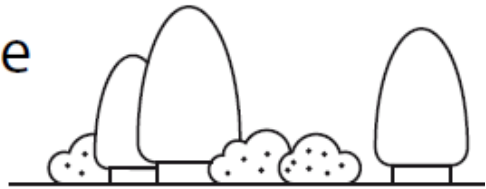


la corsa del bosco a forest race

oltrepassa il traguardo e vinci!
cross the finishing line to win!



IT la corsa del bosco

oltrepassa il traguardo e vinci!

COMPONENTI

3 dischi stampati e 2 alberi in legno

ISTRUZIONI

Si gioca sul pavimento, a turno. Ogni giocatore ha a disposizione 5 turni di gioco. Posiziona i due alberi come traguardo a circa 25 cm tra loro. Più gli alberi sono vicini tra loro, più la sfida sarà difficile!

Decidi il punto di partenza e scegli quale animale vuoi mandare al traguardo. Disponi i 3 dischi uniti a triangolo con l'animale scelto verso di te (fig.1). Al primo tiro, lancia il disco con l'animale scelto facendolo scivolare sul pavimento, in modo da farlo avanzare passando tra gli altri due (fig.2).

Ai tiri successivi, puoi lanciare qualsiasi disco, ma deve sempre passare tra gli altri due dischi fermi. Il tiro è valido solo se il disco lanciato:

- oltrepassa con il suo centro la linea immaginaria che unisce gli altri due (fig.3);
- non si capovolge e non tocca nessun altro disco o albero durante il tiro.

Se fai un tiro valido ma non sei soddisfatto del risultato, puoi rilanciare lo stesso disco solo un'altra volta, sempre facendolo ripassare tra gli altri due dischi fermi.

Se fai un tiro non valido, perdi il turno e passi il gioco all'avversario successivo, che ricomincia dal punto di partenza (fig.1).

Vinci il turno quando il disco con l'animale scelto oltrepassa il traguardo creato dagli alberi! (fig.4) Non puoi andare al traguardo direttamente al primo tiro.

Quando tutti i giocatori hanno completato 5 turni, vince la partita chi ne ha vinti di più!

EN a forest race

cross the finishing line to win!

PIECES

3 printed discs and 2 wooden trees

INSTRUCTIONS

The game is played on the floor, taking turns. Each player can have five turns. Place the two trees on the floor, about 25 cm apart. The narrower the gap between the trees, the harder the game!

Choose the starting point and pick the animal you want to send over the finishing line. Place the 3 discs in a triangle, with the animal you picked nearest to you (fig.1). On the first throw, slide the disc with the chosen animal across the floor, between the other two discs (fig.2).

On subsequent throws, you can use any disc, but it must always slide between the other two stationary discs. A throw only counts if:

- the centre of the thrown disc goes beyond the imaginary line between the centre points of the other two discs (fig.3).
- the disc that is thrown doesn't turn upside down, or touch another disc or a tree while moving.

If you are unhappy with a valid throw, you can throw the same disc again only once more, but it obviously has to pass through the two stationary discs again.

If your throw isn't valid, then it is the next person's turn. Each turn starts from the chosen starting point (fig.1).

For each turn, you win your turn if your disc with the chosen animal passes the imaginary finishing line created by the trees! (fig.4) You cannot try to cross the finishing line with your first throw.

When every player has had five turns, the winner is the player who won the most turns!

FR la course de la forêt

franchissez la ligne d'arrivée et gagnez!

COMPOSANTS

3 disques imprimés et 2 arbres en bois

INSTRUCTIONS

On y joue sur le sol, chacun son tour. Chaque joueur a à disposition 5 tours de jeu. Positionnez les deux arbres comme ligne d'arrivée à environ 25 cm l'un de l'autre. Plus les arbres sont proches entre eux, plus le défi sera difficile!

Décidez le point de départ et choisissez quel animal vous désirez envoyer à la ligne d'arrivée. Disposez les 3 disques unis en triangle avec l'animal choisi face à vous (fig.1). Au premier lancer, lancez le disque avec l'animal choisi en le faisant glisser sur le sol, de façon à le faire avancer en passant entre les deux autres (fig.2).

Pour les lancers suivants, vous pouvez lancer n'importe quel disque, mais il doit toujours passer entre les deux autres disques immobiles. Le lancer est valable seulement si le disque lancé:

- franchit avec son centre la ligne imaginaire qui unit les deux autres (fig.3);
- ne se renverse pas et ne touche aucun autre disque ou arbre durant le lancer.

Si vous faites un lancer valable mais que vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez relancer le même disque seulement une autre fois, en le faisant repasser entre les deux autres disques immobiles.

Si vous faites un lancer non valable, vous perdez le tour et vous passez le jeu à l'adversaire suivant, qui recommence du point de départ (fig.1).

Vous gagnez le tour lorsque le disque avec l'animal choisi franchit la ligne d'arrivée créée par les arbres! (fig.4) Vous ne pouvez pas aller à la ligne d'arrivée directement au premier coup.

Lorsque tous les joueurs ont complété 5 tours, le gagnant est celui qui en a gagné le plus!

06 wettlauf im wald

Überschreite die Ziellinie und gewinne!

INHALT DES SPIELS

3 bedruckte Scheiben und 2 Bäume aus Holz

ISTRUZIONI

Es wird der Reihe nach auf dem Boden gespielt. Jeder Spieler hat 5 Spielzüge zur Verfügung. Stelle die beiden Bäume in einem Abstand von ca. 25 cm als Ziel auf. Je näher die Bäume beieinanderstehen, desto schwieriger ist die Herausforderung!

Bestimme den Ausgangspunkt und wähle das Tier aus, das du zum Ziel schicken willst. Lege die 3 Scheiben zu einem Dreieck mit dem gewählten Tier in deine Richtung (fig.1). Beim ersten Wurf musst du die Scheibe mit dem gewählten Tier auf dem Boden streifend zwischen den anderen beiden Scheiben durchwerfen (fig.2). Der Wurf ist nur dann gültig, wenn die geworfene Scheibe:

- die von den beiden Bäumen geschaffene vorgestellte Mittellinie diese mit ihrer Mitte überschreitet (fig.3);

- sich nicht umdreht und keine der anderen beiden Scheiben oder die Bäume während des Wurfs berührt.

Falls du einen gültigen Wurf machst, aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden bist, kannst du dieselbe Scheibe noch einmal werfen, indem du sie zwischen den beiden liegenden Scheiben durchwirfst.

Falls du einen ungültigen Wurf machst, ist der nächste Spieler an der Reihe, der wieder am Ausgangspunkt beginnt (fig.1).

Du gewinnst den Spielzug, wenn die Scheibe mit dem gewählten Tier, die mit den Bäumen geschaffene Ziellinie überschritten hat! (fig.4) Du kannst nicht beim ersten Spielzug direkt ans Ziel gehen.

Wenn alle Spieler ihre 5 Spielzüge gemacht haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Spielzüge gewonnen hat!

07 森の徒競走

ゴールを抜けて勝利をつかもう!

セット内容

プリントの入ったディスク3枚、木2本 (木製)

遊び方

床で、順番に遊びます。2本の木をゴールに見立てて、25センチほど離して置きましょう。木と木の間隔が狭いほど、ゲームが難しくなります!

出発点を決めて、3枚のディスクを三角形になるようにくっつけて置きましょう。この時、三角形の角が自分の方を向くようにします (fig.1)。まず、自分に一番近いディスクを前に押し滑らせ、後ろの2枚のディスクを両脚で押しのけて前に進むようにします (fig.2)。

次からはどのディスクを押ししても構いませんが、いつも残り2枚のディスクの間を通り抜けなくてはなりません。

次の2点を満たせばショットが有効となります:

- 滑らせたディスクが、残り2枚のディスクの間を完全に通り抜けた時 (fig.3)

- 滑らせたディスクがひっくり返らず、残り2枚のディスクや木に触れなかった時

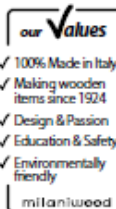
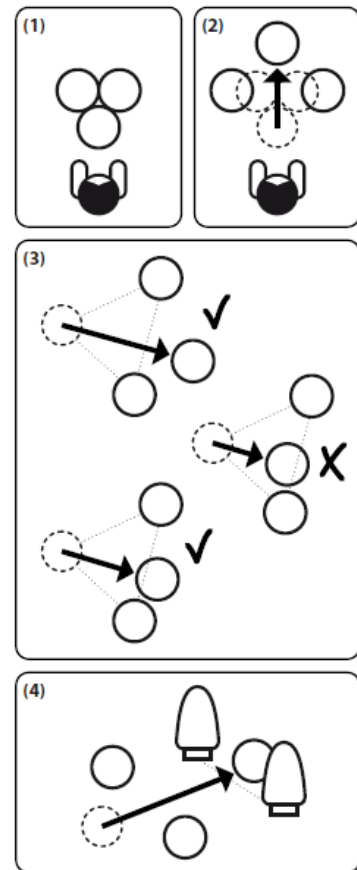
有効でも自分のショットに納得がいかない場合は、もう一回投げなら同じディスクを押し直して残り2枚のディスクの間を通り抜けさせることができます。

ショットが無効になったら、次のプレイヤーに順番を回します。次のプレイヤーもまた出発点 (fig.1) から始めます。

ディスクが木で作ったゴールを通り抜けたら勝ちです! (fig.4)

最初のショットで直接ゴールすることはできません。

プレイヤー全員に5回順番が回った後、ゴール回数の方が多かった人の勝ちです!



- ✓ 100% Made in Italy
- ✓ Making wooden items since 1924
- ✓ Design & Passion
- ✓ Education & Safety
- ✓ Environmentally friendly

milaniwood



milaniwood

