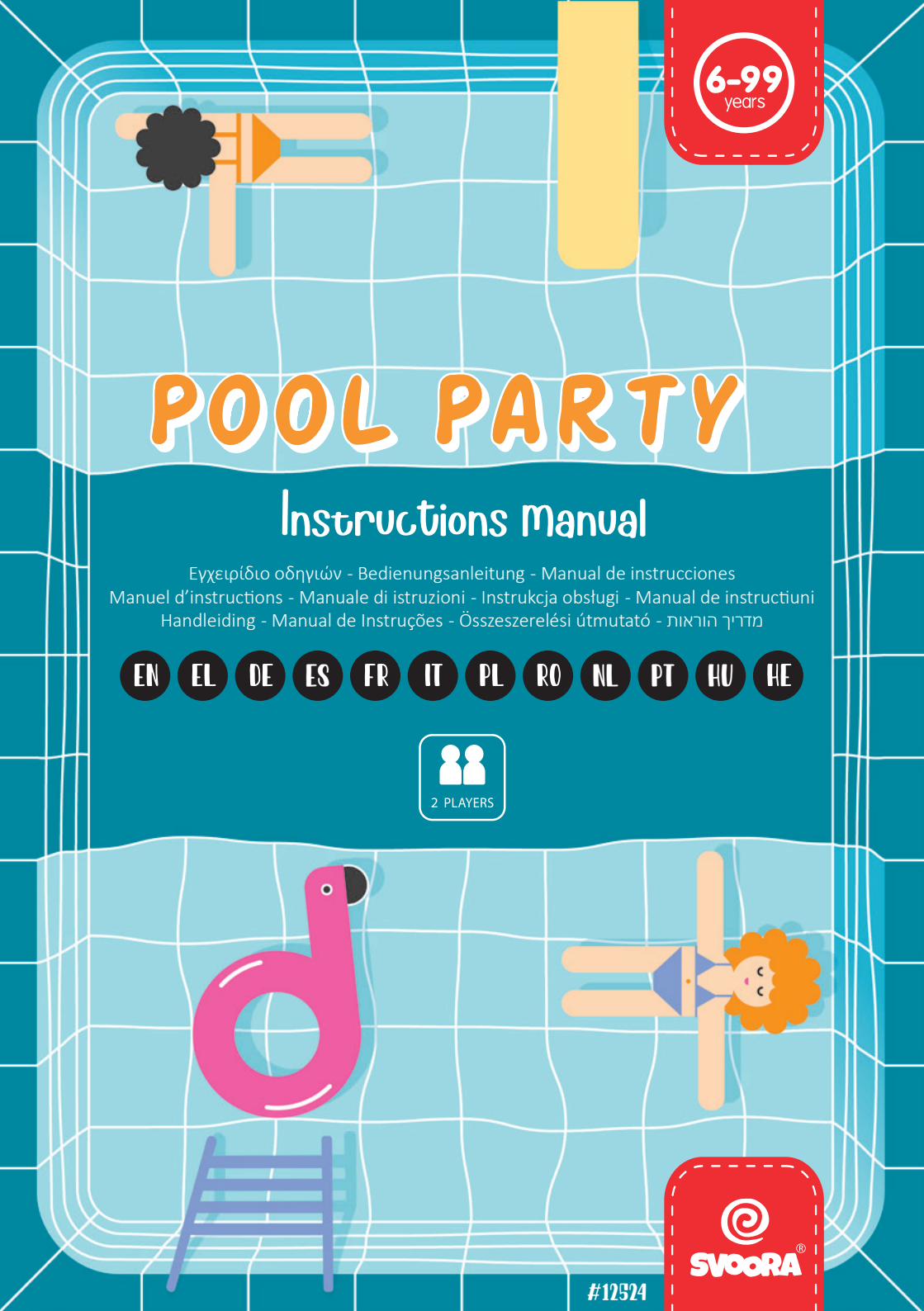




6-99
years

POOL PARTY

Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni
Handleiding - Manual de Instruções - Összeszerelési útmutató - מדרִיךְ הוראות

EN

EL

DE

ES

FR

IT

PL

RO

NL

PT

HU

HE



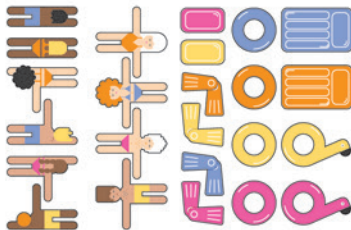
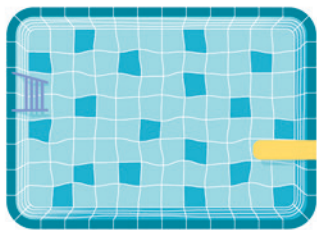
2 PLAYERS



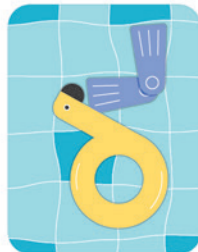
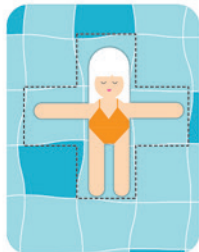
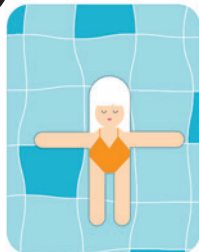
Svoora®

#12524

1



2



EN

Pool Party

CONTENTS (1): 1 playing board, 24 “floating” pieces, 1 dice

HOW TO PLAY: To set up the game, the players should take their pieces: one player takes the purple and pink pieces and the other one takes the yellow and orange pieces. For pieces depicting people, the color refers to their swimsuits. At the beginning of the game, you agree on the number of rounds (we suggest 3 or 5 rounds). For the first round, the player who swam more recently (preferably in a pool!) plays first. For the following rounds, you take turns in who plays first. On your turn, you place a piece in the pool, following the instructions below.

1. The floating pieces should be placed in the pool aligned with the squares of the pool and cannot overlap with each other (2). Also, they cannot be placed on the squares occupied by the pool ladder and the diving board.

2. When you place a piece in the pool that touches a darker square, roll the dice:

- If it rolls a color, you must remove a piece of that color from the pool, even if it's one of your pieces. When a piece of yours is removed, then for your next turn, that piece cannot be played.
- If it rolls an icon (person or object), you must move one piece of the respective icon (of any color, yours or your opponent's!) one square horizontally or vertically.

- If there is no piece on the board of the rolled color or icon, no actions are made and the game continues.

3. If you cannot add or move any pieces to the pool on your turn, then you lose your turn and the game continues.

The round ends when neither you nor your opponent can add any more pieces to the pool, and the winner is the player with the fewer or no pieces left. In case of a tie (e.g., both of you have only one piece), the winner is the player whose piece/pieces occupy the fewest squares (e.g., flippers would beat the inflatable sea mattress).

Let's dive in the pool! It's so fun and cool!

EL

Πάρτυ στην πισίνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

(1): 1 ταμπλό, 24 'επιπλέοντα' κομμάτια, 1 ζάρι.

ΟΔΗΓΙΕΣ: Για να στηθεί το παιχνίδι, ο κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του τα κομμάτια του: ο ένας παίρνει τα μωβ και τα ροζ κι ο άλλος παίρνει τα κίτρινα και τα πορτοκαλί κομμάτια. Για τα κομμάτια που απεικονίζουν ανθρώπους, τα χρώματα αναφέρονται στα μαγιό τους. Στην αρχή του παιχνιδιού, συμφωνείτε στον αριθμό των γύρων που θα παίξετε (προτείνονται 3 ή 5 γύροι σε κάθε παιχνίδι). Στον πρώτο γύρο, πρώτος παίζει ο παίκτης που κολύμησε πιο πρόσφατα (ιδανικά σε πισίνα!). Στους επόμενους γύρους παίζετε πρώτοι

εναλλάξ. Κάθε παίκτης, με τη σειρά του, τοποθετεί ένα κομμάτι μέσα στην πισίνα, ακολουθώντας τους παρακάτω κανόνες:

1. Τα κομμάτια πρέπει να ευθυγραμμίζονται με τα τετράγωνα της πισίνας και δεν μπορούν δύο κομμάτια να καταλαμβάνουν το ίδιο τετράγωνο (2). Επίσης, δεν μπορούν να τοποθετηθούν κομμάτια στα τετράγωνα που καταλαμβάνονται από την σκάλα της πισίνας και τον βατήρα.

2. Όταν τοποθετείτε ένα κομμάτι που να αγγίζει σκούρο τετράγωνο στην πισίνα, τότε ρίχνετε το ζάρι.

- Αν τύχει κάποιο από τα τέσσερα χρώματα, τότε πρέπει υποχρεωτικά να βγάλετε ένα κομμάτι αυτού του χρώματος από την πισίνα (ακόμα κι αν είναι δικό σας!). Όταν ένα κομμάτι σας αφαιρεθεί από την πισίνα, δεν μπορείτε να παίξετε αυτό το κομμάτι στον αμέσως επόμενο γύρο σας.

- Αν τύχει εικονίδιο (άνθρωπος ή αντικείμενο), τότε πρέπει να επιλέξετε και να μετακινήσετε ένα τετράγωνο οριζόντια ή κάθετα ένα κομμάτι του εικονιδίου που έφερε το ζάρι, οποιουδήποτε χρώματος (δικού σας ή του αντιπάλου).

- Αν δεν υπάρχει μέσα στην πισίνα κανένα κομμάτι από το αντίστοιχο χρώμα ή εικονίδιο που έφερε το ζάρι, τότε δεν γίνεται καμία ενέργεια και το παιχνίδι συνεχίζεται.

3. Αν στη σειρά σας δεν μπορείτε να τοποθετήσετε ή να μετακινήσετε κανένα κομμάτι σας στην πισίνα, τότε χάνετε την σειρά σας και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Ο γύρος τελειώνει όταν κανένας παίκτης δεν μπορεί να προσθέσει άλλα κομμάτια στην πισίνα και νικητής είναι ο παίκτης με τα λιγότερα ή καθόλου εναπομείναντα κομμάτια. Στην περίπτωση ισοπαλίας (π.χ. αν και οι δύο παίκτες έμειναν με ένα κομμάτι), νικητής είναι ο παίκτης του οποίου το κομμάτι καταλαμβάνει λιγότερα τετράγωνα (π.χ. τα βατραχοπέδιλα κερδίζουν το φουσκωτό στρώμα).

Ας βουτήξουμε στην πισίνα λουτόν!



Pool Party

INHALT (1): 1 Spielbrett, 24 "schwimmende" Teile, 1 Würfel

SPIELANLEITUNG: Zum Spielaufbau nimmt jeder Spieler seine Teile: Ein Spieler erhält die lila und pinken Teile, der andere die gelben und orangen Teile. Bei den Figuren bezieht sich die Farbe auf ihre Badeanzüge. Zu Beginn einigt ihr euch auf die Anzahl der Spielrunden (wir empfehlen 3 oder 5 Runden).

In der ersten Runde beginnt der Spieler, der zuletzt schwimmen war (am besten in einem Pool!). In den folgenden Runden wechselt ihr euch ab, wer den ersten Zug macht. In deinem Zug legst du ein Teil in den Pool, wobei du die folgenden Regeln beachtest:

1. Teile in den Pool legen: Die schwimmenden Teile müssen innerhalb der Poolfelder ausgerichtet sein und dürfen sich nicht überlappen (2). Teile dürfen nicht auf

die Felder gelegt werden, die von der Poolleiter oder dem Sprungbrett belegt sind.

2. Wenn ein Teil ein dunkleres Feld berührt, würfle:

- Farbe gewürfelt: Du musst ein Teil dieser Farbe aus dem Pool entfernen – auch wenn es eines deiner eigenen Teile ist. Wird eines deiner Teile entfernt, darfst du es in deinem nächsten Zug nicht wieder ins Spiel bringen.

- Symbol (Person oder Objekt) gewürfelt: Du musst ein Teil mit diesem Symbol (egal ob deine Farbe oder die deines Gegners) um ein Feld horizontal oder vertikal bewegen.

- Kein passendes Teil vorhanden: Wenn kein Teil der gewürfelten Farbe oder des Symbols im Pool liegt, passiert nichts und das Spiel geht normal weiter.

3. Wenn du keinen Zug machen kannst: Falls du kein Teil mehr in den Pool legen oder bewegen kannst, verlierst du deinen Zug und das Spiel geht weiter.

Spielende der Runde: Eine Runde endet, wenn weder du noch dein Gegner weitere Teile in den Pool legen könnt. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten oder keinen verbleibenden Teilen.

Bei einem Unentschieden: Falls beide Spieler gleich viele Teile übrig haben (z. B. je ein Teil), gewinnt der Spieler, dessen verbleibendes Teil die wenigsten Felder im Pool einnimmt (z. B. die Schwimmflossen schlagen die Luftmatratze).

Also, rein in den Pool! Es ist so cool und macht jede Menge Spaß!



Fiesta en la piscina

CONTENIDO (1): 1 tablero de juego, 24 piezas "flotantes" y 1 dado

CÓMO SE JUEGA: Para preparar el juego, los jugadores deben tomar sus piezas: un jugador coge las piezas moradas y rosas y el otro coge las piezas amarillas y naranjas. En el caso de piezas que representan personas, el color se refiere a sus trajes de baño. Al comienzo del juego, acordáis el número de rondas (sugerimos 3 o 5 rondas). Para la primera ronda, el jugador que nadó más recientemente (¡preferiblemente en una piscina!) juega primero. Para las siguientes rondas, os turnaréis para decidir quién juega primero. En tu turno, colocas una pieza en la piscina, siguiendo las instrucciones a continuación.

1. Las piezas flotantes deben colocarse en la piscina alineadas con los cuadrados de la piscina y no pueden superponerse entre sí (2). Tampoco podrán colocarse en las casillas ocupadas por la escalera de la piscina y el trampolín.

2. Cuando coloques una pieza en la piscina que toque un cuadrado más oscuro, tira el dado:

- Si sale un color, debes retirar una pieza de ese color del grupo, incluso si es una de tus piezas. Cuando se elimina una pieza tuya, para tu próximo turno, esa

pieza no se puede jugar.

- Si sale un ícono (persona u objeto), debes mover una pieza del ícono respectivo (de cualquier color, el tuyo o el de tu oponente!) un cuadrado horizontal o vertical.
- Si no hay ninguna pieza en el tablero del color o ícono obtenido, no se realizan acciones y el juego continúa.

3. Si no puedes agregar o mover ninguna pieza al grupo en tu turno, pierdes tu turno y el juego continúa.

La ronda termina cuando ni tú ni tu oponente pueden agregar más piezas al grupo, y el ganador es el jugador al que le quedan menos piezas o ninguna. En caso de empate (por ejemplo, ambos tienen solo una pieza), el ganador es el jugador cuya pieza o piezas ocupen la menor cantidad de casillas (por ejemplo, las aletas vencerían al colchón de mar inflable).

¡Vamos a sumergirnos en la piscina! ¡Es tan divertido y genial!



Party piscine

CONTENUTO (1): 1 plateau de jeu, 24 pièces «flottantes», 1 dé

COMMENT JOUER: Chaque joueur prend ses pièces : un joueur prend les pièces violettes et roses et l'autre joueur prend les pièces jaunes et oranges. Pour les personnages, la couleur de référence est leurs maillots de bain. Celui qui commence en premier est celui qui a nagé le plus récemment de préférence dans une piscine. Au début de la partie mettez-vous d'accord sur le nombre de tours à jouer (on vous suggère 3 ou 5 tours). Pour les autres tours à vous de choisir. À votre tour vous placez une pièce dans la piscine en suivant les instructions ci-dessous.

1. Les pièces flottantes doivent être placées dans la piscine et alignées avec les cases de la piscine et ne peuvent pas chevaucher les unes sur les autres (fig.2). De plus, elles ne peuvent pas être placées sur les cases occupées par l'échelle de la piscine et le plongeur.

2. Lorsque que vous placez une pièce dans la piscine qui touche une case fondée, lancez le dé à nouveau.

- Si c'est une couleur, vous devez retirer une pièce de cette couleur dans la piscine même si c'est l'une des vôtres. Lorsque que cette pièce est retirée, elle ne peut pas être jouée lors du prochain tour.
- Si c'est une icône (personne ou objet), vous devez déplacer une pièce de l'icône respectif (n'importe la couleur soit la vôtre ou celle de votre adversaire) d'une case horizontalement ou verticalement.
- S'il n'y a aucune pièce sur le plateau de la couleur ou de l'icône obtenue, aucune action n'est effectuée et le jeu continue.

3. Si vous ne pouvez pas ajouter ou déplacer de pièces dans la réserve pendant votre tour, vous perdez votre tour et la partie continue.

Le tour se termine lorsque vous et votre adversaire ne pouvez pas placer des pièces supplémentaires. Le gagnant est le joueur qui lui reste le moins de pièces ou aucune pièce. En cas d'égalité, un exemple vous avez tous les deux 1 pièce restante alors le gagnant est le joueur dont les pièces occupent moins de case ou la pièce qui prend moins d'espace, un exemple les palmes battraient le matelas gonflable.

Plongez dans la piscine! C'est tellement amusant et cool!



Festa in piscina

CONTENUTO (1): 1 tabellone di gioco, 24 pezzi "galleggianti", 1 dado

COME SI GIOCA: Per preparare il gioco, i giocatori prendono i loro pezzi: un giocatore prende i pezzi viola e rosa, mentre l'altro prende i pezzi gialli e arancioni. Per i pezzi che raffigurano persone, il colore si riferisce ai loro costumi da bagno. All'inizio della partita, i giocatori concordano il numero di round da giocare (si consigliano 3 o 5 round). Nel primo round, inizia il giocatore che ha nuotato più recentemente (preferibilmente in una piscina!). Nei round successivi, i giocatori si alternano nel cominciare. Durante il proprio turno, si posiziona un pezzo nella piscina, seguendo le regole riportate di seguito.

1. I pezzi galleggianti devono essere posizionati nella piscina allineati con i quadrati della griglia e non possono sovrapporsi tra loro (2). Inoltre, non possono essere posizionati sui quadrati occupati dalla scaletta della piscina o dal trampolino.

2. Quando posizioni un pezzo nella piscina che tocca un quadrato più scuro, devi tirare il dado:

- Se esce un colore, devi rimuovere un pezzo di quel colore dalla piscina, anche se è uno dei tuoi pezzi. Se un tuo pezzo viene rimosso, nel turno successivo non potrai rigiocarlo.
- Se esce un'icône (persona o oggetto), devi spostare di un quadrato in orizzontale o in verticale un pezzo corrispondente (di qualsiasi colore, sia tuo che del tuo avversario!).
- Se sulla plancia non ci sono pezzi del colore o dell'icône uscita, non viene eseguita alcuna azione e il gioco prosegue normalmente.

3. Se durante il tuo turno non puoi aggiungere o muovere alcun pezzo, perdi il turno e il gioco continua.

Il round termina quando né tu né il tuo avversario potete più aggiungere pezzi alla piscina. Il vincitore è il giocatore con meno pezzi rimasti (o nessuno). In caso di pareggio (ad esempio, entrambi avete un solo pezzo rimasto), vince il giocatore il cui pezzo occupa meno caselle (esempio: le pinne battono il materassino gonfiabile).

Tuffiamoci in piscina! È così divertente e rinfrescante!



Pool Party

ZAWARTOŚĆ GRY (1): 1 plansza do gry, 24 elementy „pływające”, 1 kostka

ZASADY GRY: Przygotowanie: Każdy gracz bierze swoje elementy. Jeden gracz otrzymuje fioletowe i różowe elementy.

Drugi gracz otrzymuje żółte i pomarańczowe elementy. Jeśli element przedstawia osobę, kolor odnosi się do jej stroju kąpielowego. Na początku gry ustalacie liczbę rund (sugerujemy 3 lub 5). W pierwszej rundzie zaczyna gracz, który pływał ostatni (najlepiej w basenie!). W kolejnych rundach rozpoczynacie na zmianę. Podczas swojej tury umieszczasz element w basenie, postępując zgodnie z poniższymi instrukcjami.

1. Układanie elementów: Elementy należy układać zgodnie z siatką kwadratów na planszy – nie mogą na siebie nachodzić (2). Nie można umieszczać elementów na polach zajętych przez drabinkę basenową i trampolinę.

2. Rzucanie kostką: Jeśli umieszczony element dotyka ciemniejszego pola, należy rzucić kostką:

- Jeśli wypadnie kolor: musisz usunąć z basenu jeden element tego koloru (nawet jeśli jest Twój!). Jeśli usunięto Twój element, nie możesz go użyć w następnej turze.
- Jeśli wypadnie ikona (osoba lub przedmiot): musisz przesunąć jeden dowolny element z tym symbolem (Twój lub przeciwnika) o jedno pole w poziomie lub pionie.
- Jeśli nie ma na planszy elementu w wylosowanym kolorze lub ikony, nie wykonujesz żadnej akcji i gra toczy się dalej.

3. Gdy nie możesz wykonać ruchu: Jeśli nie masz możliwości dodania ani przesunięcia elementu, tracisz turę, a gra toczy się dalej.

ZAKOŃCZENIE RUNDY I ZWYCIĘSTWO: Runda kończy się, gdy ani Ty, ani Twój przeciwnik nie możecie już dodać żadnych elementów do basenu. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma mniej lub żadnych pozostałych elementów. W przypadku remisu (np. obaj macie po jednym elemencie) wygrywa ten, którego elementy zajmują najmniej pól na planszy (np. pletwy wygrają z dmuchanym materacem).



Petrecere în piscină

CONTINUT (1): 1 tablă de joc, 24 de piese „plutitoare”, un zar

CUM SE JOACĂ: Pentru a configura jocul, jucătorii trebuie să își ia piesele: un jucător ia piesele violet și roz, iar celălalt ia piesele galben și portocaliu. Pentru piesele care înfățișează oameni, culoarea se referă la costumele lor de baie. La începutul jocului, jucătorii stabilesc numărul de runde (sugerăm 3 sau 5 runde). Pentru prima rundă, jucătorul care a înnotat mai recent (de preferință într-o piscină!) joacă primul. Pentru următoarele runde, schimbă la fiecare rundă cine joacă primul. La rândul său, fiecare jucător plasează o piesă în

piscină, urmând instrucțiunile de mai jos.

1. Piesele plutitoare trebuie plasate în piscină aliniate cu pătrățelele piscinei și nu se pot suprapune între ele. (2) De asemenea, ele nu pot fi amplasate pe pătrățelele ocupate de scara piscinei și de trambulina de sărituri.

2. Când plasezi o piesă în piscină și aceasta atinge un pătrat mai închis la culoare, aruncă cu zarul:

- Dacă zarul arată o culoare, trebuie să elimini o piesă de acea culoare din piscină, chiar dacă aceasta este piesa ta. Când este eliminată o piesă de-a ta, la rândul următor, nu o poți folosi.
- Dacă zarul arată o pictogramă (persoană sau obiect), trebuie să muți o piesă a respectivei pictograme (de orice culoare, a ta sau a adversarului tău!) cu un pătrat orizontal sau vertical.
- Dacă nu există nicio piesă pe tabla de joc care să corespundă culorii sau pictogramei aruncate, nu se fac acțiuni și jocul continuă.

3. Dacă nu poți adăuga sau muta nicio piesă în piscină când este rândul tău, pierzi acel rând și jocul continuă.

Runda se termină când nici tu, nici adversarul nu mai puțeti adăuga piese în piscină, iar câștigătorul este jucătorul care are mai puține sau nici o piesă rămasă. În caz de egalitate (de exemplu, amândoi aveți câte o piesă), câștigătorul este jucătorul ale cărui piesă/piese ocupă cele mai puține pătrate (ex. o pereche de șlapi ar învinge o saltea gonflabilă).

Să sărim în piscină! Este atât de distractiv și de răcoros!



Zwembadfeest

INHOUD (1): 1 speelbord, 24 “zwevende” stukken, 1 dobbelsteen

HOE TE SPELEN: Om het spel op te zetten, moeten de spelers hun stukken pakken: de ene speler neemt de paarse en roze stukken en de andere neemt de gele en oranje stukken. Bij stukken waarop mensen zijn afgebeeld, verwijst de kleur naar hun zwemkleding. Aan het begin van het spel spreek je het aantal rondes af (wij raden 3 of 5 rondes aan). Voor de eerste ronde speelt de speler die recentelijk heeft gezwommen (bij voorkeur in een zwembad!) als eerste. In de volgende rondes bepalen jullie om de beurt wie als eerste speelt. Als je aan de beurt bent, plaats je een stuk in het zwembad, volgens de onderstaande instructies.

1. De drijvende stukken moeten in het zwembad worden geplaatst, uitgelijnd met de vierkanten van het zwembad en mogen elkaar niet overlappen (2). Ze kunnen ook niet op de velden van de zwembadladder en de duikplank worden geplaatst.

2. Wanneer je een stuk in het zwembad plaatst dat een donkerder vierkant raakt, gooi je de dobbelstenen:

- Als er een kleur gegooid wordt, moet je een stuk van die kleur uit de voorraad verwijderen, zelfs als het een van jouw stukken is. Wanneer een stuk van jou wordt verwijderd, kan dat stuk voor je volgende beurt niet

worden gespeeld.

- Als er een icoon (persoon of object) wordt gegooid, moet je één stuk van het betreffende icoon (van welke kleur dan ook, van jou of van je tegenstander!) één vakje horizontaal of verticaal verplaatsen.
- Als er geen stuk op het bord staat met de gegooide kleur of het icoon, worden er geen acties uitgevoerd en gaat het spel verder.

3. Als je tijdens je beurt geen stukken aan de voorraad kunt toevoegen of verplaatsen, verlies je je beurt en gaat het spel verder.

De ronde eindigt wanneer noch jij, noch je tegenstander nog stukken aan de voorraad kunnen toevoegen, en de winnaar is de speler die de minste of geen stukken over heeft. In het geval van een gelijkspel (u heeft bijvoorbeeld allebei maar één stuk), is de winnaar de speler wiens stuk/stukken de minste vakjes bezetten (de flippers zouden bijvoorbeeld de opblaasbare zeematrassen verslaan).

Laten we in het zwembad duiken! Het is zo leuk en cool!



Festa na Piscina

CONTEÚDOS (1): tabuleiro de jogo, 24 peças "flutuantes", 1 dado

COMO JOGAR : Para preparar o jogo, os jogadores devem recolher as suas peças: um jogador fica com as peças roxas e rosas e o outro com as amarelas e laranjas. Para as peças que retratam pessoas, a cor refere-se aos seus fatos de banho. No início do jogo, concorda-se com o número de rondas (sugere-se 3 ou 5 rondas). Para a primeira ronda, o jogador que nadou mais recentemente (de preferência numa piscina!) joga primeiro. Nas rondas seguintes, alternam-se quem joga primeiro. Na sua vez, coloca-se uma peça na piscina, seguindo as instruções abaixo.

1. As peças flutuantes devem ser colocadas na piscina alinhadas com os quadrados da piscina e não podem sobrepor-se umas às outras (2). Também não podem ser colocadas nos quadrados ocupados pela escada da piscina e pelo trampolim.

2. Quando se coloca uma peça na piscina que toca num quadrado mais escuro, lança-se o dado:

- Se sair uma cor, deve-se remover uma peça dessa cor da piscina, mesmo que seja uma das suas peças. Quando uma peça própria é removida, então na próxima vez, essa peça não pode ser jogada.
- Se sair um ícone (pessoa ou objeto), deve-se mover uma peça do ícone respectivo (de qualquer cor, sua ou do adversário!) um quadrado horizontal ou verticalmente.
- Se não houver nenhuma peça no tabuleiro da cor ou ícone rolado, nenhuma ação é feita e o jogo continua.

3. Se não for possível adicionar ou mover peças para a piscina na sua vez, então perde-se a vez e o jogo continua.

A ronda termina quando nem o jogador nem o seu

oponente podem adicionar mais peças à piscina, e o vencedor é o jogador com menos ou nenhuma peça restante. Em caso de empate (por exemplo, ambos têm apenas uma peça), o vencedor é o jogador cuja(s) peça(s) ocupam menos quadrados (por exemplo, barbatanas venceriam o colchão de mar insuflável).

Vamos mergulhar na piscina! É tão divertido e refrescante!



**Pool Party
TARTALOM**
dobókocka

(1): 1 játéktábla, 24 lebegő elem, 1

JÁTÉKSZABÁLY: A játék előkészítésekor a játékosoknak magukhoz kell venniük a saját lebegő elemeket: az egyik játékos a lila és rózsaszín elemeket, a másik pedig a sárga és narancssárga elemeket kapja. Az embereket ábrázoló elemeknél a fürdőruhák színe számít. Állapodjatok meg előre a lejátszandó partik számában (javasoljuk a 3 vagy az 5 partit). Az elsőben az a játékos kezd, aki a valóságban legutóbb úszott medencében. A következő partiknál felváltva kezdtek a játékok. A saját körötökben felváltva helyeztetek el egy-egy elemet a táblán, az alábbi utasításokat követve.

1. A lebegő elemeket a medence négyzet alakú mezőjéhez igazítva kell elhelyezni, és egyik részük sem fedhet le egyszerre két mezőt (2). Nem helyezhetők el a medence letrája és az ugródeszka által elfoglalt mezőkre.

2. Amikor egy elemet úgy helyezel el a medencében, hogy az lefed egy sötétebb színű mezőt, dobj a kockával:

- Ha egy színt dobsz, el kell távolítanod egy olyan színű elemet a medencéből, akkor is, ha az a saját elemed. Ha egy elemet eltávolításra kerül, akkor a következő körökben azt az elemet nem játszhatod ki.
- Ha egy ikont dobsz (személy vagy tárgy), akkor egy, az adott ikonhoz tartozó elemet (bármilyen színű, akár a tiéd, akár az ellenfeledé) egy mezővel vízszintesen vagy függőlegesen el kell mozgatnod.
- Ha nincs a táblán a dobott színhez vagy ikonhoz tartozó elem, nem történik semmi, és a játék folytatódik.

3. Ha nem tudsz új elemet letenni a medencébe a körökben, akkor passzolnod kell a körödet, és a játék folytatódik.

A parti akkor ér véget, amikor sem te, sem az ellenfeled nem tudtok több elemet elhelyezni a medencébe, és a győztes az a játékos, akinek kevesebb eleme maradt meg. Döntetlen esetén (pl. mindkettőtöknek csak egy eleme van), az a győztes, akinek a megmaradt eleme(i) kevesebb mezőt foglal(nak) el (pl. a békatalp legyőzi a felfújható matracot).

Ugorjatok fejest a medencébe! Jó szórakozást!

תכולה (איור 1): 1 לוח משחק מגנטי, 24 חלקים "צפים" מגנטיים, 1 קוביה

איך משחקים?

כדי להתחיל את המשחק, השחקנים צריכים לקחת את החלקים שלהם: שחקן אחד לוקח את החלקים הסגולים והורודים, והשחקן השני לוקח את החלקים הצהובים והכתומים. לגבי החלקים המייצגים אנשים, הצבע מתייחס לבגד הים שלהם. בתחילת המשחק, מסכמים את מספר הסיבובים (אנו מציעים 3 או 5 סיבובים). בסיבוב הראשון, השחקן ששחה לאחרונה (בעדיפות לבריכה!) משחק ראשון. בסיבובים הבאים, מתחלפים בתור השחקן המתחיל כל אחד בתורו, מניח חלק בבריכה, בהתאם להוראות למטה

1. החלקים הצפים צריכים להיות מונחים מעל ריבועי הבריכה ולא יכולים לחפוף אחד עם השני (איור 2). בנוסף, הם לא יכולים להיות מונחים על הריבועים שבהם נמצאים הסולם או קרש הקפיצה.
 2. כאשר שחקן מניח חלק בבריכה מעל הריבוע הכהה יותר, עליו להטיל את הקוביה:
 • אם הקוביה נוחתת על צבע, על השחקן להסיר מהבריכה חלק בצבע הזה (לבחירתו), גם אם זה אחד מהחלקים שלו. כאשר חלק של שחקן מוסר מהלוח, בתור הבא שלו הוא לא יוכל לשחק באותו החלק.
 • אם הקוביה נוחתת על אייקון (אדם או חפץ), על השחקן להזיז את האייקון המתאים (בכל צבע, שלו או של היריב) ריבוע אחד אופקית או אנכית.
 • אם אין חלק על הלוח בצבע או באייקון שהקוביה הראתה, לא מבצעים שום פעולה והמשחק ממשיך.
 3. אם שחקן אינו יכול להניח או להזיז שום חלק בבריכה בתורו, הוא מאבד את התור והמשחק ממשיך.
- הסיבוב מסתיים כאשר אין אף שחקן שיכול להניח חלקים נוספים בבריכה, והמנצח הוא השחקן עם מספר החלקים הנמוך ביותר בידו. במקרה של תיקו (למשל, אם לשני השחקנים נותר רק חלק אחד), המנצח הוא השחקן שהחלק שלו תופס את מספר הריבועים הנמוך ביותר (למשל, סנפירים ינצחו את המזרז המתנפח הגדול).

בואו לקפוץ לבריכה!

**i FOR MORE
INFORMATION**





Let's dive in the pool!
It's so fun & cool!

