9 duikers van dezelfde kleur. Monteer het zwembad op zoals aangegeven op het schema en plaats het in het midden van de tafel. Je bent nu klaar voor de grote bommetjeswedstrijd.



Spelronde

Zodra de jongste speler het starsein geeft, zullen alle spelers tegelijkertijd proberen hun duikers het zwembad in te sturen.

Om een duiker het zwembad in te sturen, druk lichtjes op de achterkant van je figuurtje en schuif je vinger achterwaarts terug. De duiker zal zichzelf dan

alleen naar boven en naar voren werpen. Met een beetje ervaring zal je de baan en de hoogte van zijn sprong leren beheersen.

De ronde eindigt wanneer een speler erin geslaagd is 3 duikers van zijn ploeg (4 duikers voor een spel met twee spelers) in het zwembad te doen springen. Hij wint de spelronde. Daarna plaatsen alle spelers hun duikers voor zich uit en een nieuwe ronde begint.

Het is verboden:

- het zwembad of de inhoud ervan tijdens het spel aan te raken.
- om de duikers met de hand te werpen.
- een duiker van een andere ploeg in de hand te houden.

OPMERKING: Als 2 spelers 3 duikers van hun ploeg tegelijkertijd in het zwembad hebben, gaat het spel door en moet een 4^{de} duiker de beslissing maken.

Spelers hebben geen vaste plaats aan tafel, zodat ze hun duikers om het even waar kunnen gaan oprapen en ze van om het even waar rond de tafel kunnen doen springen.

Einde van het spel

De eerste speler die 3 rondes wint, wint de grote bommetjeswedstrijd!!!

TIP:

- als u wil dat uw duikers verder en hoger springen, is het aangeraden om te spelen op een gladde tafel en zonder tafelkleed.
- Om uw duikers wat meer elasticiteit te geven, kunt u beide zijden vaster tegen elkaar drukken.



КОМПОНЕНТЫ:

- 1 бассейн (подставка, пружина, чаша)
- 36 карт пловцов (по 9 карт каждого из 4 цветов)

ВСТУПЛЕНИЕ

Лето в самом разгаре, и из-за палящего солнца стоит невыносимая жара. В такой денёк нет ничего лучше, чем провести вечеринку в бассейне и устроить конкурс прыжков «бомбочкой»! Чтобы победить, нужно поднять самый большой фонтан брызг. Желающих поучаствовать очень много, а бассейн оказался таким маленьким! Пловцам придётся действовать быстро и точно, чтобы успеть прыгнуть в бассейн, прежде чем он переполнится!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, первым запуская 3 карты пловцов (или 4, если вы играете вдвоём) в бассейн, не опрокинув его, выигрывает в раунде. Первый игрок, выигравший в 3 раундах, объявляется победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

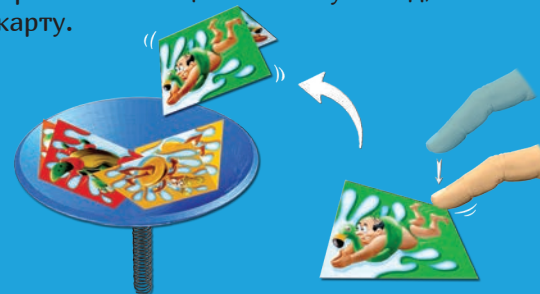
Соберите бассейн, как показано на рисунке. Затем каждый игрок выбирает цвет и берёт команду из 9 карт пловцов этого цвета.



ХОД РАУНДА

Самый младший игрок кричит «Бомбочка!», чтобы начать раунд. Все одновременно начинают забрасывать свои карты в бассейн. Чтобы запустить карту в бассейн, нужно:

1. Слегка надавить на сгиб карты;
2. Аккуратно провести пальцем по сгибу назад;
3. Отпустить карту.



Немного времени и практики — и вы научитесь находить верную траекторию и высоту полёта для вашей карты пловца! Во время раунда вы можете перемещаться вокруг стола и выбирать, откуда запускать карты в бассейн, а также собирать упавшие карты.

Если бассейн опрокинется, соберите карты и продолжите раунд. Раунд заканчивается, как только 3 пловца (или 4, если вы играете вдвоём) из одной команды оказываются в бассейне. Игрок, которому принадлежит эта команда, выигрывает в этом раунде.

Если другой игрок запустит свою карту в бассейн сразу после вашей третьей (или четвёртой), а бассейн опрокинется, то вы всё ещё выигрываете в этом раунде. Для начала нового раунда соберите своих пловцов и начните снова.

Вы не можете:

- касаться бассейна или его содержимого во время раунда;
- бросать пловцов в бассейн любым другим способом, кроме указанного в правилах;
- забирать карты пловцов у других игроков и мешать им запускать их в бассейн.

ВАЖНО: В случае ничьей игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не окажется больше карт пловцов в бассейне.

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем станет тот, кто первым выигрывает в 3 раундах!

СОВЕТЫ:

- Для достижения максимальной высоты и расстояния играйте на ровной поверхности.
- Сгибайте карты пловцов, чтобы они сохранили свою пружинистость.