

Game Instructions / Règles de jeux / Spielanleitungen / Instrucción de juego / Istruzioni

1) Tilted Ball Slide / La course inclinée / Ballrutsche / Rampa de canicas / Percorso inclinato :

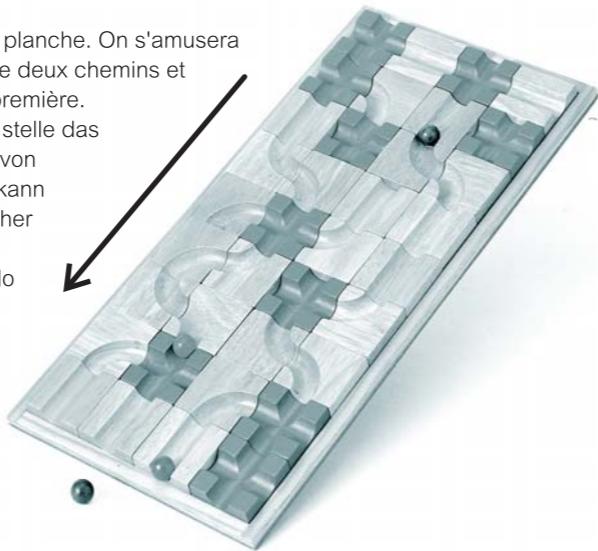
Construct a continuous passageway with the grooved pieces, then prop the board up with the stand so that it is tilted at the desired angle. Release a ball from the top of the board and watch it roll down your maze. You can also construct two separate passageways and race with a friend to see which ball reaches the bottom first.

Après avoir construit le parcours, on met le support pour faire incliner la planche. On s'amusera ensuite à observer la descente de chaque balle. On pourra aussi construire deux chemins et lâcher deux balles en même temps pour observer celle qui descendra la première.

Baue eine ununterbrochene Bahn mit den gerillten Holzplatten. Danach stelle das Ganze so hoch bis es den gewünschten Punkt erreicht hat. Dann den Ball von oben loslassen und zusehen wie er durch den Irrgarten herunterrollt. Man kann auch 2 Bahnen bauen und mit einem Freund ein Rennen veranstalten, welcher Ball zuerst unten kommt.

Construye un pasillo con las piezas, apoya el tablero en la base de modo que se incline en el ángulo deseado. Suelta la canica desde lo alto del tablero y mira como rueda por el pasillo. También puedes construir 2 pasillos separados y competir con un amigo para ver que canica llega antes al final.

E' possibile costruire un percorso con le tessere che hanno una scanalatura; inclinare poi il piano per far rotolare le biglie; si possono anche creare due percorsi diversi e fare a gara per vedere quale pallina arriva in fondo alla pista per prima.



2) Car Race Game (2 players) / La course aux bolides (2 joueurs) / Autorennspiel: (2 Spieler) / Carreras de coches (2 jugadores) / Corsa per auto: (2 giocatori) :

First, arrange the pieces to form a continuous roadway with "Start" and "Finish" points. Put the 2 cars at the "Start" line and roll the dice. The color on the dice designates the one to go first. The first player rolls the dice. If his color comes up, then he advances one space. If the other player's color comes up, the other player advances his car one space. If a blank face comes up, then nobody advances. The players take turns throwing the dice. The player whose car reaches the "finish" line first, wins the game.

Construisez un parcours en employant les pièces du côté imprimé de lignes.

Mettez les deux petites voitures au point de départ et roulez le dé. La couleur qui figure sur le dé indique le joueur qui commence le premier. Le premier joueur roule le dé. Si sa couleur apparaît, il avance sa voiture d'un carré.

Si la couleur du 2ème joueur apparaît, celui-ci avance sa voiture d'un carré.

Personne n'avance si la face sans couleur apparaît. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle et chaque joueur avance sa pièce selon la couleur indiquée sur le dé. Le premier qui arrive au point d'arrivée gagne la course.

Zuerst muß eine durchgehende Straße mit : "Start" und "Ende" gebaut werden. Dann müssen die beiden Autos an die Startlinie gestellt werden und es muß

gewürfelt werden um den Anfänger zu finden. Die Farbe auf dem Würfel bestimmt wer anfängt. Der erste Spieler würfelt. Wenn seine Farbe aufkommt kann er einen Platz mit seinem Wagen vorwärts gehen. Wenn die Farbe des anderen Spieler's aufkommt, geht dieser einen Platz mit seinem Wagen vorwärts. Sollte keine Farbe aufkommen, kann niemand weiter. Die Spieler wechseln sich mit dem Würfeln ab. Der Spieler der zuerst in die Endlinie einläuft ist der Sieger.

Primero coloca las piezas formando una pista continua con puntos de salida y llegada. Pon los 2 coches en la línea de salida y gira el dado. El color del dado designa quien va primero. El primer jugador tira el dado, si sale su color, avanza un espacio. Si es el color del otro jugador, este avanza su coche un espacio. Si sale en blanco, nadie avanza. Los jugadores se turnan para tirar el dado. El jugador cuyo coche alcance la linea de meta, gana el juego.

Innanzitutto si crea una pista con i pezzi con un punto di PARTENZA ed un punto di ARRIVO e lancia il dado per decidere chi deve iniziare. Si continua a lanciare il dado e si avanza la propria macchina di una casella quando esce il proprio colore; quando al lancio del dado non esce nessun colore nessun giocatore può avanzare., il primo che raggiunge l'ARRIVO vince la partita.



Children are encouraged to invent other games or to change the rules of the above games to suit their needs.

Les joueurs sont encouragés d'inventer d'autres jeux ou de changer les règles selon leurs besoins.

Kinder werden ermutigt eigene Spiele zu erfinden und die Regeln so zu ändern wie es zu ihren selbsterfundenen Spielen paßt.

Se anima a los niños a inventar otros juegos o a cambiar las reglas de estos juegos según sus necesidades.

I bambini vengono incoraggiati ad inventare altri giochi o a cambiare le regole in base alle proprie necessità.

3) Multi-level Ball Slide / La cascade à plusieurs niveaux / Mehrstöckigen Ballrutsche / Rampa de canicas multi-nivel / Percorso a più livelli :

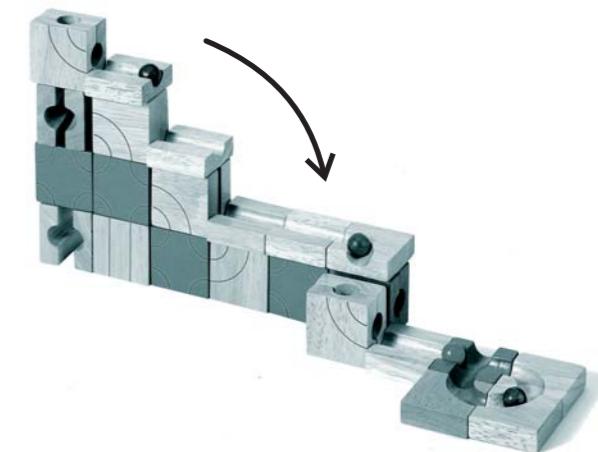
The various pieces can be stacked and paired together to create a structure with different levels for the colored balls to drop or roll down.

En employant les pièces du jeu on pourra construire un parcours à plusieurs niveaux pour faire rouler les petites balles.

Die verschiedenen Teile können aufeinandergelegt und zusammengebaut werden und erschaffen somit eine Struktur von verschiedenen Höhen um die bunten Bälle herunterlaufen zu lassen.

Varias piezas se amontonan y emparejan para crear una estructura con distintos niveles para ver las canicas rodar hasta abajo.

I vari pezzi possono essere impilati per creare un percorso per far rotolare le biglie su piani diversi.



4) Labyrinth (2 or more players) / Labyrinthe (2 joueurs ou plus) / Labyrinth(2 oder mehr Spieler) / Laberinto (2 ó más jugadores) / Labirinto (2 o più giocatori) :

a) Easy version: One player constructs a maze with "Start" and "Finish" points and places a ball at the starting point. The other player must make the ball roll to the finish point by tilting the board back and forth. A timer can be used to see who can go through the maze the fastest.

b) Advanced version: One player constructs a maze with one exit on each of the four sides, then places the 4 balls in the middle of the maze. He also decides at which exit each colored ball must fall off the board. The second player must tilt the board so that the balls fall off at the designated exits. The player gets one point for each ball that exits at the right place. Balls that fall off at the wrong place are not counted and cannot be put back on the board. The player with the most points wins.

a) Version facile: Le premier joueur construit un parcours en indiquant les points de départ et d'arrivée. Le second joueur doit mener la balle du point de départ au point d'arrivée en inclinant la planche de jeu. S'il y a plusieurs joueurs, on pourra chronométrier la course de chacun pour déterminer celui qui a le meilleur temps.

b) Version avancée: Le premier joueur construit un parcours ayant une sortie sur chacun des quatre côtés. Ensuite, il met les quatre balles (4 couleurs) au centre et désigne la sortie prévue pour chaque balle. Les autres joueurs doivent essayer d'incliner la planche de façon à ce que chaque balle arrive au bon endroit. On marquera un point pour une balle qui sort du bon côté. Les balles qui tombent de la planche sont considérées hors du jeu. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

a) Die einfache Version: Ein Spieler baut einen Irrgarten mit "Start" und "Ende" Punkten und setzt einen Ball an den "Start" Punkt. Der andere Spieler muß den Ball durch hin-und herneigen des Irrgartens an die "Endlinie" bringen. Ein Zeitmesser kann benutzt werden um zu bestimmen wer am Schnellsten an die Endlinie gekommen ist.

b) Die schwierigere Version: Ein Spieler baut einen Irrgarten mit einem Ausgang auf jeder der vier Seiten und legt dann den Ball in die Mitte des Irrgartens. Der zweite Spieler muß den Irrgarten so hin- und herneigen, daß der Ball an einer bestimmten Seite des Irrgartens herauskommt. Der Spieler bekommt einen Punkt für jeden Ball der an der richtigen Stelle herauskommt. Bälle die an falschen Plätzen herunterfallen können nicht in den Irrgarten zurückgelegt werden. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

a) Versión fácil: un jugador construye un laberinto con puntos de salida y llegada y coloca la canica en el punto de salida. El otro jugador debe hacer rodar su canica hasta el punto de llegada inclinando el tablero adelante y atrás. Se puede medir el tiempo par aver quien atravesia el laberinto más rápido.

b) Versión avanzada: un jugador construye un laberinto con una salida en cada uno de los 4 lados, coloca las 4 canicas en el centro del laberinto, también decide a través de que salida debe salir cada canica. El segundo jugador debe inclinar el tablero de modo que las canicas salgan por las salidas designadas. El jugador consigue un punto por cada bola que salga por la salida correcta. Las bolas que no salgan por la salida correcta no se cuentan y no se pueden volver a colocar en el tablero. El jugador que consiga más puntos gana.

a) Versione facile: un giocatore costruisce un percorso con un punto di PARTENZA ed un punto di ARRIVO e mette la pallina sulla partenza. Gli altri giocatori devono far rotolare la pallina fino al punto di arrivo inclinando la base; si cronometra il tempo per vedere chi ci mette meno.

b) Versione avanzata: un giocatore costruisce un percorso con un'uscita per ognuno dei quattro lati; decide inoltre da quale uscita ogni pallina colorata deve passare; il secondo giocatore deve cercare di attraversare il percorso seguendo le direttive del primo giocatore e far uscire ogni pallina colorata dall'uscita corretta; Le palline che escono dalla parte sbagliata non vengono contate e non possono essere rimesse in gioco. Il giocatore che guadagna più punti vince la partita.

