

# Op der Spillplaz!

**Auteur: Matthias Kaufmann**  
**Illustrator: Gediminas Akelaitis**

## Spillmaterial:

- 1 Elefante-Rutsch
- 20 Spillsaachen a 4 Faarwen
- 4 Pliploms a 4 Faarwen
- 1 Aewierfel (mat Punkten drop)
- 1 Spezialwierfel (mat Zuelen an engem Feilsymbol drop)
- Spillreegelen

**Fir 2-4 Spiller ab 3 Joer**  
**Spilldauer: 10-20 Min.**

Am Spill OP DER SPILLPLAZ! wiesselen d'Spiller sech op der Elefante-Rutsch of, zielen hir Schrëtt a probéieren, esou dacks wéi méiglech ze rutschen, fir déi meeschte Spillsaachen ze kréien.

OP LICHTER SUMMEROWENDER, WOU D'KANNER SCHO LAANG AM BETT LEIEN, ET AWER NACH HELL GENUCH ASS FIR ZE SPILLEN, TREFFEN D'PLIPLOMEN SECH VIRUN DER ELEFANTE-RUTSCH AN DER SANDKËSCHT MAT DE KANNERSPILLSAACHEN.

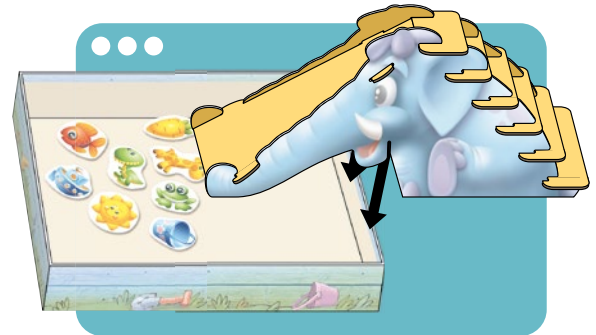
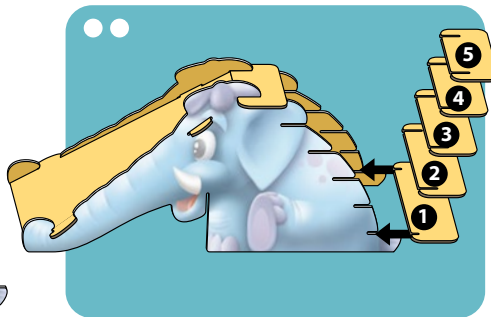
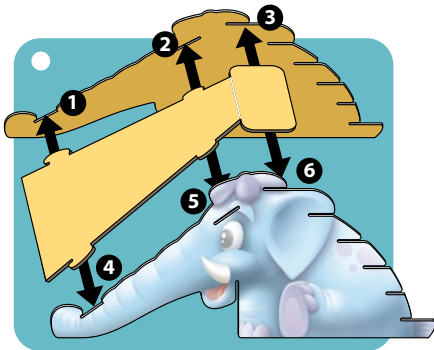
D'PLIPLOME SINN E GAARDEVOLLEK, AWER VILL MÉI KLENG WÉI MIR. AM DAG SCHLOFE SE VERSTOPPT AM GRAS ODER AN DEN HECKEN. D'PLIPLOMEN HUNN D'RUTSCH GÄR, AWER SI HUNN DE KANNER HIR FAARWEG SPILLSAACHEN AN DER SANDKËSCHT NACH VILL LÉIWER. BAL ALL OWEND GËTT ET ENG WITZEG KOMPETITIOUN MAT VILL GEDRÉCKS A GEJÄIZ EM D'RUTSCH AN D'SPILLSAACHEN.

## SPILLZIEL

Dir spillt de Pliploms hiert Spill no, andeems dir op der Elefante-Rutsch rutscht an déi verspreete Spillsaachen opraaft. De Pliplom, deen déi meeschte Spillsaache kritt, gewënnt.

## SPILLOPBAU

Baut fir d'éischt d'Elefante-Rutsch op a stiecht se dann un de Bord vum Këschtbuedem (der Sandkëscht).



D'Spillsaache ginn an der Sandkëscht um Fouss vun der Rutsch verdeelt. Bei 2 Spiller am Alter vun 3 bis 4 Joer si 6 bis 8 Spillsaachen recommandéiert. Spiller, déi et schwéier fannen, ze verléieren, sollte mat enger gerueder Zuel vu Spillsaache spillen (6 oder 8), well dëst zu engem Gläichstand féiren kann. Wa gewonnen méi Spaass mécht, da wielt eng ongerued Zuel vu Spillsaachen (7).

Bei 3 oder 4 Spiller ass et recommandéiert, mat 8 bis 10 Spillsaachen ze spillen. Wielt nees, op dir léiwer eng gerued oder ongerued Zuel vu Spillsaachen hutt. Wat méi Spillsaachen an der Sandkëscht sinn, wat d'Spill méi laang dauert. Sou kënnen d'Elteren d'Längt vum Spill un den Alter vun hire Kanner upassen.

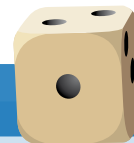
Zu gudder Lescht wielt all Spiller nach e Pliplom.

De jéngste Spiller gëtt Startspiller.



# SPILLOFLAF

## VARIANT FIR KANNER VUN 3 BIS 4 JOER



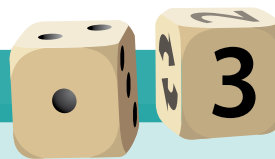
mat  
Aewierfel

Den aktive Spiller wierfelt a klëmmt da mat sengem Pliplom souvill Schrëtt, wéi e gewierfelt huet, Trëtt fir Trëtt op der Leeder vun der Elefante-Rutsch erop. E Spiller, deem seng Bewegung de leschten Trëtt vun der Rutsch iwwerschreit, léisst säi Pliplom an d'Sandkëscht rutschen. Da wíelt hie genee 1 Spillsaach aus der Sandkëscht a leet se viru sech. Iwwerschësseg Bewegungspunkte verfallen einfach. Dann, am Tour vun der Auer, wierfelt den nächste Spiller, klëmmt, rutscht, hëlt eng Spillsaach, asw. Falls e Pliplom beim Klamme seng Bewegung op engem besaten Trëtt vun der Leeder ofschléisst, spréngt en einfach iwwert dee besaten Trëtt een Trëtt méi héich. War dëst de leschten Trëtt, rutscht hie suguer direkt an d'Sandkëscht. Wann e puer Trëtt hannerenee besat sinn, spréngt hien iwwer se all bis op den nächste fräien Trëtt oder rutscht souguer an d'Sandkëscht!

D'Spill ass eriwwer, wann d'Sandkëscht eidel ass.

Dee Spiller, mat der gréisster Spillsaachesammlung, ass de Gewënner.

## VARIANT FIR MÉI AL KANNER



mat béide  
Wierfel

Wend déi folgend Ännerungen op d'Reegelen hei uewen un:

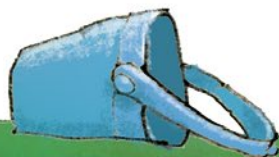
All 20 Spillsaache sinn am Spill.

Den aktive Spiller benotzt de Spezialwierfel. Wann d'Resultat 0 ass, beweegt den aktive Pliplom sech deem Tour net. Wann et d'Feilsymbol ass, muss säi Pliplom d'Plaz mat engem anere Pliplom vu senger Wiel tauschen. De gewielte Spiller kann den Tosch net refuséieren. Wa Plazen tauschen heescht, datt den Pliplom vum aktiven Spiller muss hannerzeg goen, ass dëst obligatoresch. Wierfelt hien eng Zuel tëscht 1 an 3, dann geet säi Pliplom entsprechend vill Schrëtt erop. All Kéier, wann säi Pliplom an d'Sandkëscht rutscht, huet den aktive Spiller een Extraworf mam Aewierfel zegutt a wíelt souvill Spillsaachen, wéi d'Resultat vum Aewierfel weist. Falls den aktive Pliplom op engem besaten Trëtt vun der Leeder lant, setzt hien sech op den besaten Trëtt amplaz en ze iwwerspringen an dee Pliplom, den ursprénglech do stoung, gëtt op déi nächst fräi Plaz op der Leeder erofgesat. Fir en nach méi kamësst Spill, gëtt de betraffene Pliplom souguer komplett vun der Leeder gedréckt, egal wéi héich e grad stoung!

D'Spill ass eriwwer, wann ee Spiller et fäerdegbréngt, seng 5. Spillsaach vun der selwechter Faarf ze sammeln. Dëse Spiller ass de Gewënner vum Spill.

Falls kee Spiller et fäerdeg bréngt, 5 Spillsaache vun der selwechter Faarf ze sammeln, geet d'Spill weider, bis d'Sandkëscht eidel ass. An dësem Fall gewënnt de Spiller, deem déi meescht Spillsaache gesammelt huet.

*Opgepasst: Et ass ausdrécklech erlaabt, déi uewe genannte Reegelen no ärem Gout ze vermëschen an unzepassen oder souguer neier ze erfannen!*



LOGIS



# Sur l'aire de jeu!



**Auteur: Matthias Kaufmann**  
**Illustrateur: Gediminas Akelaitis**

## Contenu:

- 1 éléphant-toboggan
- 20 jouets en 4 couleurs
- 4 Pliploms en 4 couleurs
- 1 dé à points
- 1 dé spécial (affichant des numéros et un symbole de flèche)
- règles de jeu

**Pour 2-4 joueurs à partir de 3 ans**

**Durée de jeu : 10-20 min.**

Dans le jeu SUR L'AIRE DE JEU! les joueurs se relaient sur l'éléphant-toboggan, comptant leurs pas, en essayant de glisser le plus souvent possible afin d'obtenir le plus de jouets.

LES DOUCES SOIRÉES D'ÉTÉ, QUAND LES ENFANTS SONT COUCHÉS DEPUIS LONGTEMPS MAIS QU'IL FAIT ENCORE ASSEZ CLAIR POUR JOUER, LES PLIPLOMS SE RETROUVENT DEVANT L'ÉLÉPHANT-TOBOGGAN ET LE BAC À SABLE AVEC LES JOUETS DES ENFANTS.

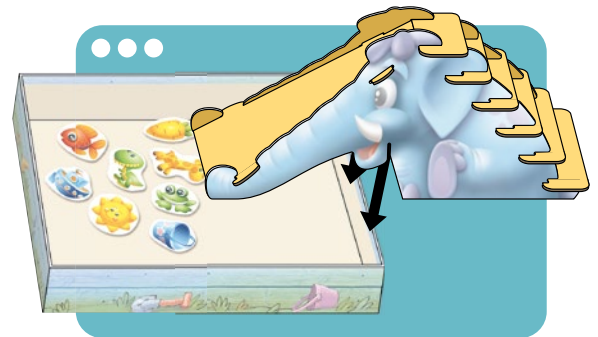
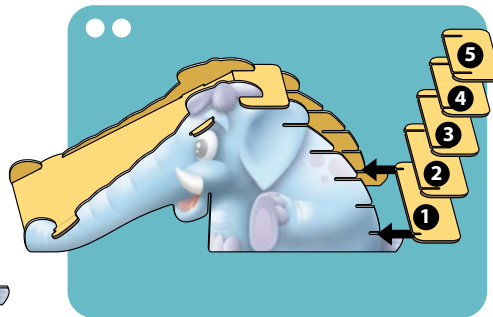
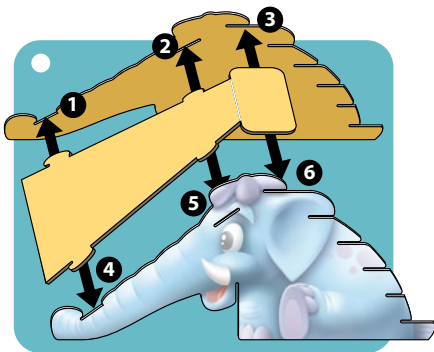
LES PLIPLOMS SONT UN PEUPLE DU JARDIN, MAIS BEAUCOUP PLUS PETITS QUE NOUS. PENDANT LA JOURNÉE, ILS DORMENT CACHÉS DANS L'HERBE OU DANS LES BUISSONS. LES PLIPLOMS ADORENT LE TOBOGGAN, MAIS ILS ADORENT ENCORE PLUS LES JOUETS COLORÉS DES ENFANTS DANS LE BAC À SABLE. PRESQUE TOUS LES SOIRS, IL Y A UNE COMPÉTITION AMUSANTE AVEC BEAUCOUP DE BOUSCULADES ET DE CRIS À PROPOS DU TOBOGGAN ET DES JOUETS.

## BUT DU JEU:

Vous recréez le jeu des Pliploms en glissant sur l'éléphant-toboggan et en ramassant les jouets des enfants. Le Pliplom, qui collecte le plus de jouets, gagne.

## MISE EN PLACE:

Assemblez d'abord l'éléphant-toboggan et placez le ensuite sur le côté du fond de boîte (le bac à sable).



Les jouets sont dispersés dans le bac à sable en bas du toboggan. À 2 joueurs de 3 à 4 ans, 6 à 8 jouets sont conseillés. Les joueurs qui ont du mal à perdre, voudront jouer avec un nombre pair de jouets (6 ou 8), car cela peut mener à une égalité. Si avoir un gagnant est plus amusant, un nombre impair de jouets (7) fera l'affaire.

À 3 ou 4 joueurs, il est conseillé de jouer avec 8 à 10 jouets. Choisissez également un nombre pair ou impair selon la préférence des joueurs. Plus il y a de jouets dans le bac à sable, plus le jeu sera long. De cette façon, les parents peuvent adapter la durée du jeu à l'âge de leurs enfants.

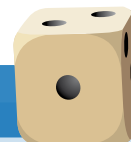
Enfin, chaque joueur choisit un Pliplom.

Le joueur le plus jeune devient le premier joueur.



## DÉROULEMENT DU JEU:

### VARIANTE POUR ENFANTS DE 3 À 4 ANS



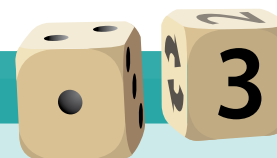
utilisant le  
dé à points

Le joueur actif lance le dé et grimpe ensuite l'échelle de l'éléphant-toboggan avec son Pliplom, une marche à la fois, selon le résultat de son lancer. Un joueur, qui lors de son déplacement, dépasse la dernière marche du toboggan, laisse glisser son Pliplom dans le bac à sable. Il choisit alors exactement 1 jouet dans le bac à sable et le place devant lui. Des points de mouvement excédentaires sont simplement perdus. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant lance le dé, grimpe, glisse, choisit un jouet et ainsi de suite. Si au cours de sa montée un Pliplom termine son mouvement sur une marche occupée de l'échelle, il saute simplement par-dessus la marche occupée en terminant son mouvement une marche plus haute. Si jamais ceci était la dernière marche il glisse de suite dans le bac-à-sable. En cas de plusieurs marches occupées l'une derrière l'autre il saute par-dessus toutes, terminant son mouvement sur la prochaine marche plus haute libre ou glisse même dans le bac à sable!

Le jeu se termine lorsqu'ils ne restent plus de jouets dans le bac à sable.

Le joueur qui a collecté le plus de jouets est le gagnant.

### VARIANTE POUR ENFANTS PLUS ÂGÉS



utilisant les  
deux dés

Appliquez les modifications suivantes aux règles ci-dessus:

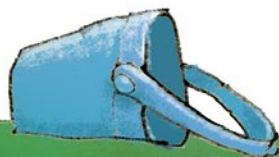
Les 20 jouets sont en jeu.

Le joueur actif lance le dé spécial. Si le résultat est 0, le Pliplom du joueur actif ne bouge pas ce tour-là. S'il s'agit du symbole flèche, son Pliplom doit échanger sa place avec un autre Pliplom de son choix. Le joueur sélectionné ne peut pas refuser l'échange. Si l'échange de places signifie que le Pliplom du joueur actif doit reculer, cela est également obligatoire. Si le résultat est un nombre entre 1 et 3, le Pliplom grimpe autant de marches. Chaque fois que son Pliplom glisse dans le bac à sable, le joueur actif obtient un lancer en plus avec le dé à points et choisit autant de jouets que le résultat du dé annonce. Si le Pliplom d'un joueur aboutit sur une marche occupée de l'échelle, au lieu de sauter par-dessus cette marche, le Pliplom qui occupait à l'origine cette marche est déplacé vers le bas à la prochaine marche libre de l'échelle. Pour un jeu encore plus méchant, le Pliplom affecté sera même poussé jusqu'au pied de l'échelle, quelle que soit la marche qu'il occupait!

Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à récupérer son 5<sup>e</sup> jouet de la même couleur. Ce joueur est le gagnant du jeu.

Si aucun joueur ne parvient à collecter 5 jouets de la même couleur, la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jouets dans le bac à sable. Dans ce cas, le joueur avec la plus grande collection de jouets gagne.

*Remarque : Il est expressément permis de mélanger et assortir les règles ci-dessus à votre guise ou même à en inventer de nouvelles!*



LOGIS™





# Auf dem Spielplatz!



**Autor:** Matthias Kaufmann  
**Illustrator:** Gediminas Akelaitis

## Spielmaterial:

- 1 Elefanten-Rutsche
- 20 Spielzeuge in 4 Farben
- 4 Pliploms in 4 Farben
- 1 Augenzwürfel
- 1 Spezialwürfel (mit Zahlen und Pfeilsymbol)
- Spielanleitung

**Für 2-4 Spieler ab 3 Jahren, Spieldauer: 10-20 Min.**

Im Spiel AUF DEM SPIELPLATZ! wechseln die Spieler sich auf der Elefanten-Rutsche ab, zählen ihre Schritte, und versuchen so oft wie möglich zu rutschen um die meisten Spielsachen zu ergattern.

AN LAUEN SOMMERABENDEN, WENN DIE KINDER SCHON LÄNGST IM BETT SIND, ES ABER IMMER NOCH HELL GENUG ZUM SPIELEN IST, TREFFEN SICH DIE PLIPLOMS VOR DER ELEFANTEN-RUTSCHE UND DEM SANDKASTEN MIT DEN SPIELZEUGEN DER KINDER.

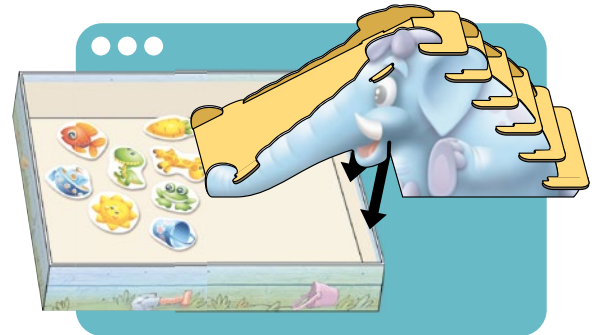
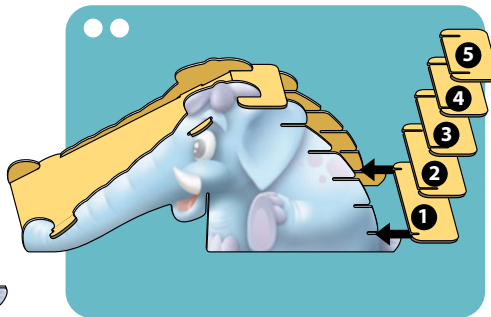
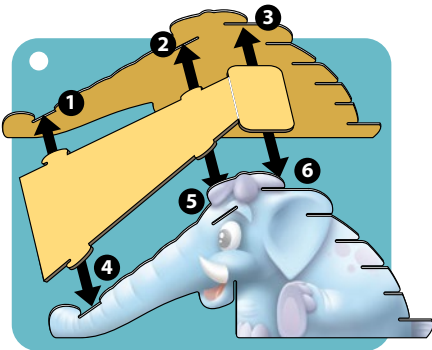
DIE PLIPLOMS SIND EIN GARTENVÖLCKCHEN, JEDOCH VIEL KLEINER ALS WIR. TAGSÜBER SCHLAFEN SIE VERSTECKT IM GRAS ODER IM GEBÜSCH. DIE PLIPLOMS LIEBEN DIE RUTSCHE, ABER NOCH VIEL LIEBER MÖGEN SIE DIE BUNTEN SPIELZEUGE DER KINDER IM SANDKASTEN. FAST JEDEN ABEND GIBT ES EINEN LUSTIGEN WETTSTREIT MIT VIEL GESCHUBSE UND GESCHREI UM DIE RUTSCHE UND DIE SPIELZEUGE.

## SPIELZIEL:

Ihr stellt das Pliploms-Spiel nach, indem ihr die Elefanten-Rutsche hinunterrutscht und die Spielsachen aufhebt. Der Pliplom, der die meisten Spielsachen einsammelt, gewinnt.

## SPIELAUFBAU:

Zuerst wird die Elefanten-Rutsche zusammengebaut und dann an den Rand des Schachtelbodens (dem Sandkasten) gesteckt.



Die Spielsachen werden im Sandkasten am Ende der Rutsche verteilt. Bei 2 Spielern im Alter von 3 bis 4 Jahren werden 6 bis 8 Spielzeuge empfohlen. Spieler, denen das Verlieren schwer fällt, sollten mit einer geraden Anzahl an Spielzeugen (6 oder 8) spielen, da dies zu einem Unentschieden führen kann. Wenn es mehr Spaß macht, einen Gewinner zu haben, nimmt man eine ungerade Anzahl von Spielzeugen (7).

Bei 3 oder 4 Spielern empfiehlt es sich, mit 8 bis 10 Spielzeugen zu spielen. Wählt ebenfalls eine gerade oder eine ungerade Anzahl, je nach Vorliebe der Spieler. Je mehr Spielsachen im Sandkasten sind, desto länger dauert das Spiel. Eltern können so die Spieldauer an das Alter ihrer Kinder anpassen.

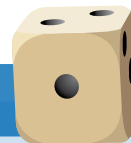
Zu guter Letzt wählt jeder Spieler ein Pliplom.

Der jüngste Spieler wird Startspieler.



## SPIELABLAUF:

### VARIANTE FÜR 3- BIS 4-JÄHRIGE KINDER



mit dem  
Augenwürfel

Der aktive Spieler würfelt und klettert dann mit seinem Pliplom entsprechend dem Ergebnis die Elefanten-Rutsche Stufe um Stufe nach oben. Ein Spieler, der bei seiner Bewegung die letzte Stufe der Rutsche überschreitet, lässt seinen Pliplom in den Sandkasten rutschen. Dann wählt er genau 1 Spielzeug aus dem Sandkasten und legt es vor sich ab. Überschüssige Bewegungspunkte verfallen einfach. Dann würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, klettert, rutscht, nimmt ein Spielzeug und so weiter. Wenn ein Pliplom während seines Aufstiegs seine Bewegung auf einer besetzten Stufe der Leiter beendet, springt er einfach über die besetzte Stufe hinweg und beendet seine Bewegung eine Stufe höher. War dies die letzte Stufe rutscht er sofort in den Sandkasten. Bei mehreren besetzten Stufen hintereinander springt er über alle hinweg, beendet seine Bewegung auf der nächsten freien Stufe oder rutscht sogar in den Sandkasten!

Das Spiel endet, wenn kein Spielzeug mehr im Sandkasten ist.

Der Spieler, der die meisten Spielzeuge gesammelt hat, ist der Gewinner.

### VARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER



mit beiden  
Würfeln

Wenden Sie die folgenden Änderungen auf die obigen Regeln an:

Alle 20 Spielzeuge sind im Spiel.

Der aktive Spieler würfelt mit dem Spezialwürfel.

Ist das Ergebnis die 0, bewegt sich das aktive Spieler-Pliplom in dieser Runde nicht. Ist es das Pfeilsymbol, muss sein Pliplom die Plätze mit einem anderen Pliplom seiner Wahl tauschen. Der ausgewählte Spieler darf den Tausch nicht verweigern. Falls der Platztausch bedeutet, dass das Pliplom des aktiven Spielers rückwärts gehen muss, ist dies ebenfalls obligatorisch. Würfelt er eine Zahl zwischen 1 und 3, bewegt er seinen Pliplom entsprechend viele Schritte nach oben. Immer wenn sein Pliplom in den Sandkasten rutscht, führt der aktive Spieler einen zusätzlichen Wurf mit dem Augenwürfel aus und wählt so viele Spielsachen wie das Würfelergesult vorgibt. Landet das Pliplom eines Spielers auf einer besetzten Stufe der Leiter, wird es auf die besetzte Stufe gestellt, anstatt über diese Stufe zu springen, und das Pliplom, das ursprünglich diese Stufe belegte, rutscht auf die nächste freie Stufe nach unten. Für eine noch fiesere Variante des Spiels, wird das betroffene Pliplom sogar ganz von der Leiter geschubst, egal wie weit oben es gerade stand!

Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, sein 5. Spielzeug der gleichen Farbe einzusammeln. Dieser Spieler gewinnt das Spiels.

Gelingt es keinem Spieler, 5 gleichfarbige Spielsachen zu sammeln, geht das Spiel weiter, bis der Sandkasten leer ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Spielsachen gesammelt hat.

*Hinweis: Es ist ausdrücklich erlaubt die obigen Regeln nach Ihrem Geschmack untereinander zu mischen oder sogar neue zu erfinden!*



# On the Playground!



**Author:** Matthias Kaufmann  
**Illustrator:** Gediminas Akelaitis

## Components:

- 1 elephant-slide
- 20 toys in 4 colours
- 4 Pliploms in 4 colours
- 1 dice with points
- 1 special dice (showing numbers and an arrow symbol)
- rules

**For 2-4 players ages 3 and above**  
**Playing time: 10-20 min.**

**In the game ON THE PLAYGROUND!** players take turns on the elephant-slide, counting their steps, trying to slide as often as possible in order to obtain most of the toys.

ON BALMY SUMMER EVENINGS, WHEN THE CHILDREN HAVE LONG SINCE GONE TO BED BUT IT IS STILL LIGHT ENOUGH TO PLAY, THE PLIPLOMS MEET IN FRONT OF THE ELEPHANT SLIDE AND THE SANDBOX WITH THE CHILDREN'S TOYS.

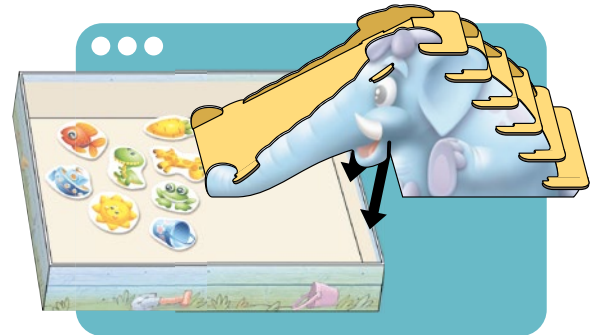
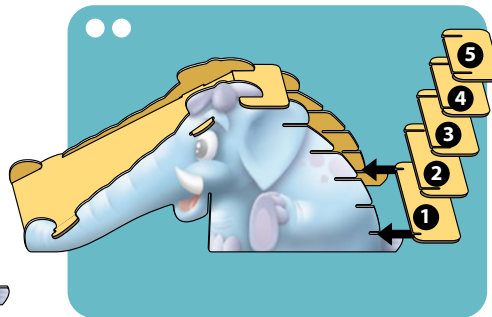
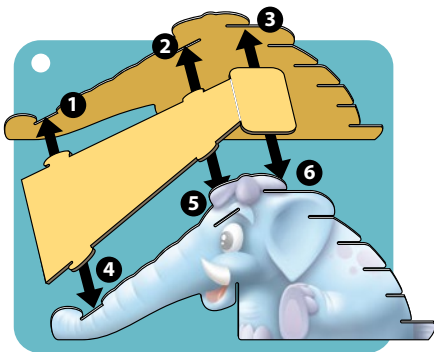
THE PLIPLOMS ARE A GARDEN FOLK, BUT MUCH SMALLER THAN US. DURING THE DAY THEY SLEEP HIDDEN IN THE GRASS OR IN THE BUSHES. THE PLIPLOMS LOVE THE SLIDE, BUT THEY LOVE THE CHILDREN'S COLORFUL TOYS IN THE SANDBOX EVEN MORE. ALMOST EVERY EVENING THERE IS A FUNNY COMPETITION WITH A LOT OF PUSHING AND SHOUTING ABOUT THE SLIDE AND THE TOYS.

## OBJECT OF THE GAME:

You recreate the Pliploms game by sliding down the elephant-slide and picking up the scattered toys. The Pliplom who gets the most toys wins.

## SETUP:

First assemble the elephant-slide and then stick it to the side of the box bottom (the sandbox).



The toys are spread in the sandbox at the bottom of the slide. With 2 players aged 3 to 4, 6 to 8 toys are recommended. Players who find it difficult to lose should play with an even number of toys (6 or 8), as this could lead to a tie. If having a winner is more fun an odd number of toys (7) will do.

With 3 or 4 players, it is recommended to play with 8 to 10 toys. Again, choose an even or an odd number according to the players' preference. The more toys are in the sandbox, the longer the game will go on. Parents may adapt the length of the game to the age of their children.

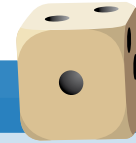
Last but not least each player chooses a Pliplom.

The youngest player becomes the first player.



## HOW TO PLAY:

### VARIANT FOR 3- TO 4-YEAR-OLD CHILDREN



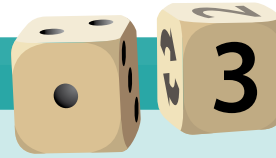
using the dice  
with points

The active player rolls the dice, then moves his Pliplom up the elephant-slide one step at a time, according to the result of his roll. A player, who during his movement, exceeds the last step of the slide, lets his Pliplom slide into the sandbox. He then chooses exactly 1 toy from the sandbox and places it in front of him. Surplus movement points are simply forfeited. Then, in a clockwise order, the next player rolls the dice, climbs, slides, picks a toy and so on. If during his climb a Pliplom ends its movement on an occupied step of the ladder, it simply jumps over the occupied step, ending its move one step higher or even sliding into the sandbox right away, in case this was the last step on the ladder. In case of multiple occupied steps in a row it jumps over all of them, ending its movement on the next unoccupied higher step or even sliding down into the sandbox.

The game ends when there are no more toys left in the sand-box.

The player with the largest collection of toys wins the game.

### VARIANT FOR OLDER CHILDREN



using both dice

Apply the following changes to the above rules:

All 20 toys are in play.

The active player rolls the special dice. If the result shows the 0, the active player's Pliplom will not move this turn. If it shows the arrow symbol, his Pliplom must swap places with any other Pliplom of his choice. The chosen player must not deny the swap. If swapping places means a backward movement of the Pliplom of the active player, this is also mandatory. If the result is a number between 1 and 4, he moves his Pliplom accordingly many steps. Whenever the active player's Pliplom slides into the sandbox, he takes an extra roll with the dice with points, and chooses as many toys as the result of that roll. If a Pliplom lands on an occupied step of the ladder, he stays on the occupied step, instead of jumping it and the Pliplom that originally occupied this step gets returned to the next free step downwards on the ladder. For an even nastier game the pushed Pliplom returns to the bottom of the ladder no matter how high up it just stood!

The game ends as soon as one player succeeds in collecting his 5th toy of the same colour. This player wins the game.

If no player succeeds in collecting 5 toys of the same colour, the game continues until the sandbox is empty. In this case the player who has collected the most toys wins the game.

*Note: It is expressly allowed to mix and match the above rules to your liking or even invent new ones!*

