

**Marbles game “On the Farm”
Murmelspiel „Auf dem Bauernhof“**

Jeu de billes „À la ferme“

Juego de canicas “En la granja”

Knikkerspel ‘Op de boerderij’

Kuglespil “På bondegården“

Gioco delle biglie “Alla fattoria”

Jogo do berlinde “Na quinta”

Игра в стеклянные шарики «На сельском дворе»



goki



Marbles game “On the Farm”

“On the Farm” is a game of marbles for indoors and outdoors and suitable for up to five players.

The game consists of a large farm backdrop, seven mounting elements and ten marbles.

Object of the game

In the game “On the Farm” the object is to score as many points as possible. The player who has collected the most points at the end is the winner.

Preparation

Set up the farm backdrop as shown in the following picture.

It is important to use all the mounting elements to ensure that the marbles cannot roll too far away from you.

Rules

You have to flick the marbles through the openings. The further away you are from the backdrop, the more difficult it becomes to hit a target. We recommend a distance of two to five metres from the farm.

To begin with, you share the marbles out equally among all the players. The numbers above the openings indicate the points you score when your marble rolls through the opening.

The youngest player may start by rolling or flicking his or her marbles from the agreed starting point in the direction of the farm. Naturally, marbles which do not hit a target do not score any points.

After each marble you note how many points each player has scored.

After the last player has rolled or flicked his or her marbles through the gates of the farm, the winner of the game is determined.

The player with the highest score is the winner.

We hope you have lots of fun playing the marbles game “On the Farm”.

ⓓ **Murmelspiel „Auf dem Bauernhof“**

„Auf dem Bauernhof“ ist ein Murmelspiel für drinnen und draußen und für bis zu fünf Mitspieler geeignet.

Zum Spiel gehören: eine große Bauernhofkulisse, sieben Befestigungselemente und zehn Murmeln.

Ziel des Spieles

Bei dem Spiel „Auf dem Bauernhof“ kommt es darauf an, möglichst viele Punkte zu erzielen. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Du stellst die Kulisse des Bauernhofs so auf, wie auf dem nachfolgenden Bild zu sehen ist.

Es ist wichtig, alle Befestigungsteile zu benutzen, damit Dir die Murmeln nicht so weit weg rollen können.

Die Regeln

Die Murmeln müssen durch die Öffnungen geschnipst werden. Je weiter Ihr dabei von der Kulisse entfernt seid, desto schwieriger wird es, ein Ziel zu treffen. Wir empfehlen eine Entfernung von zwei bis fünf Metern vom Bauernhof.

Zunächst verteilst Du die Murmeln gleichmäßig an alle Mitspieler. Die Zahlen über den Öffnungen geben die Punktzahl an, die Du bekommst, wenn Deine Murmel durch die Öffnung rollt.

Der jüngste Mitspieler darf beginnen, seine Murmeln von dem vereinbarten Startpunkt aus auf den Bauernhof zu rollen oder zu schnipsen. Murmeln, die kein Tor treffen, zählen natürlich keine Punkte.

Du notierst nach jeder Murmel, wie viele Punkte ein Spieler jeweils erzielt hat.

Nachdem auch der letzte Mitspieler seine Murmeln durch die Tore des Bauernhofs gerollt oder geschnipst hat, wird der Sieger des Spiels ermittelt.

Gewonnen hat, wer die höchste Punktzahl erzielt hat.

Wir wünschen Euch sehr viel Spaß an dem Murmelspiel „Auf dem Bauernhof“.

F **Jeu de billes „À la ferme“**

„À la ferme“ est un jeu de billes jusqu'à cinq joueurs pouvant se jouer aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de la maison. Le jeu se compose d'un grand décor de ferme, de sept éléments de fixation et de dix billes.

But du jeu

Le but du jeu „À la ferme“ est d'obtenir le plus de points possible. Celui qui a cumulé le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Installe le décor de la ferme comme on peut le voir sur le dessin ci-dessous.

Il est important de bien utiliser toutes les fixations pour que les billes ne roulent pas trop loin pendant la partie.

Les règles

Tu dois envoyer tes billes d'une pichenette sous l'une des portes de la ferme. Plus tu seras loin du décor, plus il sera difficile de bien viser.

Nous conseillons au joueur de se tenir à une distance de deux à cinq mètres de la ferme.

Distribue équitablement toutes les billes entre les joueurs. Les nombres inscrits au dessus des portes correspondent au nombre de points que tu gagnes lorsque tes billes passent dessous.

C'est au plus jeune des joueurs de commencer. Il place sa bille sur la ligne de départ et tente de la faire passer sous l'une des portes de la ferme soit d'une pichenette, soit en la faisant rouler. Bien sûr, une bille qui ne passe sous aucune porte ne donne aucun point.

À chaque fois qu'un joueur lance sa bille, il note le nombre de points qu'il a marqués.

On désigne le vainqueur de la partie une fois que le dernier joueur a lancé sa dernière bille vers les portes de la ferme.

Le joueur qui a cumulé le plus grand nombre de points remporte la partie.

Amusez-vous bien avec le jeu de billes „à la ferme“ !

E **Juego de canicas “En la granja”**

“En la granja” es un juego de canicas para dentro y fuera y para hasta cinco jugadores.

El juego está formado por: un gran escenario de granja, siete elementos para fijar y diez canicas.

Objetivo del juego

En el juego “En la granja” lo importante es conseguir el mayor número de puntos posible. Quien obtenga el mayor número de puntos al final habrá ganado el juego.

Preparación del juego

Coloca la granja como se muestra en la figura siguiente.

Es importante utilizar todas las piezas de fijación para que las canicas no puedan rodar muy lejos.

Las reglas

Hay que lanzar las canicas a través de los orificios. Cuanto más lejos estéis del escenario más difícil será acertar en el objetivo. Nosotros recomendamos una distancia de dos a cinco metros de la granja.

Primero repartes las canicas a partes iguales entre los jugadores. Las cifras sobre los orificios indican la puntuación que se obtiene si la canica pasa por debajo.

El jugador más joven puede comenzar a rodar o lanzar sus canicas hacia la granja desde el punto acordado. Por supuesto, las canicas que no entren por ninguna puerta no obtienen ningún punto.

Tu anotas los puntos obtenidos por cada jugador después de cada lanzamiento de una canica.

Cuando el último jugador haya rodado o lanzado sus canicas a través de las puertas de la granja se cuentan los puntos para conocer al vencedor.

Habrà ganado quien tenga el mayor número de puntos.

Os deseamos mucha diversión con el juego de canicas “En la granja”.

Knikerspel 'Op de boerderij'

'Op de boerderij' is een knikerspel voor binnen of buiten en is geschikt voor maximaal vijf spelers.

Het spel bestaat uit een groot boerderijdecor, zeven bevestigingselementen en tien knikers.

Doel van het spel

Bij het spel 'Op de boerderij' is het de bedoeling zo veel mogelijk punten te scoren. Wie op het einde de meeste punten verzameld heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Stel het decor met de boerderij op zoals op de afbeelding is weergegeven.

Het is belangrijk dat je alle bevestigingselementen gebruikt, opdat de knikers niet te ver wegrollen.

De regels

De knikers moeten door de openingen worden gemikt. Hoe verder je van de boerderij verwijderd bent, hoe moeilijker het is om een doel te treffen. Wij raden een afstand van twee tot vijf meter aan.

Eerst verdeel je de knikers gelijk onder alle spelers. De cijfers boven de openingen komen overeen met het aantal punten dat je scoort als je knikker door de opening rolt.

De jongste speler mag beginnen zijn knikers vanaf het afgesproken startpunt naar de boerderij te rollen of te schieten. Knikers die geen poort treffen, scoren natuurlijk ook geen punten.

Na elke knikker wordt genoteerd hoeveel punten de speler heeft gescoord.

Nadat ook de laatste speler zijn knikers door de poorten van de boerderij gerold of geschoten heeft, wordt berekend wie het spel wint.

Wie de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

Wij wensen jullie veel plezier met het knikerspel 'Op de boerderij'!

Kuglespil “På bondegården”

“På bondegården” er et kuglespil, der kan spilles af max. 5 spillere både ude og inde.

Til spillet hører en stor bondegårdskulisse, 7 befæstelseselementer og 10 kugler.

Meningen med spillet

Spillet går ud på at samle så mange point som muligt. Den, der får samlet de fleste point, har vundet.

Forberedelse af spillet

Bondegårdskulissen opstilles som vist på efterfølgende tegning.

Det er vigtigt, at alle befæstelseselementer benyttes, så kuglerne ikke triller for langt væk.

Spilleregler

Kuglerne snipses gennem åbningerne. Jo længere væk fra kulissen du befinder dig, jo sværere bliver det at ramme et mål. Vi anbefaler en afstand på 2-5 m fra bondegården.

Start med at fordele kuglerne ligeligt mellem spillerne. Tallene over åbningerne angiver det antal point du får, hvis kuglen ruller gennem åbningen.

Den yngste spiller starter med at trille eller snipse sine kugler hen mod bondegården fra startpunktet. Der gives naturligvis ingen point for kugler, der rammer ved siden af målet.

Notér efter hver kugle, hvor mange point den pågældende spiller har samlet.

Når den sidste spiller har trillet eller snipset sine kugler gennem målene, kåres spillets vinder.

Den, der har samlet de fleste point, har vundet.

Rigtig god fornøjelse med kuglespillet “På bondegården”.

① **Gioco delle biglie “Alla fattoria”**

“Alla fattoria” è un gioco delle biglie per giocare a casa o all’aria aperta e per massimo cinque giocatori.

Il gioco comprende: un grande sfondo che raffigura una fattoria, sette elementi di fissaggio e dieci biglie.

Obiettivo del gioco

L’obiettivo del gioco “Alla fattoria” è quello di ottenere il maggior numero di punti possibili. Vince il gioco chi al termine ha ottenuto il punteggio più alto.

Preparazione del gioco

Disponi lo sfondo che raffigura la fattoria come presentato nella seguente figura.

È importante utilizzare tutti i pezzi di fissaggio per impedire che le biglie possano rotolare troppo lontano.

Regole

Occorre schiacciare le biglie in modo che passino attraverso le aperture. Più siete lontani dallo sfondo, più è difficile colpire un obiettivo. Raccomandiamo una distanza dalla fattoria compresa tra due e cinque metri.

Comincia con il distribuire le biglie in numero uguale a tutti i giocatori. I numeri sopra le aperture indicano il punteggio che ottieni facendo passare la tua biglia attraverso un’apertura.

Il giocatore più giovane comincia facendo rotolare o schiacciando le sue biglie dal punto di partenza convenuto verso la fattoria. Le biglie che non passano per nessuna porta, ovviamente non permettono di ottenere punti.

Per ogni giocatore ti segni su un foglio di carta i punti che ottiene ogni volta che muove una sua biglia.

Dopo che anche l’ultimo giocatore ha fatto passare le sue biglie, facendole rotolare o schiacciandole, attraverso le porte della fattoria, si determinerà chi ha vinto il gioco.

Vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

Vi auguriamo buon divertimento con il gioco delle biglie “Alla fattoria”.

P **Jogo do berlinde “Na quinta”**

“Na quinta” é um jogo de berlindes adequado para espaços interiores e exteriores, até cinco jogadores.

Do jogo fazem parte: um grande cenário da quinta, sete elementos de fixação e dez berlindes.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo “Na quinta” é obter o maior número de pontos possível. Quem acumular mais pontos no final do jogo é o vencedor.

Preparação do jogo

Coloca o cenário da quinta conforme representado na imagem seguinte.

É importante que sejam utilizadas todas as peças de fixação, para que os berlindes não possam rolar para muito longe de ti.

As regras

Os berlindes devem ser lançados através das aberturas. Quanto mais afastados estiverem do cenário, mais difícil será atingir o alvo. Recomendamos uma distância de dois a cinco metros da quinta.

Primeiro, distribui os berlindes uniformemente por todos os jogadores. Os números por cima das aberturas indicam a pontuação que obténs, quando o teu berlinde atravessar a respetiva abertura.

O jogador mais novo pode começar a rolar ou lançar os seus berlindes em direção à quinta, a partir do ponto de partida combinado. Evidentemente, os berlindes que não atingirem qualquer porta não permitem obter pontos.

Após o lançamento de cada berlinde, anota o número de pontos obtido pelo respetivo jogador.

O vencedor do jogo é determinado depois de o último jogador ter rolado ou lançado os berlindes através das portas da quinta.

Vence quem tiver obtido o maior número de pontos.

Esperamos que se divirtam com o jogo do berlinde “Na quinta”.

RUS **Игра в стеклянные шарики** **«На сельском дворе»**

Игра в стеклянные шарики «На сельском дворе» предназначена для нескольких (до 5) человек как в помещении, так и на воздухе.

Игра включает: 1 большой макет сельского двора, 7 крепежных элементов и 10 шариков.

Цель игры

Цель игры «На сельском дворе» заключается в том, чтобы набрать как можно больше очков. Тот, кто в конце игры наберет наибольшее число очков, выигрывает.

Подготовка к игре

Установите макет сельского двора так, как показано на следующем рисунке.

Важно использовать все крепежные части, чтобы шарики не могли перекатываться.

Правила игры

Стеклянные шарики нужно посылать щелчком через отверстия. Чем с большего расстояния ты щелкаешь по шарикам на макете, тем сложнее попасть в цель. Мы предлагаем играть с расстояния от 2 до 5 м до макета сельского двора.

Сначала разделите все стеклянные шарики поровну между игроками. Числа на отверстиях указывают число очков, которое ты получаешь, когда стеклянный шарик прокатывается через отверстие.

Право начать игру предоставляется самому младшему участнику игры. С условленного расстояния он щелчком или броском посылает свой шарик в сельский двор. Стеклянные шарики, не попавшие в двери не приносят игроющему очков.

После каждого стеклянного шарика запиши число очков, набранное игроком в каждом случае.

После того, как последний игрок бросил или щелкнул стеклянные шарики в двери сельского двора, выявляется победитель.

Выигрывает тот, кто набрал наибольшее число очков.

Желаем вам увлекательной игры в стеклянные шарики «На сельском дворе».



Art.-Nr.: 56681