

# PLITSCH-PLATSCH-KataPULT

Ein verrücktes Wasserbomben-Schnippspiel.

**Spieler:** 2 – 5  
**Jahre:** 5 – 99  
**Spieldauer:** ca. 10 min

**Autor:** Jakob Andrusch  
**Illustration:** Christine Faust

## Spielinhalt

1 Katapult  
7 Hasen  
30 Wasserbomben  
1 Spielanleitung



## Spielidee

Was für ein Spaß! Die Hasen liefern sich eine muntere Wasserschlacht. Mit einem Plistsch und Platsch treffen die bunten Wasserbomben auf ihre Ziele. Wer kann die Wasserbomben geschickt auf die Hasen katapultieren? Jeder Treffer zählt. Doch nicht nur das, auch ausliegende Wasserbomben in der katapultierten Farbe geben Punkte.

## Spielvorbereitung

Legt die sieben Hasen in die Tischmitte. Je dichter sie neben einander liegen, umso einfacher sind sie zu treffen.  
Legt die Wasserbomben mit etwas Abstand daneben und haltet das Katapult bereit.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt eine Wasserschlacht gemacht? Du darfst beginnen und bekommst das Katapult.

Nimm dir eine Wasserbombe ohne dabei deren Rückseite anzusehen. Richte das Katapult so aus, wie es dir am liebsten ist und lege die Wasserbombe auf das untere Ende des Katapults. Jetzt drückst du das obere Katapultende mit etwas Schwung nach unten, sodass die Wasserbombe weggeschleudert wird. Vor dem ersten Spiel darf jeder das Katapult ausprobieren.

### Wo ist die Wasserbombe gelandet?

- Die Wasserbombe ist irgendwo zwischen den Hasenplättchen gelandet. Schade, du darfst dir nichts nehmen und deine Wasserbombe bleibt liegen.
- Die Wasserbombe liegt auf einem Hasen oder berührt ein Hasenplättchen. Prima, diese Wasserbombe gehört dir! Liegen bereits weitere Wasserbomben derselben Farbe zwischen den Hasen, darfst du diese ebenfalls zu dir nehmen.

Beispiel:



Die blaue Wasserbombe wird auf den Hasen in der Mitte geschleudert. Der Spieler bekommt die drei ausliegenden blauen Wasserbomben.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und bekommt das Katapult.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Wasserbombe geschleudert wurde. Jetzt zählt jeder seine Wasserbomben. Der Spieler mit den meisten Wasserbomben gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Tipp:**  
Behaltet immer die bereits ausliegenden Wasserbomben im Auge. Vielleicht lohnt es sich eine dieser Farben als nächstes zu schleudern!



# SPLISH SPLASH CataPULT

A lively water balloon flicking game.

**Player:** 2 – 5  
**Age:** 5 – 99  
**Length of the game:** approx. 10 min.

**Author:** Jakob Andrusch  
**Illustrations:** Christine Faust

## Contents

1 catapult  
7 rabbits  
30 water balloons  
1 set of game instructions



## Game Idea

What a lot of fun! The rabbits are ready for a lively water fight. The colorful water balloons hit their targets with a splish and a splash. Who has the skill to aim well and hit the rabbits with the water balloons? Every hit counts. But not only that, even water balloons in the catapulted colors gain points.

## Preparations

Place the seven rabbits in the center of the table. The closer they are together the easier it will be to hit them.  
Place the water balloons at some distance away from the catapult and prepare the catapult!



## How to Play

Play in a clockwise direction. Who has most recently had a water fight? You may start and take the catapult.

Choose one water balloon and pick it up, without looking at its back. Adjust the catapult however you like and place the water balloon on the lower end of the catapult. Now press the upper end of the catapult with some gusto so that the water balloon is catapulted away. Before starting to play for the first time everybody should practice using the catapult.

### Where did the water balloon land?

- The water balloon landed somewhere between the rabbit tiles. What a pity, you are left empty handed, and your water balloon remains where it is.
- The water balloon lands on a rabbit or is touching a rabbit tile. Fantastic, this water balloon belongs to you! If there are already water balloons of the same color lying around the rabbit tiles you can also collect those matching tiles and keep them.

Example:



The blue water balloon is catapulted onto the rabbit in the middle. The player receives the three blue water balloons.

Then it's the next player's turn. Pass the catapult to next player.

## End of the Game

The game ends as soon as the last water balloon has been catapulted. Each player now counts their water balloons. The player with the most water balloons wins. In the case of a draw there are various winners.

**Hint:**  
Always keep an eye on the water balloons lying around the rabbit tiles. Maybe the next water balloon you catapult should be of one of these colors!



# CataPULT'eau !

Un jeu de tir de bombes à eau follement amusant !

**Joueurs:** 2 – 5  
**Age:** 5 – 99 ans  
**Durée de la partie :** env. 10 min

**Auteur :** Jakob Andrusch  
**Illustration :** Christine Faust

## Contenu du jeu

1 catapulte  
7 lapins  
30 bombes à eau  
1 règle du jeu



## Idée

Que c'est amusant ! Les lapins se livrent à une bataille d'eau pleine d'entrain. Et c'est dans un joyeux « Splash » que les bombes à eau bariolées atteignent leur cible. Qui pourra catapulter adroitement les bombes à eau pour les faire atterrir sur les lapins ? Chaque cible touchée compte ! Mais les bombes à eau éparpillées qui sont de la couleur de celle catapultée rapportent également des points.

## Préparatifs

Posez les sept lapins au milieu de la table. Plus ils seront proches les uns des autres plus il sera facile de les toucher.  
Posez les bombes à eau à côté en laissant un peu d'espace et préparez la catapulte.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui est le dernier à avoir fait une bataille d'eau ? Tu commences et prends la catapulte.

Prends une bombe à eau sans regarder au verso. Oriente la catapulte de la manière qui te conviendra le mieux et pose la bombe à eau sur l'extrémité inférieure de la catapulte. Maintenant, appuie assez fort sur l'autre extrémité de la catapulte pour que la bombe à eau soit catapultée. Avant de jouer pour la première fois, chaque joueur a le droit de faire des essais.

### Où la bombe à eau a-t-elle atterri ?

- La bombe à eau a atterri quelque part entre les lapins. Dommage, tu ne récupères rien et ta bombe à eau reste là où elle est.
- La bombe à eau a atterri sur un lapin ou touche une plaquette de lapin. Super, tu récupères cette bombe à eau ! S'il y a déjà des bombes à eau de cette couleur éparpillées entre les lapins, tu as aussi le droit de les récupérer.

Exemple :



La bombe à eau bleue est catapultée sur le lapin du milieu. Le joueur récupère les trois bombes à eau bleues.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de prendre la catapulte.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière bombe à eau a été catapultée. Chacun compte ses bombes à eau. Le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Conseil**  
Observez bien les bombes à eau dispersées entre les lapins. Cela vaudra peut-être le coup de catapulter une de ces couleurs au prochain tour !



## Plets-Plats-katapult

Een knotsgek schietspel met waterbommen!

**Spelers:** 2 – 5  
**Jaar:** 5 – 99  
**Speelduur:** ca. 10 min

**Auteurs:** Jakob Andrusch  
**Illustraties:** Christine Faust

### Spelinhoud

1 katapult  
7 hazen  
30 waterbommen  
1 handleiding



### Spelidee

Wat een plezier! De hazen houden een vrolijk watergevecht. Met veel geplets en geplats treffen de waterbommen hun doel. Wie kan de waterbommen kundig op de hazen katapulteren? Elke treffer levert punten op. Maar er is meer: ook reeds geworpen waterbommen in dezelfde kleur als het gekatapulteerde exemplaar zijn goed voor punten.

### Vorbereiding van het spel

Leg de zeven hazen in het midden van de tafel. Hoe dichter ze bij elkaar liggen, hoe eenvoudiger het is om ze te raken.

Leg de waterbommen wat verder en houd de katapult bij de hand.



### Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie heeft het laatst een watergevecht gehouden? Die speler mag beginnen en krijgt de katapult.

Neem een waterbom zonder de achterkant ervan te bekijken. Richt de katapult zoals je wilt en leg de waterbom er onderaan op. Druk nu het bovenste uiteinde van de katapult met wat kracht naar beneden zodat de waterbom weggeslingerd wordt. Voor het eerste spel mag iedereen de katapult uitproberen.

### Waar is de waterbom geland?

- De waterbom is ergens tussen de kaartjes van de hazen geland. Jammer, je mag niets nemen en je waterbom blijft liggen.
- De waterbom ligt op een haas of raakt een kaartje met een haas aan. Geweldig, die waterbom is van jou! Als er tussen de hazen al andere waterbommen van dezelfde kleur liggen, mag je die ook nemen.

Voorbeeld:



De blauwe waterbom wordt op de haas in het midden geslingerd. De speler krijgt de drie reeds gekatapulteerde blauwe waterbommen. Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die de katapult krijgt.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de laatste waterbom is weggeslingerd. Iedereen telt nu zijn waterbommen. De speler met de meeste waterbommen wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

*Tip*

Kijk altijd goed naar de al gegooide waterbommen. Misschien is het de moeite waard om een waterbom van die kleur weg te slingeren!



## CataPULTa SPLISH SPLASH

¡Un loco juego lanza bombas de agua!

**Jugadores:** 2 – 5  
**Años:** 5 – 99  
**Duración del juego:** aprox. 10 minutos

**Autor:** Jakob Andrusch  
**Ilustraciones:** Christine Faust

### Contenido del juego

1 catapulta  
7 liebres  
30 bombas de agua  
1 instrucciones del juego



### Opciones de juego

¡Qué divertido! Las liebres libran una impetuosa batalla de agua. Splish Splash y las bombas de agua de colores alcanzan sus objetivos. ¿Quién es el más hábil catapultando las bombas de agua hacia las liebres? Todos los aciertos cuentan. Y no solo eso, con las bombas de agua que hayan aterrizado y sean del color catapultado también se obtienen puntos.

**Preparación del juego** Poned las siete liebres en el centro de la mesa. Será más fácil acertar en ellas cuanto más juntas estén. Poned las bombas de agua a un lado, un poco apartadas, y tened la catapulta preparada.



### Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién es el que ha participado en una batalla de agua más recientemente? Comienzas tú y agarras la catapulta. Coge una bomba de agua sin mirar la cara del reverso. Colócate la catapulta como mejor te convenga y pon la bomba de agua en el extremo inferior de la catapulta. Presiona ahora en el extremo superior de la catapulta hacia abajo, con algo de impulso, de manera que la bomba de agua salga disparada. Antes de jugar por primera vez cada jugador puede ensayar cómo se dispara con la catapulta.

### ¿Dónde ha aterrizado la bomba de agua?

- La bomba de agua ha aterrizado entre las fichas de las liebres. ¡Lástima! No has conseguido nada y tu bomba de agua se queda donde ha caído.
- La bomba de agua ha ido a parar sobre una liebre o está tocando la ficha de una liebre. ¡Estupendo! ¡Esa bomba es tuya ahora! Si hay más bombas de agua de ese mismo color entre las liebres, te las quedas también.

Ejemplo:



La bomba de agua azul llega disparada a la ficha de la liebre del centro. Ese jugador recibe, además, las otras bombas de agua azules disparadas.

A continuación, será el turno del siguiente jugador, que recibe la catapulta.

### Finalización del juego

La partida acaba cuando se haya disparado el último huevo de Pascua. Ahora todos los jugadores cuentan los huevos de Pascua conseguidos. Gana el jugador con el mayor número de huevos de Pascua. En caso de empate serán varios los ganadores.

*Consejo*

Tened siempre presentes las bombas de agua que ya han sido disparadas. ¡Quizás merezca la pena disparar una bomba de alguno de los colores que ya han sido disparados!



## CataPULTa SPLASH

Un allegro gioco di lancio di uova!

**Giocatori:** 2 – 5  
**Anni:** 5 – 99  
**Durata del gioco:** ca. 10 Minuti

**Autori:** Jakob Andrusch  
**Illustrazioni:** Christine Faust

### Dotazione del gioco

1 catapulta  
7 coniglietti  
30 bombe d'acqua  
1 istruzioni per giocare



### Idea di gioco

Che divertimento! I coniglietti si danno battaglia in un'allegria guerra d'acqua. Tra sprizzi e spruzzi le bombe d'acqua colorate centrano i loro bersagli. Chi riesce con abilità a catapultare sui coniglietti le bombe d'acqua? Contano tutti i colpi andati a segno. E non è tutto, perché anche le bombe d'acqua del colore catapultato rimaste sul tavolo portano dei punti.

### Preparazione del gioco

Mettete i sette coniglietti al centro del tavolo: quanto più accostati sono, tanto più facile sarà centrarli. Mettete accanto ai coniglietti, un po' distanziate, le bombe d'acqua e preparate la catapulta.



### Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia e riceve la catapulta chi ha partecipato più di recente ad una guerra d'acqua.

Prendi una bomba d'acqua, senza guardare il lato posteriore. Colloca la catapulta puntandola come meglio credi e metti la bomba d'acqua sul bordo inferiore della catapulta. Premi con forza il bordo superiore della catapulta verso il basso, lanciando così la bomba d'acqua. Prima di iniziare il gioco, ogni bambino prova la catapulta.

### Dove è finita la bomba d'acqua?

- La bomba d'acqua è finita tra i cartoncini coniglietto. Peccato, non puoi prendere nulla e la tua bomba d'acqua resta dov'è.
- La bomba d'acqua è su un coniglietto oppure tocca un cartoncino coniglietto. Magnifico! Questa bomba d'acqua ti appartiene! Se tra i coniglietti ci sono altre bombe d'acqua dello stesso colore, puoi prendere anche queste.

Esempio:



La bomba d'acqua azzurra viene catapultata sul coniglietto al centro. Il giocatore riceve le tre bombe d'acqua azzurre rimaste sul tavolo.

Il turno passa al giocatore seguente, che riceve la catapulta.

### Fine del gioco

Il gioco finisce quando è stata lanciata l'ultima bomba d'acqua. Ogni bambino conta le proprie bombe d'acqua. Vince il giocatore con il maggior numero di bombe d'acqua. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito.

*Consiglio*

Osservate sempre con grande attenzione i colori delle bombe d'acqua già lanciate rimaste sul tavolo. Al prossimo lancio magari conviene scegliere uno di questi colori!

