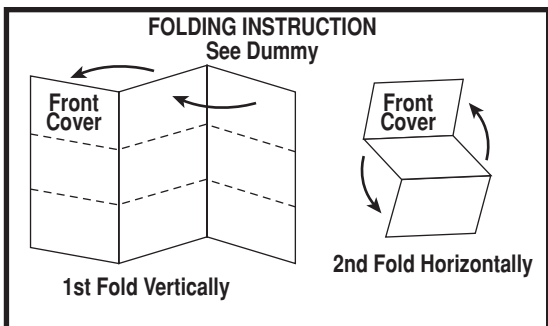


Sponge Bob Instruction Guide 3L- 1COLOR- 2 SIDED
ALL Art Prints Black
Hi Res Files Placed

FRONT

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS	
Toy No.:	SpongeBob Splash-n-Roll game
Part No.:	B0824
Trim Size:	17"W x11" H
Folded Size:	5.525" W x3.6875" H
Type of Fold:	9-Panel
# colors:	One
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	
EDM No.:	



Contents

6 SpongeBobs
4 Jellyfish movers
1 Gary the Snail mover
Game Mat
Instructions

Please remove all components and compare them to the contents list.

Game Set-Up

- Open the game mat and place it in the center of the playing area.
- Each player chooses a Jellyfish mover. Stack them on the start arrow space.
- The youngest player goes first.

Object of the Game

Roll various pairs with the SpongeBobs to move your Jellyfish around the board and be the first player to reach SpongeBob's pineapple.

HOW TO PLAY

There are two different ways to play Splash-N-Roll. **Basic Bob** and **Daredevil Bob**.

BASIC BOB

Roll the SpongeBobs. Match any pairs you roll and set them aside. The scoring pairs are as follows:

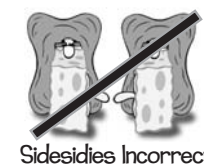
Sideslides Right/Left - If you have a pair of SpongeBobs lying on their side (left or right) and pointing the same way.



Sideslides Right

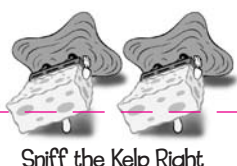


Sideslides Left

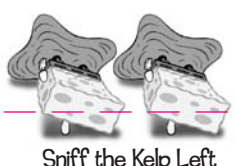


Sideslides Incorrect

Sniff the Kelp Right/Left - If you roll your SpongeBobs and a pair land face down tilting to the left or the right. Both SpongeBobs must be pointed the same way to make a pair.



Sniff the Kelp Right



Sniff the Kelp Left



Sniff the Kelp Incorrect

Noses North - If you roll your SpongeBobs and a pair land on their back.



Noses South - If you roll your SpongeBobs and they land flat on their belly.



Feetsties - If you roll your SpongeBobs and a pair land on their feet.



Bottoms Up - A rolled Sponge-Bob that lands on its head is wild and can be matched with any other rolled SpongeBob to make a pair.



If any of your SpongeBobs land on top of each other roll them again.

Move Gary the Snail one space down the bubble path for each pair you roll. Gary helps you to keep track of the pairs you roll until you score them.

If during your turn, you make pairs with all six SpongeBobs you may pick them up and roll them all again. You do not have to score all six on the first roll.

You may continue to roll and score points until you fail to roll a pair or until you decide to hold. (See Below)

If during your turn you fail to roll a pair you forfeit all your Gary Points. Reset Gary and stay where you are on the board.



Contenido

6 dados de Bob Esponja
4 fichas de medusa
1 ficha de Gary caracol
Tablero de juego
Instrucciones

Sacar todo el contenido del empaque y compararlo a la lista de arriba.

Preparación del juego

- Abre el tablero y ponlo en el centro del área de juego.
- Cada jugador escoge una ficha de medusa. Acomódalas en el espacio de la flecha de inicio.
- El menor de los jugadores empieza.

Objetivo del juego

Hacer que te salgan varios pares con los dados de Bob Esponja para mover tu ficha de medusa alrededor del tablero y ser el primero en llegar a la pinta de Bob Esponja.

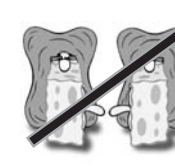
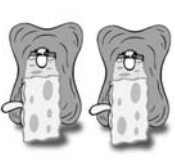
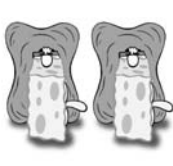
REGLAS DEL JUEGO

Hay dos maneras de jugar el juego Splash-N-Roll. **Bob básico** y **Bob desafiante**.

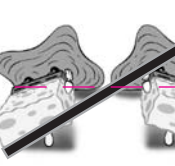
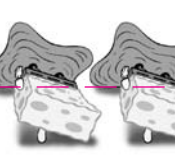
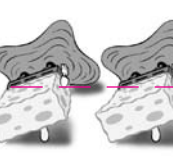
BOB BÁSICO

Tira los dados de Bob Esponja. Coloca a un lado los pares que te salgan. A continuación se describen los puntos:

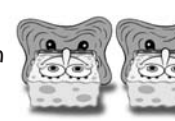
De lado Derecho/Izquierdo - Si te salen dos dados con Bob Esponja de lado (izquierdo o derecho) y apuntando en la misma dirección.



Cara abajo Derecho/Izquierdo - Si te salen dos dados con Bob Esponja cara abajo hacia la izquierda o derecha. Ambos dados tienen que apuntar en la misma dirección para que el par sea válido.



Cara arriba - Si te salen dos dados con Bob Esponja cara arriba.



Cara abajo - Si te salen dos dados con Bob Esponja cara abajo.



De pie - Si te salen dos dados de Bob Esponja de pie.



De cabeza - Si Bob Esponja cae de cabeza cuenta como comodín y puede usarse para formar un par con cualquier otro dado de Bob Esponja.



Si los dados de Bob Esponja caen unos encima de otros, vuelve a tirarlos.

Mueve la ficha de Gary el caracol por el camino de burbujas un espacio por cada par que te salga. Gary te ayudará a llevar la cuenta de los pares que te salgan hasta que acumules los puntos.

Si durante tu turno te salen pares con los seis dados de Bob Esponja, te toca tirarlos todos otra vez. No tienes que acumular los puntos de los seis dados la primera vez que los tiras.

Puedes seguir tirando dados y acumulando puntos hasta que no te salga ningún par o decides pasar (ver abajo).

BACK

Si, pendant votre tour, vous n'obtenez pas de paire, vous perdez tous vos points Gary. Remettez Gary à son point de départ et restez où vous êtes sur le tapis de jeu.

PASSEZ UN TOUR

En tout temps, vous pouvez choisir de passer un tour plutôt que de risquer de perdre vos points Gary. Il vous suffit de compter les points obtenus avec vos paires (référez-vous à la section ci-dessous).

Ne faites pas rouler de nouveau les Bobéponge qui n'ont pas formé de paire.

Remettez les six Bobéponge au joueur suivant.

POINTAGE

Déplacez votre méduse du nombre de cases équivalent au nombre de paires obtenues. Remettez Gary à son point de départ quand vous avez terminé.

LES BULLES

Les bulles vous aident à tenir compte des paires obtenues. Déplacez Gary l'escargot sur les bulles chaque fois que vous obtenez une paire. Seul Gary peut se déplacer sur les bulles.



Si, pendant votre tour, vous obtenez 10 paires, retournez Gary l'escargot du côté +10 puis remettez-le au début des bulles. Pour chaque paire additionnelle obtenue, avancez Gary et ajoutez ce chiffre à 10.

CASES SPÉCIALES

Si vous vous arrêtez sur une des cases spéciales...

Patrick - Si votre tour débute sur Patrick, vous pouvez faire rouler les dés une fois de plus. Cela signifie que si vous avez fait rouler vos Bobéponge mais que vous n'avez pas obtenu de paire, vous pouvez les faire rouler de nouveau.



Plancton - Vous perdez votre tour.



Sandy - Déplacez n'importe quelle méduse (incluant la votre) de trois cases dans n'importe quelle direction.



Mr. Krab - Si vous vous arrêtez sur M. Krab, vous pouvez vous rendre directement sur Krusty Krab. Si vous avez dépassé celui-ci, vous devez y retourner.



Squidward - Si vous vous arrêtez sur Squidward, vous devez immédiatement déplacer n'importe quelle méduse (incluant la votre) de deux cases dans n'importe quelle direction.

BOB L'EXPERT

Bob l'expert joue comme Bob le débutant, sauf que...

La seule façon de marquer des points et de déplacer votre méduse est de remettre vos Bobéponge non jumelés au joueur suivant.

Vous marquez des points si...

le joueur suivant fait rouler vos Bobéponge non jumelés mais n'obtient pas de paire; le joueur suivant fait rouler les six Bobéponge.

Vous ne marquez pas de points si...

le joueur suivant fait rouler vos Bobéponge non jumelés et obtient une paire;

le joueur suivant obtient une paire avec vos Bobéponge non jumelés; il prend vos points Gary et peut continuer de faire rouler les Bobéponge ou peut remettre les Bobéponge non jumelés au joueur suivant.

Remettez-vous que le seul moment où vous pouvez marquer des points est quand votre adversaire vous remet vos points en choisissant de faire rouler les six Bobéponge ou essaye, sans réussir, de vous les prendre.

Si durante tu turno no te sale ningún par, no puedes usar ningún punto de Gary. Restablece a Gary y deja tu ficha donde estaba en el tablero.

PASAR

Puedes optar por pasar en lugar de arriesgar los pares que ya tienes en cualquier momento.

Simplemente acumula los puntos de los pares que te salgan (ver abajo) y no vuelvas a tirar los dados de

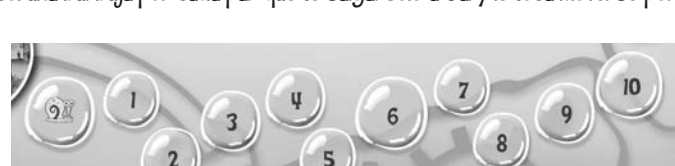
Pasa los seis dados al siguiente jugador.

PUNTOS

Mueve tus medusas un espacio en el tablero por cada par de Gary que tengas. Restablece a Gary después de que acabes.

CAMINO DE BURBUJAS

El camino de burbujas te ayuda a llevar la cuenta de la cantidad de pares que te ha salido. Mueve a Gary el caracol una burbuja por cada par que te salga. Sólo a Gary le toca moverse por el camino de burbujas.



Si te salen diez pares en tu turno, volteas a Gary el caracol al lado +10 y vuelvelo de regreso al inicio del camino de burbujas. Por cada par adicional que te salga, mueve a Gary el caracol hacia delante y añade dicho número a 10.

ESPACIOS ESPECIALES

Si caes en uno de los espacios especiales, haz lo siguiente:



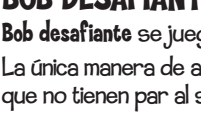
Patrick - Si empiezas tu turno en Patrick, te toca tirar otra vez. Esto significa que si después de tirar los dados no te sale ningún par, puedes volver a tirar.



Plancton - Pierdes un turno.



Arenita Mejilla - Mueve cualquier medusa (incluyendo la tuya) tres espacios en cualquier dirección.



Calamaro Tentáculos - Después de caer en Calamaro Tentáculos, mueve inmediatamente cualquier medusa (incluyendo la tuya) dos espacios en cualquier dirección.

BOB DESAFIANTE

Bob desafiante se juega igual que Bob básico con esta excepción:

La única manera de acumular puntos y mover tu ficha de medusa es dándole tus dados de Bob Esponja que no tienen par al siguiente jugador.

Acumulas puntos si:

El siguiente jugador opta por tirar tus dados de Bob Esponja que no tienen par; y no le sale ningún par. El siguiente jugador opta por empezar de cero tirando los seis dados de Bob Esponja.

No acumulas puntos si:

El siguiente jugador tira tus dados de Bob Esponja que no tenían par y le sale un par.

Al siguiente jugador le sale un par tirando tus dados de Bob Esponja que no tenían par, con lo que se puede robar tus pares de Gary y opta por seguir tirando los dados o le da cualquier dado de Bob Esponja sin par al siguiente jugador.

No olvides, la única manera de acumular puntos es cuando tu oponente te da tus puntos, optando por empezar de cero tirando los seis dados de Bob Esponja o cuando tu oponente trata de robártelos y fracasa en el intento.

HOLDING

You may choose to hold instead of risking your Gary Pairs at any time. Simply score your pairs (see below) and do not re-roll unmatched SpongeBobs.

Pass all six SpongeBobs to the next player.

SCORING

Move your Jellyfish as many squares on the game board as you have Gary Pairs. Re-set Gary when you are done.

BUBBLE PATH

The Bubble Path helps you keep track of the number of pairs you have rolled. Move Gary the Snail one bubble for each pair you roll. Only Gary goes down the Bubble Path.



If you roll ten pairs on your turn, flip Gary the Snail over to the +10 side and move him back to the beginning of the Bubble Path. For each additional pair(s) you roll move Gary the Snail ahead and add that number to 10.

SPECIAL SPACES

If you land on one of the Special Spaces do the following:



Patrick - If you start your turn on Patrick you get one free roll. This means if you roll your SpongeBobs and don't get a pair you may roll them again.



Mr. Krab - If you land on Mr. Krab you may go straight to the Krusty Krab. If you are past the Krusty Krab you must go back to it.



Sandy - Move any Jellyfish (including your own) three spaces in either direction.



Squidward - When you land on Squidward immediately move any Jellyfish (including your own) two spaces in either direction.

DAREDEVIL BOB

Daredevil Bob plays like Basic Bob with this exception.

The only way to score points and move your Jellyfish is by passing your unmatched SpongeBobs to the next player.

You score points if:

The next player chooses to roll your unmatched SpongeBobs and fails to roll a pair. The next player chooses to start fresh by rolling all six Sponge Bobs.

You do not score points if:

The next player rolls your unmatched SpongeBobs and gets a pair. If the next player rolls a pair with your unmatched SpongeBobs he steals your Gary Pairs and can choose to continue rolling or to pass any unmatched SpongeBobs, to the next player.

Remember: the only way to score is when your opponent gives you your points by choosing to start fresh by rolling all six SpongeBobs or when your opponent tries -- and fails -- to steal them.

www.nick.com

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 E-U. Tous droits réservés.
© 2002 VIACOM INTERNATIONAL INC. Tous droits réservés.
Nickelodeon, SpongeBob SquarePants et tous les titres, logos et personnages y afférents sont des marques de Viacom International, Inc. Créé par Stephen Hillenburg



CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ.

www.nick.com

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
© 2002 VIACOM INTERNATIONAL INC. All Rights Reserved.
Nickelodeon, SpongeBob Square Pants, and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. Created by Stephen Hillenburg



CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.

www.nick.com

© 2002 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
© 2002 VIACOM INTERNATIONAL INC. All Rights Reserved.
Nickelodeon, SpongeBob Square Pants, and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. Created by Stephen Hillenburg



CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F-963.

Call us toll-free 1(800) 524-TOYS with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m.-6:00 p.m. Eastern Time. Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.
Llámenos, gratis al 1(800) 524-8897 con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m., hora del Este.
Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.
IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1 - 800 - 665 - MATTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 5:00 p.m. EST.
QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE).
www.mattel.com



B0824-0720