



JOEL & RAFAEL ESCALANTE



MAÏA ZEIDAN

TURTLE SPLASH!



Rules of the game p. 02



Règles du jeu p. 04



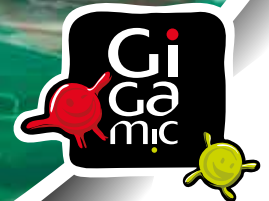
Spielanleitung p. 06



Reglas del juego p. 08



Правила игры p. 10





OVERVIEW AND GOAL OF THE GAME

On this beautiful sunny day, all the animals of the jungle have arranged to meet each other at the lake for a game of hide-and-seek. But the turtle is late, as always! In order to quickly meet with her friends, she decides to slide along the river, splashing everywhere to drive her friends out of their hiding places. The first player who finds all the hidden animals will win the game.



CONTENT



1 Lake board



1 River track



2 removable barriers



4 Swim ring tokens



12 Ball tokens



1 Turtle token



4 personal boards



Front

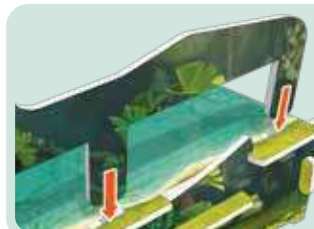
12 Animal tiles

Back

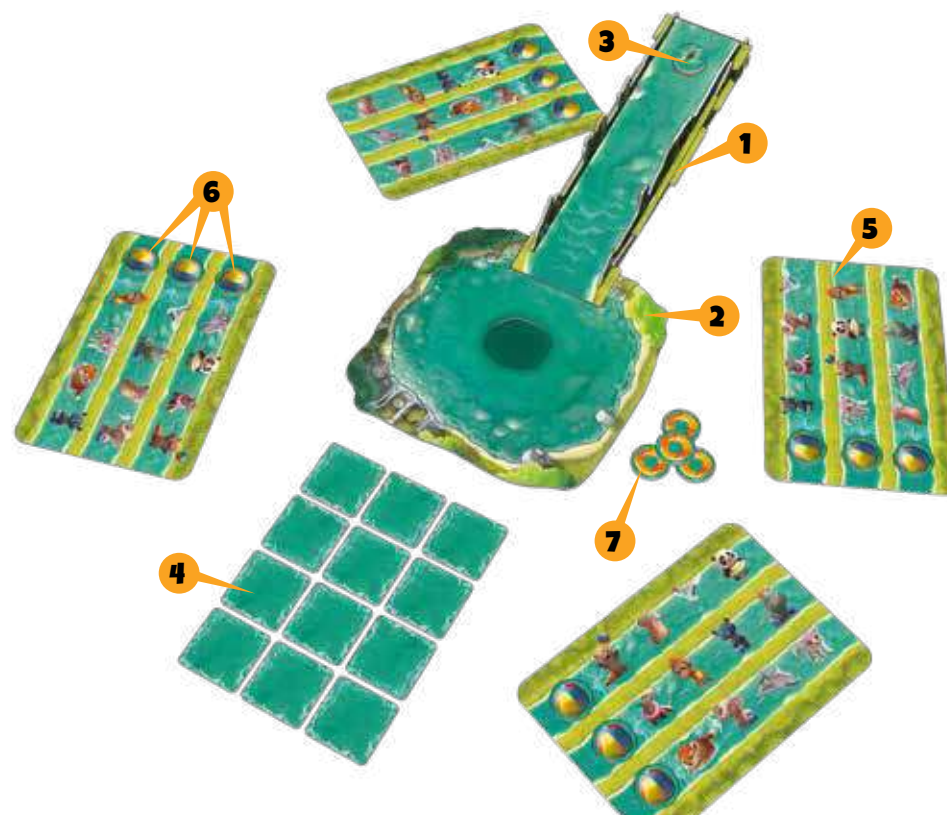
SETUP

Assemble the **River track** ① and the **Lake** ② and place them in the middle of the table, along with the **Turtle token** ③. Shuffle the **12 Animal tiles** ④ face down and place them in a 3 x 4 grid. Each player takes a **personal board** ⑤ and 3 **Ball tokens** ⑥. They place them on each ball space of their board. Place the 4 **Swim ring tokens** ⑦.

The last player who was late becomes the first player, and the game continues in clockwise direction.



NOTE: In order to adapt the difficulty level, you can add or remove barriers!



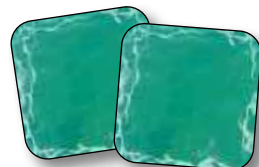
A GAME TURN

The active player tries to slide the Turtle token towards the center of the lake with a flick of their finger.

- If the **Turtle token** doesn't reach the Lake (meaning it doesn't touch the blue areas), the player flips **1 Animal tile**.
- If the **Turtle token** lands on the edge of the Lake (light blue area), the player flips **2 Animal tiles**.
- If the **Turtle token** reaches the center of the Lake (dark blue area), the player flips **3 Animal tiles**.

NOTES:

- If the Turtle ends in between two areas, consider it as being on the best area of the two.
- If the Turtle token stops on the River, it hasn't reached the Lake and therefore the player flips 1 tile.



X 2

Example: since the Turtle is halfway on the light blue area of the lake, Simon can flip 2 Animal tiles.

The active player tries to advance their Ball tokens. In order to do so, they must flip the **Animal tiles** that correspond to the visible animals on the spaces immediately to the right of their Balls.

All players must be able to see **the flipped tiles** so they can memorize them.

When a tile matches one of the animals they are looking for, they can advance their Ball token on the corresponding row **to the next space**.



Example: Simon is looking for the panda to advance his token on row 1, the elephant to advance the token on row 2, and the orangutan to advance the token on row 3.

NOTES:

- It is not necessary to finish a row before starting the others; all of them can be worked on simultaneously.
- It is possible to advance more than one space on the same row if the corresponding Animal tiles have been flipped during the same turn.

When a player can't advance any of their **Ball tokens** because they didn't find the corresponding animals, they receive a **Swim ring token**.

This token allows them to flip one additional **Animal tile** during their next turn. Once used, return it to the general supply.



Example: During his turn, Simon hasn't flipped the orangutan, the panda or the elephant. Therefore, he cannot advance his Ball tokens and instead he receives 1 Swim ring token.

Then, the player flips all **Animal tiles** face down and the next player's turn begins.

END OF THE GAME

The first player that manages to get their 3 Ball tokens to the last space of each row on their personal board wins the game.



Example: a finished personal board.





PRINCIPE ET BUT DU JEU

Par cette belle journée ensoleillée, tous les animaux de la jungle se sont donnés rendez-vous au lac pour une partie de cache-cache. Mais la tortue est en retard, comme toujours ! Pour retrouver ses amis au plus vite, elle décide de glisser le long de la rivière et de tout éclabousser pour déloger ses amis de leur cachette. Le premier joueur qui retrouve tous les animaux cachés remporte la partie.



MATÉRIEL



1 plateau Lac



1 piste Rivière



2 rambardes amovibles



4 jetons Bouée



12 jetons Ballon



1 pion Tortue



4 plateaux personnels



Recto

Verso

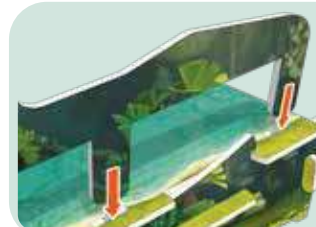
12 tuiles Animal

MISE EN PLACE

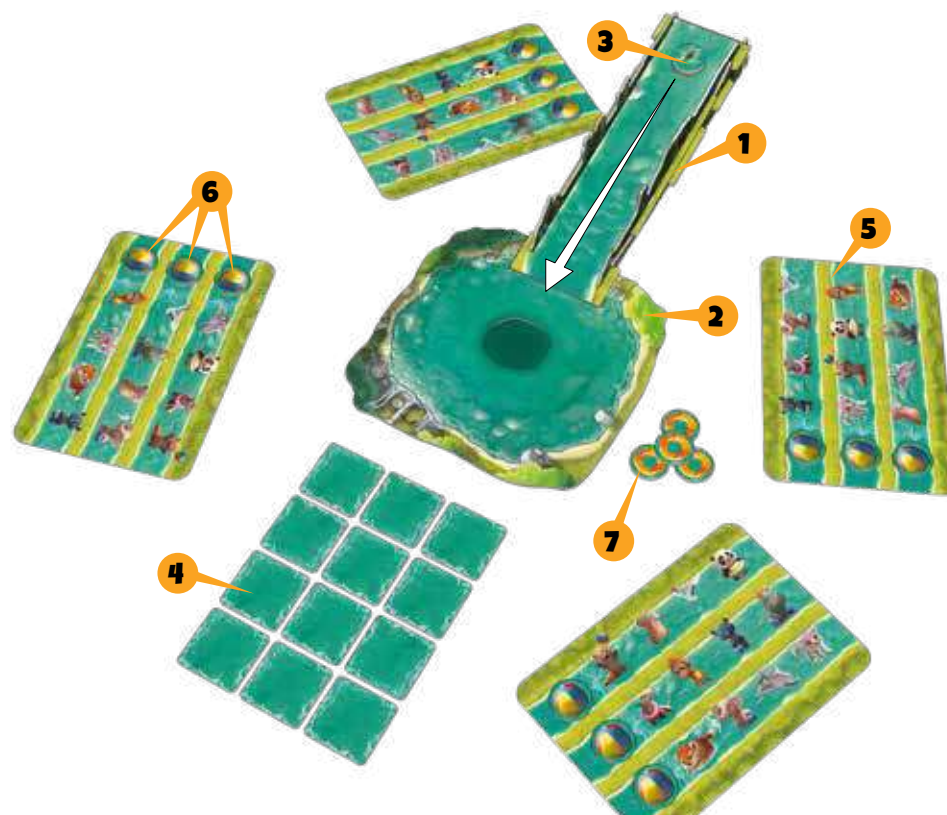
La **piste Rivière** 1 et le **Lac** 2 sont emboîtés au centre de la table, avec le **pion Tortue** 3.

Les **12 tuiles Animal** 4 sont mélangées, face cachée, et placées de façon à former une grille de 4 x 3.

Chaque joueur prend un **plateau personnel** 5 et 3 **jetons Ballon** 6 qu'il place sur chaque case Ballon de son plateau. Les **4 jetons Bouée** sont placés à proximité 7.



NOTE : Les barrières amovibles peuvent être mises ou retirées pour adapter le niveau de difficulté.



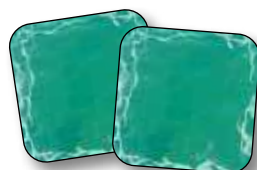
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour essaye de faire glisser le **pion Tortue** au centre du lac à l'aide d'une pichenette.

- Si le pion Tortue **n'atterrit pas sur le Lac** (c'est-à-dire qu'il ne touche pas la zone bleue), le joueur retourne **1 tuile Animal**.
- Si le pion Tortue **atterrit dans le Lac** (partie bleu clair), le joueur retourne **2 tuiles Animal**.
- Si le pion Tortue **atterrit au centre du Lac** (partie bleu foncé), le joueur retourne **3 tuiles Animal**.

NOTES :

- si la Tortue termine à cheval sur deux zones, elle est comptée comme ayant atterri dans la meilleure des deux.
- si le pion s'arrête sur la Rivière, il n'est pas considéré comme ayant atteint le lac et le joueur retourne donc 1 tuile.



X 2

Exemple : la Tortue est à moitié sur la partie bleu clair du lac, Simon peut donc retourner 2 tuiles Animal.

Le joueur dont c'est le tour doit tenter de faire avancer ses ballons. Pour y parvenir, il doit retourner **les tuiles Animal** qui correspondent aux animaux visibles sur les cases immédiatement à droite de ses ballons.

Les tuiles retournées sont montrées à tous les joueurs afin que chacun d'eux puisse les mémoriser.

Si une tuile correspond à l'un des animaux recherchés, le joueur actif peut avancer le Ballon de la ligne concernée **sur la case suivante**.



Exemple : Simon cherche le Panda pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 1, l'Éléphant pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 2 et l'Orang-outan pour pouvoir faire avancer le jeton de la ligne 3.

NOTES :

- il n'est pas nécessaire d'avoir fini une ligne pour commencer les autres ; chacune peut être résolue parallèlement.
- il est possible d'avancer de plusieurs cases sur une même ligne si les tuiles Animal correspondantes ont été retournées dans le même tour.

Si, à son tour, un joueur ne peut avancer aucun de ses **jetons Ballon** car il n'a pas trouvé les animaux correspondants, il gagne un **jeton Bouée**.

Un **jeton Bouée** permet à un joueur de retourner une **tuile Animal** supplémentaire lors de son prochain tour. Une fois utilisée, la bouée est remise dans la réserve.



Exemple : lors de son tour, Simon n'a retourné ni le Panda, ni l'Éléphant, ni l'Orang-Outan. Il ne peut donc pas avancer ses jetons Ballon et gagne un jeton Bouée en contrepartie.

Puis le joueur retourne à nouveau toutes les **tuiles Animal** face cachée et c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur dont les **3 jetons Ballon** arrivent au bout de son **plateau personnel** remporte la partie.



Exemple : plateau personnel terminé.



SPIELÜBERSICHT UND ZIEL

Es ist ein sonniger Tag und die Dschungeltiere haben sich unten am See zum Versteckspielen verabredet. Nur die Schildkröte kommt wie immer zu spät und alle anderen haben sich schon versteckt. Um ihre Freunde schnell zu finden, saust die Schildkröte den Fluss hinab und spritzt Wasser in alle Richtungen.

Wer von euch es zuerst schafft, alle versteckten Tiere zu finden, gewinnt!



SPIELMATERIAL



1 See



1 Fluss



2 abnehmbare
Begrenzungen



4 Schwimmringe



12 Wasserbälle



1 Schildkröte



4 Tiertaafeln



Vorderseite

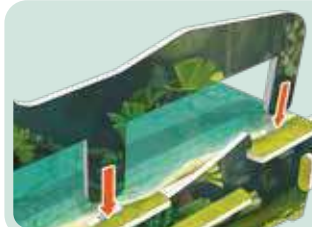
Rückseite

12 Tierplättchen

SPIELAUFBAU

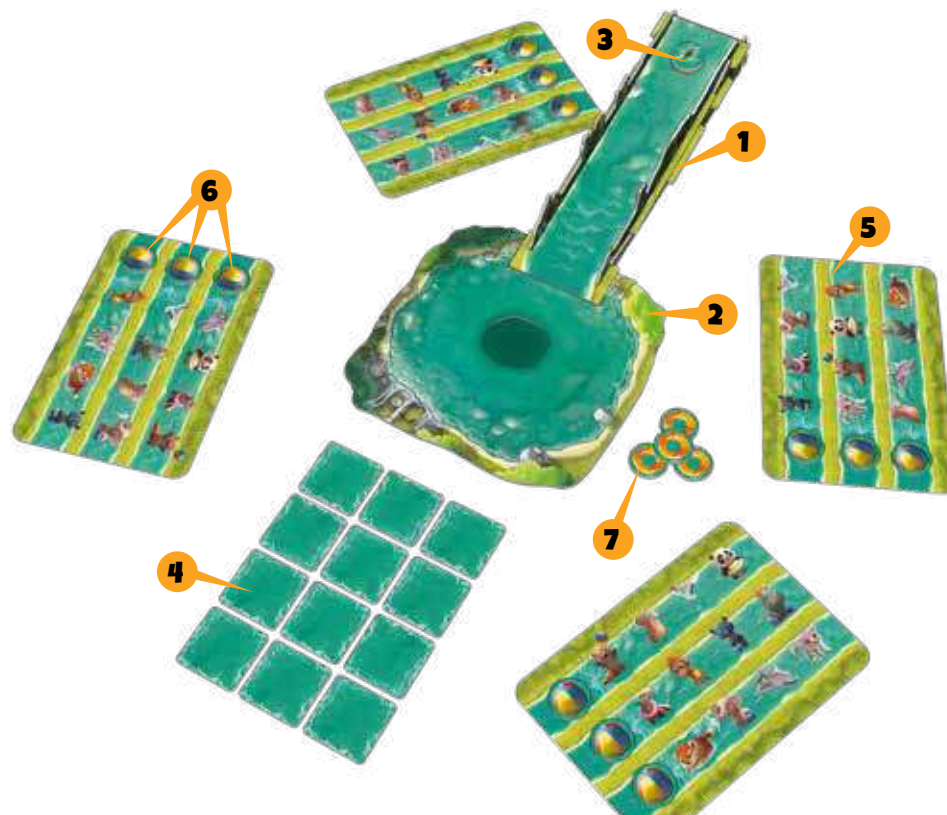
Legt den **Fluss 1** und den **See 2** in der Tischmitte aneinander und legt die **Schildkröte 3** darauf. Mischt die **12 Tierplättchen 4** verdeckt und legt sie in einem 3x4-Raster aus. Nehmt euch je eine **Tiertafel 5** und **3 Wasserbälle 6**. Legt jeweils 1 Wasserball auf jedes der Ballfelder auf eurer Tiertafel. Legt die **4 Schwimmringe 7** als allgemeinen Vorrat bereit.

Wer zuletzt zu spät kam, beginnt das Spiel – oder bestimmt einfach zufällig, wer beginnt.



HINWEIS:

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad anpassen, indem ihr die beiden Begrenzungen in die Seiten des Flusses steckt oder weglasst.



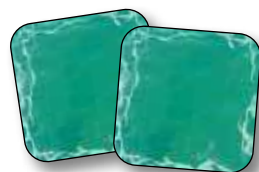
SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Bist du am Zug, versuchst du, die **Schildkröte** in die Mitte des Sees zu schnipsen.

- Landet die Schildkröte **nicht im See** (berührt sie also nicht das Wasser des Sees), decke **1 Tierplättchen** auf.
- Landet die Schildkröte **im See** (im hellblauen Wasser), decke **2 Tierplättchen** auf.
- Landet die Schildkröte **in der Mitte des Sees** (im dunkelblauen Wasser), decke **3 Tierplättchen** auf.

HINWEIS:

- Liegt die Schildkröte auf der Grenze zweier Bereiche, dann zählt der bessere Bereich!
- Landet die Schildkröte auf dem Fluss, hat sie den See nicht erreicht. Also deckst du 1 Tierplättchen auf.



X 2

Beispiel: Da die Schildkröte zur Hälfte im hellblauen Wasser des Sees liegt, darf Matea 2 Tierplättchen aufdecken.

Wenn du am Zug bist, versuchst du, deine Wasserbälle weiterzuschieben. Dazu musst du **Tierplättchen** aufdecken und so die Tiere finden, die direkt rechts neben deinen Wasserbällen zu sehen sind.

Decke Tierplättchen immer so auf, dass **alle** die Tiere darauf sehen können, damit ihr sie euch merken könnt.

Deckst du ein passendes Tier auf, darfst du deinen Wasserball in dieser Reihe um 1 **Feld** weiter nach **rechts** bewegen.



Beispiel: Matea braucht den Panda, damit sie den Wasserball in Reihe 1 weiterbewegen darf. Oder den Elefanten, um den Wasserball in Reihe 2 weiterzubewegen. In Reihe 3 benötigt sie dafür den Orang-Utan.

HINWEIS:

- Du musst nicht erst eine Reihe abgeschlossen haben, um eine andere zu beginnen, sondern darfst deine Wasserbälle in jeder Reihe bewegen.
- Hast du mehrere passende Tiere für eine Reihe aufgedeckt, darfst du den Wasserball dieser Reihe gleich mehrmals weiter nach rechts bewegen.

Hast du kein passendes Tier gefunden, darfst du keinen **Wasserball** weiter nach rechts bewegen. Dafür erhältst du einen **Schwimmring**.

In deinem nächsten Zug gibst du den **Schwimmring** ab und darfst dafür ein zusätzliches **Tierplättchen** aufdecken. Lege den Schwimmring danach zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Matea hat in ihrem Zug weder den OPanda, noch den Elefanten oder den Orang-Utan aufgedeckt. Deshalb darf sie keinen Wasserball weiterbewegen und erhält stattdessen 1 Schwimmring.

Am Ende deines Zuges drehst du alle Tierplättchen wieder um, sodass sie verdeckt sind. Jetzt ist die nächste Person am Zug.

SPIELende

Wer von euch zuerst die **3 Wasserbälle** auf der eigenen **Tiertafel** bis zum letzten Feld jeder Reihe bewegen konnte, gewinnt das Spiel.



Beispiel: Tiertafel bei Spielende.



Resumen y Objetivo de la Partida

Hace un bonito día soleado y todos los animales de la jungla han decidido reunirse en torno al lago para jugar al escondite. Pero la tortuga llega tarde, ¡como siempre! Para encontrar rápidamente a sus amigos, decide deslizarse por el río y salpicar por todas partes para conseguir que salgan de sus escondites. ¡El primer jugador que encuentre todos los animales escondidos ganará la partida!



Componentes



1 tablero de lago



1 pista de río



2 barreras móviles



4 fichas de salvavidas



12 fichas de pelota



1 tortuga



4 tableros individuales



Cara

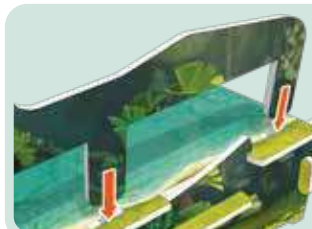
Dorso

12 losetas de animal

Preparación

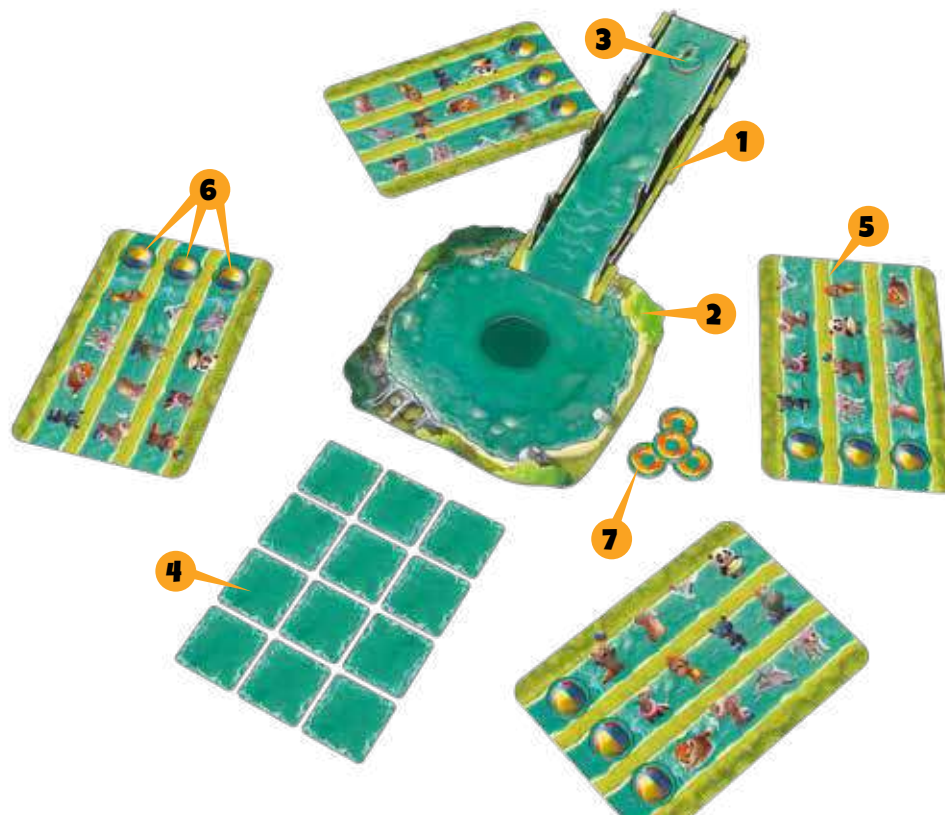
Ensambla la **pista de río** 1 y el **lago** 2 en el centro de la mesa y deja cerca la **tortuga** 3. Mezcla las **12 losetas de animal** 4 boca abajo y colócalas formando una cuadrícula (3 x 4). Cada jugador recibe un **tablero individual** 5 y **3 fichas de pelota** 6 que debe colocar en las casillas «Pelota» de su tablero. Coloca las **4 fichas de salvavidas** cerca 7.

El último jugador en llegar tarde se convierte en el jugador inicial y la partida se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.



NOTA:

¡Coloca o retira barreras para cambiar el nivel de dificultad!



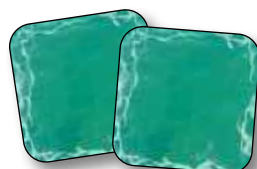
JUGAR UN TURNO

El jugador activo intenta deslizar la **tortuga** hacia el centro del lago dándole un golpecito (toba) con los dedos.

- Si la **tortuga** no aterriza en el lago (es decir, no está tocando ninguna zona azul), el jugador voltea **1 loseta de animal**.
- Si la **tortuga** aterriza en la zona azul claro del lago, el jugador voltea **2 losetas de animal**.
- Si la **tortuga** aterriza en el centro del lago (zona azul oscuro), el jugador voltea **3 losetas de animal**.

NOTAS:

- Cuando la tortuga esté entre dos zonas, considérala en la mejor de las dos.
- Si la tortuga acaba su movimiento en el río, puesto que no ha llegado al lago, el jugador solo da la vuelta a una loseta.



X 2

Ejemplo: como la tortuga está tocando la zona azul claro del lago, Simon puede voltear 2 losetas de animal.

A continuación, el jugador activo debe avanzar las fichas de pelota en su tablero. Para conseguirlo, tendrá que voltear **las losetas de animal** que se correspondan con los animales de las casillas inmediatamente a la derecha de sus fichas de pelota. Todos los jugadores deben poder ver las **losetas de animal** a las que dé la vuelta para poder memorizarlas.

Si una loseta se corresponde con uno de los animales que busca, el jugador puede avanzar la pelota a **la siguiente casilla** de la fila correspondiente.



Ejemplo: Simon necesita el panda para avanzar la ficha de la primera fila, el elefante para avanzar la ficha de la segunda fila y el orangután para avanzar la ficha de la tercera fila.

NOTAS:

- No es necesario completar una fila antes de empezar con las demás; todas pueden progresar a la vez.
- Es posible avanzar varias casillas en la misma fila si consigues voltear las losetas de animal correspondientes durante el mismo turno.

Cuando un jugador no pueda avanzar ninguna **ficha de pelota** porque no haya encontrado los animales necesarios, recibe una **ficha de salvavidas**.

Esta **ficha** le permitirá voltear una **loseta de animal** adicional durante su próximo turno. Una vez que la use, debe devolverla a la reserva general.



Ejemplo: durante su turno, Simon no ha dado la vuelta al orangután, el panda o el elefante, por lo que no puede avanzar sus fichas de pelota. En su lugar recibe una ficha de salvavidas.

A continuación, el jugador vuelve a dejar boca abajo todas las **losetas de animal** y comienza el turno del siguiente jugador.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador que consiga alcanzar con sus **3 fichas de pelota** la última casilla de cada fila en su **tablero individual**, gana la partida.



Ejemplo: un tablero individual completado.



КОРОТКО ОБ ИГРЕ

В этот прекрасный летний день, все животные в джунглях собрались поиграть в прятки на берегу озера. Но черепаха, как обычно, опаздывает. Чтобы быстро поспеть за друзьями, она решает прокатиться по реке и брызгами выманить всех своих друзей из их потайных мест. Первый игрок, нашедший всех спрятанных животных, становится победителем.



В КОРОБКЕ



1 Поле с Озером



1 Речная Дорожка



2 съёмных барьера



4 Спасательных Круга



12 Жетонов с Мячом (4x3)



1 Фишка с Черепахой



4 Личных Поля



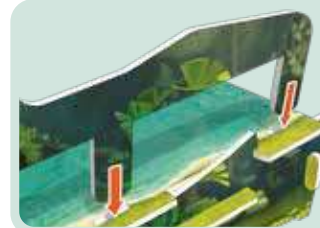
Лицевая сторона

12 Плиток с Животными

Рубашка

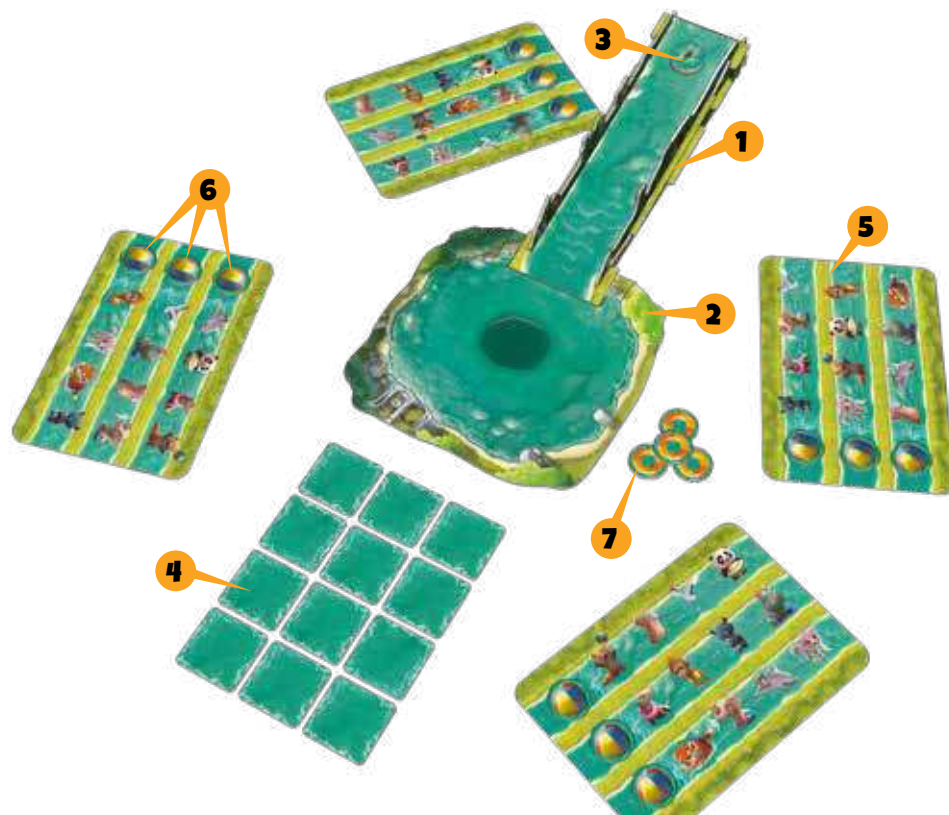
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите Речную дорожку **1** и Озеро **2** и поставьте их в центр стола. Фишка с Черепахой **3** кладется туда же. Не глядя, перетасуйте 12 Плиток с Животными **4** и разложите их на столе в 3 ряда лицевой стороной вниз. Каждый игрок берёт себе Личное Поле **5** и 3 Жетона с Мячом **6** одинаковой расцветки. Игроки размещают жетоны на месте для мяча на своем поле. Выложите 4 Спасательных Круга **7** рядом.



Примечание:

Чтобы адаптировать уровень сложности, вы можете добавлять или убирать барьеры!



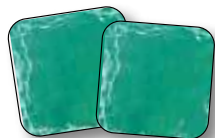
ХОД ИГРЫ

Во время своего хода игрок старается щелчком пальца отправить Фишку с Черепахой в центр Озера.

- Если **Фишка с Черепахой** не достигает Озера (то есть не касается синих областей), то игрок переворачивает **1 плитку с животным**.
- Если **Фишка с Черепахой** останавливается на краю Озера (светло-голубая область), игрок переворачивает **2 Плитки с Животными**.
- Если **Фишка с Черепахой** достигает центра Озера (темно-синяя область), игрок переворачивает **3 Плитки с Животными**.

Примечание:

- Если Черепаха останавливается между двумя областями, считайте, что она находится на лучшей из них.
- Если фишка с Черепахой останавливается на реке, значит она еще не достигла озера, и поэтому игрок переворачивает только 1 плитку.



x 2

Пример: Черепаха находится на светло-голубой части Озера. Таким образом, игрок может перевернуть 2 Плитки с Животными.

Задача игрока - продвинуть свои **Жетоны с Мячом**. Для того, чтобы это сделать, он переворачивает **Плитки с Животными**, которые совпадают с животными справа от **Мячей** игрока. У всех игроков должна быть возможность увидеть и запомнить перевернутые плитки.

Если животное на плитке совпало с изображением животного, которое игрок пытался найти, то он может продвинуть свой **Жетон с Мячом** на соответствующем ряду на следующую клетку.



Пример: игрок ищет панду, чтобы продвинуть свой жетон в 1 ряду, слона, чтобы продвинуть жетон во 2 ряду, и орангутана, чтобы продвинуть жетон в 3 ряду

Примечание:

- Не обязательно заканчивать ряд, прежде чем начинать другие; можно продвигать жетоны на всех рядах одновременно.
- Можно продвинуться более чем на одну клетку в одном ряду, если соответствующие Плитки Животных были перевернуты во время одного и того же хода.

Если игрок не может продвинуть ни один из **Жетонов с Мячом**, он получает **Спасательный Круг**.

Этот жетон позволяет ему перевернуть дополнительную Плитку с Животным во время следующего хода. После использования жетон возвращается в общий банк.



Пример: Во время своей очереди игрок не перевернул ни орангутана, ни слона, ни панду.

Затем игрок переворачивает все **Плитки с Животными** лицевой стороной вниз, и начинается ход следующего игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, которому удастся продвинуть **3 Жетона с Мячом** до конца ряда на своём **Личном Поле**, побеждает.



Пример: победной позиции.



ALL THESE SWIMMING ANIMALS LIVE IN THE JUNGLES AND FORESTS OF ASIA. DO YOU KNOW THEIR NAMES?

TOUS CES ANIMAUX QUI SE BAIGNENT VIVENT DANS LES JUNGLES ET FORÊTS D'ASIE. CONNAIS-TU LEUR NOM ?

ALL DIESE PLANTSCHENDEN TIERE LEBEN IM DSCHUNDEL UND IN DEN WÄLDERN ASIENS. KENNST DU IHRE NAMEN?

TODOS ESTOS ANIMALES QUE SE ESTÁN BAÑANDO VIVEN EN LAS SELVAS Y BOSQUES DE ASIA. ¿TE SABES SUS NOMBRES?

ВСЕ ЭТИ ЛЮБИТЕЛИ ПОПЛЕСКАТЬСЯ ЖИВУТ В ДЖУНГЛЯХ И ЛЕСАХ АЗИИ. А ТЫ ЗНАЕШЬ ИХ ИМЕНА?



TURTLE
TORTUE
SCHILDKRÖTE
TORTUGA
ЧЕРЕПАХА



SNOW LEOPARD
PANTHÈRE DES NEIGES
SCHNEELEOPARD
LEOPARDO DE LAS NIEVES
СНЕЖНЫЙ БАРС



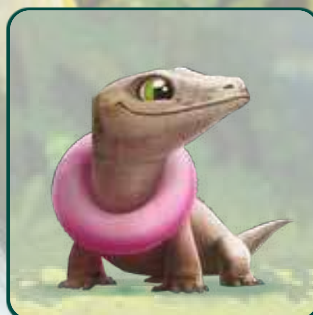
FLYING SQUIRREL
POLATOUCHE
FLUGHÖRNCHEN
ARDILLA VOLADORA
БЕЛКА ЛЕТАЯ



RHINOCEROS
RHINOCÉROS
NASHORN
RINOCERONTE
НОСОРОГ



WHITE CHESTED BEAR
OURS À COLLIER
KRAGENBÄR
OSO TIBETANO
БЕЛОГРУДЫЙ МЕДВЕДЬ



KOMODO DRAGON
DRAGON DE KOMODO
KOMODODRACHE
DRAGÓN DE KOMODO
КОМОДСКИЙ БАРАН



ELEPHANT
ÉLÉPHANT
ELEFANT
ELEFANTE
СЛОН



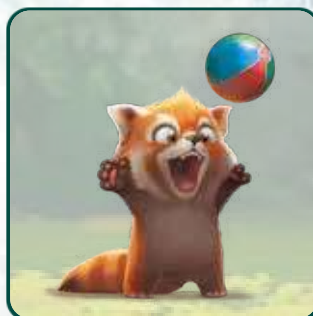
RED CROWNED CRANE
GRUE À COURONNE ROUGE
ROTKRONENKRANICH
GRULLA DE CORONILLA ROJA
КРАСНЫЙ БЕНЧЕНОСНЫЙ ЖУРАВЛЬ



ORANGUTAN
ORANG-OUTAN
ORANG-UTAN
ORANGUTÁN
ОРАНГУТАН



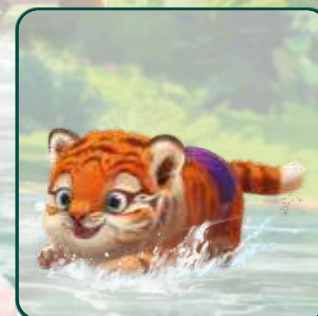
PANDA
PANDA
PANDA
PANDA
ПАНДА



RED PANDA
PANDA ROUX
ROTTER PANDA
PANDA ROJO
КРАСНАЯ ПАНДА



ILI PIKA
ILI PIKA
PFEIFHASE
PICA DE ILÍ
ИЛИЙСКАЯ ПИШУХА



TIGER
TIGRE
TIGER
TIGRE
ТИГР