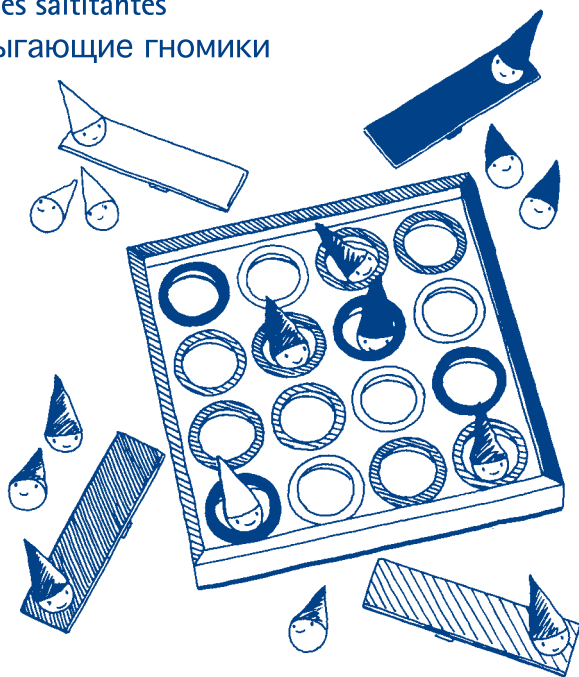
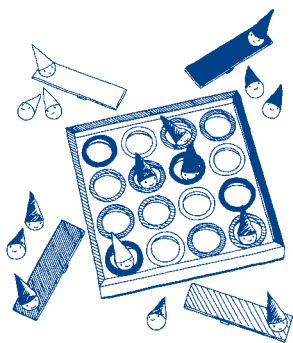


The flying Dwarfs
Hüpfzwerge
Les Lutins Sauteurs
Gnomos saltarines
Springende dwergen
Springende dværge
Gli gnomi volanti
Anões saltitantes
Прыгающие гномики



goki



GB The flying dwarfs

Contents

16 flying dwarfs

4 spring boards

1 playing board

A game for 2-4 players

Aim of the game

Make your dwarfs fly into the correct holes on the playing board. This will score you points. Whoever scores the most points, wins the game.

Preparation:

Place the playing board in the middle of the table or on the floor and place the coloured spring boards each about 10 centimetres away from the edge of the playing board. The holes on the spring boards should face outwards, so towards you.

The colour of the spring board is also your playing colour.

Now you must decide who will begin. Often the youngest player is allowed to begin the game. However you can also draw lots to decide.

The rules:

The first player puts a dwarf of his playing colour onto the hole of his spring board. Then he presses down the end of the spring board that is in the air and thereby tries to make his dwarf fly in the direction of the playing board, so that it lands in one of the target holes that has the same colour.

If he manages to do this, he scores ten points. Therefore if he gets all four dwarfs of his colour into the correct holes, he can score 40 points. Dwarfs, that land in a target hole of another colour, score one point.

With dwarfs that do not hit the playing board, or that do not land in a hole, you can continue trying again until they land in a hole.

When all of your flying dwarfs have landed in a target, you make a note of the total of your points and you remove your dwarfs from the playing board. Then it is the next player's turn.

At the beginning of the game, you must agree on how many rounds you want to play (five to ten). At the end of the agreed number of rounds, you count together all of the points that have been scored. The winner is the person, who has scored the most points.

Variation:

Each dwarf can only fly once. If it does not land in a hole on the playing board, it does not score any points and is not allowed to be played again during that round.

D Hüpfzwerge

Inhalt

16 Hüpfzwerge

4 Hüpfbretter

1 Spielbrett

Hüpfspiel für 2 – 4 Spieler

Ziel des Spiels

Lass' Deine Zwerge auf dem Spielbrett in die richtigen Öffnungen hüpfen. Dafür gibt es Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung:

Das Spielbrett stellt Ihr in die Tischmitte oder auf den Fußboden und die farbigen Hüpfbretter jeweils mit etwa 10 Zentimetern Abstand vor den Rand des Spielbretts. Die Löcher der Bretter zeigen dabei nach außen, also zu Euch hin.

Die Farbe Deines Hüpfbrettes ist auch Deine Spielfarbe.

Jetzt müsst Ihr festlegen, wer anfängt. Oft wird dem jüngsten Spieler das Recht einkuraumt, das Spiel zu beginnen. Ihr könnt aber auch das Los bestimmen lassen.

Regeln:

Der erste Spieler setzt einen Zwerg seiner Spielfarbe auf das Loch seines Hüpfbrettes. Jetzt tippt er auf das hochstehende Brettchen und versucht, seinen Zwerg so in Richtung des Spielbretts hüpfen zu lassen, dass er in einem Zielpunkt derselben Farbe landet.

Dafür gibt es zehn Punkte. Wenn er alle vier Zwerge seiner Farbe in die richtigen Ziele trifft, kann er also 40 Punkte erzielen. Zwerge, die in einem Ziel anderer Farbe landen, erzielen einen Punkt.

Zwerge, die das Spielbrett nicht treffen oder in keinem Loch landen, könnt Ihr solange hüpfen lassen, bis sie ein Ziel treffen.

Wenn alle Deine Hüpfzwerge ein Ziel gefunden haben, notierst Du die erreichte Punktzahl und nimmst sie von dem Spielbrett. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zu Beginn des Spiels habt Ihr bereits verabredet, wie viele Spielrunden Ihr spielen wollt (fünf bis zehn). Danach werden die erzielten Punkte zusammengezählt. Sieger ist, wer die meisten Punkte erzielt hat.

Variation:

Jeder Zwerg darf nur einmal hüpfen. Wenn er kein Loch auf dem Spielbrett trifft, erhält er keinen Punkt und darf in dieser Runde nicht weiter gespielt werden.

F LES LUTINS SAUTEURS

Contenu

16 lutins sauteurs
4 planchettes de saut
1 plateau de jeu

Jeu de saut pour 2 à 4 joueurs

But du jeu

Faire sauter ses lutins dans les bonnes ouvertures du plateau de jeu.
Cela donne des points. Celui qui atteint le plus grand nombre de points gagne la partie.

Préparation :

Mettre le plateau de jeu au milieu de la table ou par terre, et disposer les planchettes de couleur à environ 10 centimètres du bord du plateau de jeu. Les trous des planches sont alors orientés vers l'extérieur, c'est-à-dire vers vous.

La couleur de ta planchette de saut est aussi ta couleur de jeu.

Il faut maintenant décider qui commence. On laisse souvent le plus jeune joueur commencer. Mais vous pouvez aussi laisser le sort décider.

Règles :

Le premier joueur dispose un lutin de sa couleur de jeu sur le trou de sa planchette de saut. Puis il fait basculer la planchette du bout du doigt en appuyant du côté qui est en l'air, et essaye de faire sauter son lutin en direction du plateau de jeu, de telle sorte qu'il atterrisse dans un emplacement de même couleur.

Cela donne dix points. Lorsqu'il a atteint les bons emplacements avec ses quatre lutins, il peut donc totaliser 40 points. Les lutins qui atterissent dans un emplacement d'une autre couleur totalisent 1 point.

Quand des lutins n'atteignent pas le plateau de jeu, ou n'atterrissent dans aucun trou, vous pouvez les refaire sauter jusqu'à ce qu'ils atteignent un emplacement.

Lorsque tous tes lutins sauteurs ont atteint leurs emplacements, tu notes le total des points et tu les enlèves du plateau de jeu. Ensuite c'est au joueur suivant de jouer.

Au début du jeu, vous avez déjà décidé combien de parties vous voulez faire (entre 5 et 10). Ensuite on fait le total des points. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Variante de jeu :

Chaque lutin a seulement le droit de sauter une fois. S'il n'atteint aucun trou sur le plateau de jeu, il n'obtient aucun point et il ne peut plus jouer au cours de cette partie.

E Gnomos saltarines

Contenido

16 Gnomos saltarines

4 tablas catapultas

1 tablero

Juego de 2 a 4 jugadores

Objetivo del juego

Coloca tus gnomos en el tablero en las aberturas correctas para saltar. Depende donde salten ganan un numero de puntos. Quien obtiene la mayor parte de los puntos gana el juego.

Preparación:

Colocáis el tablero en el medio de mesa o en el suelo y las tablas catapultas de cada color en su color con aproximadamente 10 centímetros de distancia delante del borde del tablero. Los agujeros de las tablas apuntan hacia fuera, es decir, a vosotros.

El Color de Tu tabla catapulta es también Tu color de juego.

Ahora tenéis que decidir quién empieza. Frecuentemente se le cede al jugador más joven el derecho de empezar el juego, aunque también podéis dejar la decisión también al destino, y echarlo a suertes.

Reglas:

El primer jugador sienta a un gnomo de su color en el agujero de su tabla catapulta. Se hace saltar la tablilla, intentando dejar al gnomo lo mas cerca posible en el punto final de tu color en el tablero.

Por este salto hay diez puntos. Si coloca los cuatro gnomos de su color en los objetivos correctos, puede obtener pues 40 puntos. Los gnomos que aterrizan en un objetivo de otro color obtienen un punto.

Los gnomos que no acierten en el tablero o no aterrizan en ningún agujero, pueden seguir lanzando hasta que acierten en un objetivo.

Si todos Tus Gnomos han encontrado un objetivo, anotas el número de punto conseguido y lo quitas del tablero. Entonces es el turno del siguiente jugador a tu derecha.

Al principio del juego, ya se ha convenido de cómo queréis jugar varias rondas (de cinco a diez). Así que se van sumando los puntos obtenidos. El vencedor es quien ha obtenido la mayor parte de los puntos al sumar todas las rondas.

Variación:

Cada gnomo puede saltar sólo una vez. Si no acierta ningún agujero en el tablero, no recibe ningún punto y no se puede volver a lanzarse en esta ronda.

Springende dwergen

Inhoud

16 springende dwergen

4 springplankjes

1 speelbord

Mikspel voor 2 – 4 spelers

Doel van het spel

Laat je dwergen in de juiste openingen in het speelbord springen. Daar krijg je punten voor. Wie de meeste punten behaalt, wint het spel.

Voorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel of op de grond en leg de gekleurde springplankjes eromheen, telkens op ongeveer 10 centimeter van de rand van het speelbord. De gaten in de plankjes moeten daarbij naar buiten, dus naar jullie gericht zijn.

De kleur van je springplankje is ook je speelkleur.

Nu moeten jullie beslissen wie er mag beginnen. Dikwijls krijgt de jongste speler het recht om het spel te beginnen. Maar jullie kunnen ook het lot laten beslissen.

Regels

De eerste speler zet een dwerg van zijn speelkleur op het gat van zijn springplankje. Vervolgens tikt hij op de opstaande rand van het plankje en probeert hij zijn dwerg zo in de richting van het speelbord te laten springen, dat deze in een gat van dezelfde kleur terechtkomt.

Hiervoor krijgt hij tien punten. Als hij alle vier de dwergen van zijn kleur in de juiste gaten mikt, krijgt hij dus 40 punten. Dwergen die in een gat met een andere kleur vallen, krijgen één punt.

Dwergen die niet op het speelbord of in een gat belanden, mogen opnieuw springen, tot ze allen in een doel zijn terechtgekomen.

Als al je dwergen een doel hebben bereikt, noteer je het gescoorde aantal punten en neem je je dwergen weer van het speelbord weg. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Aan het begin van het spel hebben jullie al afgesproken hoeveel ronden jullie zullen spelen (vijf of tien). Na de laatste ronde worden de behaalde punten opgeteld. Wie de meeste punten heeft, is de winnaar.

Variatie

Elke dwerg mag slechts eenmaal springen. Als hij niet in een gat van het speelbord valt, krijgt hij geen punten en mag hij in deze ronde niet verder spelen.

Springende dværge

Indhold:

16 springende dværge

4 vipper

1 spillebræt

Et springspil for 2 – 4 spillere

Spillets formål:

Formålet er opnå point ved at ramme de korrekte huler med dine springende dværge. Den spiller, som får flest point, har vundet.

Forberedelse:

Placer spillebrættet på midten af bordet eller på gulvet og sæt de kulørte vipper ca. 10 cm fra kanten af spillebrættet. Hullet på vipperne skal pege udad – altså længst væk fra spillebrættet. Vippens farve skal matche dværgenes farve.

Derefter skal I beslutte hvilken spiller, der skal starte. Som regel er det den yngste spiller, der begynder, men man kan også trække lod.

Regler:

Den første spiller sætter en dværg på sin vippe. Derefter presser han vippen ned og prøver at få dværgen til at "springe" ind på brættet og end i et hul, som har samme farve.

Hvis det lykkedes får han 10 point. Hvis det lykkedes ham at få alle 4 dværge i de rigtige huller får han 40 point. Hvis en dværg rammer et hul af en anden farve, får han 1 point.

De dværge som rammer ved siden af, kan "vippes" igen og igen indtil de kommer i hul. Når alle dværgene er landet i et hul, optælles pointene. Derefter fjernes alle dværgene fra spillebrættet og turen går videre til næste spiller.

Før spillet begynder, skal det besluttet hvor mange runder, der spilles (5 eller 10). Efter alle runderne, optælles pointene og den med de fleste point, har vundet.

Variation:

Man kan gøre det sværere ved kun at lade dværgen "springe" en gang. Hvis den ikke rammer et hul, får man ingen point og må ikke "springe" igen i den runde.

❶ Gli gnomi volanti

Contenuto:

16 gnomi volanti

4 trampolini

1 tabellone

Un gioco per 2-4 giocatori

Scopo del gioco:

Far volare gli gnomi nei buchi del tabellone del proprio colore in modo da ottenere un punteggio; vince chi totalizza più punti.

Preparazione:

Posiziona il tabellone al centro del tavolo o sul pavimento e disponi i trampolini colorati a circa dieci centimetri dal tabellone.

Il colore del trampolino è il tuo colore di gioco;

ora dovete solo decidere chi comincia; di solito inizia il giocatore più giovane.

Regole:

Il primo giocatore mette lo gnomo del suo colore sul proprio trampolino, poi preme con il dito e prova a lanciarlo in direzione del tabellone cercando di fare centro in un buco del proprio colore.

Se ci riesce guadagna 10 punti.; quindi se riesce a fare centro con tutti e quattro gli gnomi ottiene 40 punti. Gli gnomi che finiscono nel buco di un colore diverso dal proprio guadagnano 1 punto.

Dopo il primo tentativo puoi continuare e lanciare finché non fai centro.

Quando tutti i tuoi gnomi sono arrivati a destinazione fai il conto dei punti e puoi toglierli dal tabellone; ora tocca al prossimo giocatore.

All'inizio del gioco è necessario stabilire quante partite volete giocare (da 5 a 10). Alla fine dell'ultima partita si sommano tutti i punti ottenuti in ogni partita; il vincitore è quello che ottiene il maggior punteggio

Variante:

C'è solo una possibilità di fare centro con ogni gnomo; se non ci riesce non di ottiene nessun punto e il turno passa al prossimo giocatore.

P Anões saltitantes

Conteúdo

16 anões saltitantes
4 plataformas de salto
1 tabuleiro de jogo

Jogo de salto para 2 a 4 jogadores

Objectivo do jogo

Ajuda os teus anões a saltar para o orifício certo do tabuleiro. Isso dá pontos. Quem conseguir o maior número de pontos vence o jogo.

Preparação:

O tabuleiro do jogo é colocado no centro da mesa ou no chão e as plataformas de salto coloridas são colocadas a uma distância de aprox. 10 cm. relativamente ao rebordo do tabuleiro do jogo. Os orifícios do tabuleiro ficam voltados para fora, ou seja, para ti.

A cor da tua plataforma de salto é a tua cor de jogo.

Agora têm de determinar quem começa. Normalmente é dado ao jogador mais novo a possibilidade de iniciar o jogo. Mas também podem decidir de outra forma.

Regras:

O primeiro jogador coloca um anão com a sua cor de jogo sobre o orifício da sua plataforma de salto. Depois carrega com o dedo no lado da plataforma que está levantado e tenta que o seu anão salte na direcção do tabuleiro do jogo e aterre no alvo com a mesma cor que ele.

Se conseguir, ganha dez pontos. Quando ele conseguir acertar com os quatro anões da sua cor nos alvos correctos, recebe 40 pontos. Anões que aterrarem num alvo de outra cor, recebem um ponto.

Os anões que não caem dentro do tabuleiro ou não acertam em nenhum orifício, podem continuar a saltar até acertarem num alvo.

Quando todos os anões saltitantes tiverem acertado no alvo, aponta os pontos obtidos e retira os anões do tabuleiro. De seguida é a vez do próximo jogador.

No início do jogo devem combinar quantas jogadas querem jogar (entre cinco e dez). Depois disso são somados os pontos obtidos. O vencedor é quem tiver obtido mais pontos.

Variação:

Cada um dos anões pode saltar apenas uma vez. Se ele não acertar em nenhum orifício do tabuleiro, ele não recebe nenhum ponto e não pode voltar a saltar durante esta jogada.

Прыгающие гномики

Комплект

16 прыгающих гномиков

4 трамплина

1 игровая доска

Игра с прыжками для 2 – 4 игроков

Цель игры

Помоги своим гномикам на игровой доске запрыгнуть в нужные отверстия. За это даются очки. Кто наберёт больше всех очков, тот станет победителем.

Подготовка:

Поставьте игровую доску в середину стола или на пол, а цветные трамплины - на расстоянии около 10 сантиметров от её края. При этом отверстия трамплинов обращены наружу, т.е. на вас.

Цвет твоего трамплина будет твоим цветом в игре.

Теперь нужно решить, кто начинает. Часто право начать игру предоставляется самому младшему игроку. Однако вы можете бросить жребий.

Правила:

Первый игрок сажает гномика своего цвета в отверстие своего трамплина. После этого он нажимает на верхний конец трамплина и старается сделать так, чтобы гномик прыгнул на игровую доску и попал в ячейку того же цвета.

За это даётся десять очков. Т.е. если все четыре гномика своего цвета попали в свои ячейки, можно заработать 40 очков. Гномики, попавшие в ячейку другого цвета, получают одно очко.

Гномики, не попавшие на игровую доску или не попавшие в ячейку, могут прыгать сколько угодно, пока не попадут в ячейку.

Если все твои прыгающие гномики расселись по ячейкам, запиши заработанные очки иними гномиков с игровой доски. Затем очередь переходит к следующему игроку.

В начале игры вы должны договориться, сколько раундов игры вы будете играть (от пяти до десяти). После этого считаются набранные очки. Победителем становится тот, кто заработал больше всех очков.

Вариант:

Каждый гномик может прыгать лишь однажды. Если он не попадает в ячейку на игровой доске, он не получает очков и больше не играет в этом раунде.

