

Art. Nr. 12481

Cornhole und Sling Puck Game Active

Assembly instruction

Game instruction

Cornhole und Sling Puck Spiel Active

Aufbauanleitung

Spieleanleitung

Jeu de cornhole et de sling puck Active

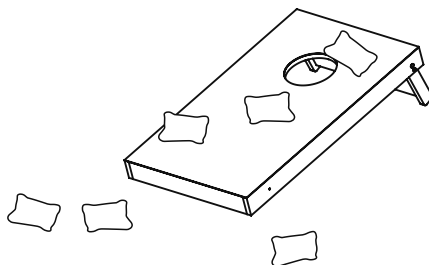
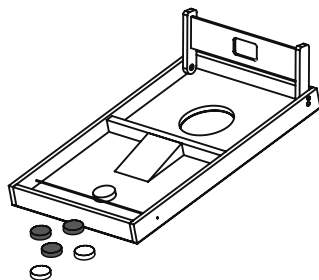
Notice de montage

Règle du jeu

Gioco Cornhole e Sling Puck Active

Istruzioni di montaggio

Istruzioni di gioco



Lanzamiento de sacos y Hockey Elástico Active

Instrucciones de montaje

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.

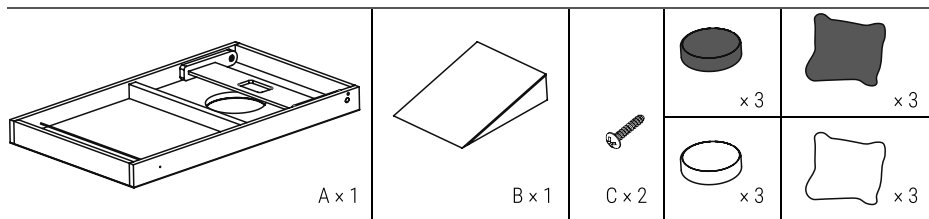
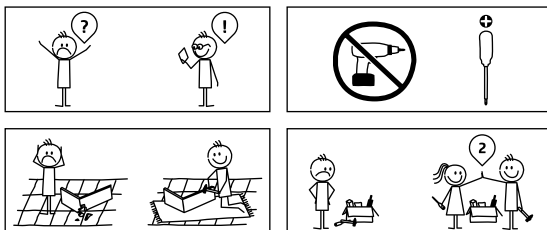


AVERTISSEMENT:

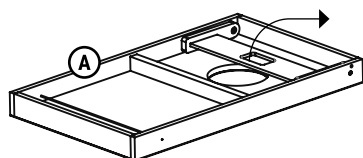
RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

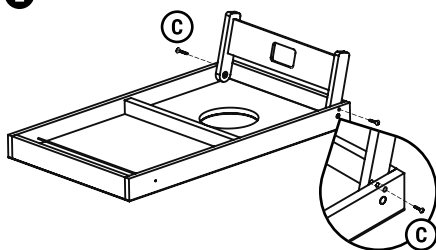




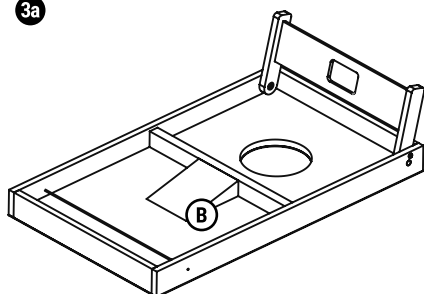
1



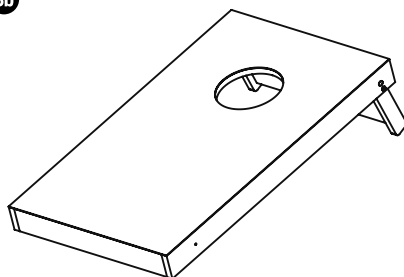
2



3a



3b



WARNING! Adult assembly required. | ACHTUNG! Aufbau nur durch einen Erwachsenen. | ATTENTION! Assemblage par un adulte requis. | AVVERTENZA! Richiesto assemblaggio da parte di un adulto. | ADVERTENCIA! Se requiere ensamblaje por un adulto.

en Cornhole und Sling Puck Game Active – Game instruction

Game content:

Two-sided target board
6 pucks
6 throwing bags
1 ramp

Cornhole

Game preparation:

The target board is set up on a flat surface and the prop is unfolded. Then two teams are formed. All players stand about 6 - 8 meters away from the target board. Each team gets three throwing bags of one colour. The number of rounds is decided by all players together before the game starts.

Aim of the game:

The objective of the game is to throw the bags onto the board or through the hole to score the most points as a team.

Gameplay:

Which team opens the first round is decided by lot. In the subsequent rounds, the team that won the last round always starts (in case of a tie, the second to last round).

The teams throw the three throwing bags of their colour one after the other onto the board opposite them. The arrows on the board indicate how many points they scored per throw:

- One point for a sack that stops on the square with an arrow.
- Two points for a bag left on the square with two arrows.
- Three points for a bag left on the field with three arrows.
- Four points for a bag thrown through the hole in the board.
- No point for a bag that touches the ground.

After each round, the score achieved per team is calculated and included in the total score. The team with the higher final score wins. Depending on the age or ability of the players, the distance to the target board can be reduced.

Sling Puck

Game Preparation:

The game board is turned over so that the side with the rubber band is facing up and the ramp is placed behind the wooden bar. Then two teams are formed. Each team gets three pucks of one colour. The number of rounds is decided by all players together before the game starts.

Aim of the game:

The objective of the game is to get the pucks through the target hole and score the most points as a team.

Gameplay:

The game is played in teams, each team is allowed to shoot three pucks of their colour per round. Which team opens the first round is decided by drawing lots. In the further rounds, the team that won the last round always starts (in case of a tie, the second to last round).

One after the other, the teams shoot the three pucks of their colour across the playing field. To shoot, the wooden pucks are pulled backwards with the help of the rubber band. The other players are not allowed to be in the direction of the pucks during the shooting. The arrows on the board indicate how many points they scored per throw:

One point for a puck that stops on the board with an arrow.

- Two points for a puck that stops on the field with two arrows.
- Three points for a puck that stops in the hole.
- Four points for a puck that flies through the target hole of the board.
- No point for a puck that stops outside the mentioned fields.

After each round, the score achieved per team is calculated and included in the total score. The team with the higher final score wins.

de Cornhole und Sling Puck Spiel Active – Spielanleitung

Spielinhalt:

Zweiseitiges Zielbrett
6 Pucks
6 Wurfsäckchen
1 Rampe

Cornhole

Spielvorbereitung:

Das Zielbrett wird auf einer ebenen Fläche aufgebaut und die Stütze ausgeklappt. Anschließend werden zwei Teams gebildet. Alle Mitspieler stellen sich ca. 6 - 8 Meter vom Zielbrett entfernt auf. Je nach Alter oder Können der Mitspieler kann der Abstand zum Zielbrett verringert werden. Jedes Team bekommt drei Wurfsäckchen einer Farbe. Die Anzahl der Runden wird vor Spielbeginn von allen Spielern gemeinsam festgelegt.

Spielziel:

Das Ziel des Spiels ist es, die Säckchen auf das Brett oder durch das Loch zu werfen, um als Team die meisten Punkte zu sammeln.

Spielablauf:

Welches Team die erste Runde eröffnet, wird per Los entschieden. In den weiteren Runden beginnt immer das Team, das die letzte Runde gewonnen hat (bei einem Unentschieden die vorletzte Runde). Die Teams werfen nacheinander die drei Wurfsäckchen ihrer Farbe auf das ihnen gegenüberliegende Brett. Die Pfeile auf dem Brett geben an, wie viele Punkte sie pro Wurf erzielt haben:

- Ein Punkt für ein Säckchen, das auf dem Feld mit einem Pfeil liegen bleibt.
- Zwei Punkte für ein Säckchen, das auf dem Feld mit zwei Pfeilen liegen bleibt.
- Drei Punkte für ein Säckchen, das auf dem Feld mit drei Pfeilen liegt.
- Vier Punkte für ein Säckchen, das durch das Loch des Bretts geworfen wird.
- Kein Punkt für ein Säckchen, das den Boden berührt.

Nach jeder Runde wird die pro Team erreichte Punktzahl berechnet und in den Gesamtpunktstand aufgenommen. Das Team mit der höheren Endpunktzahl gewinnt.

Sling Puck

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett wird umgedreht, sodass die Seite mit dem Gummiband nach oben zeigt und die Rampe hinter die Holzleiste gestellt. Anschließend werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bekommt drei Pucks einer Farbe. Die Anzahl der Runden wird vor Spielbeginn von allen Spielern gemeinsam festgelegt.

Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, die Pucks durch das Zielloch zu befördern und als Team die meisten Punkte zu sammeln.

Spielablauf:

Das Spiel wird in Teams gespielt, pro Runde darf jedes Team drei Pucks ihrer Farbe schießen. Welches Team die erste Runde eröffnet, wird per Los entschieden. In den weiteren Runden beginnt immer das Team, das die letzte Runde gewonnen hat (bei einem Unentschieden die vorletzte Runde).

Die Teams schießen nacheinander die drei Pucks ihrer Farbe über das Spielfeld. Um zu schießen werden die Holzpucks mithilfe des Gummibandes nach hinten gezogen. Die Mitspieler dürfen sich währenddessen nicht in Schussrichtung der Pucks aufhalten. Die Pfeile auf dem Brett geben an, wie viele Punkte sie pro Wurf erzielt haben:

- Ein Punkt für einen Puck, der auf dem Feld mit einem Pfeil liegen bleibt.
- Zwei Punkte für einen Puck, der auf dem Feld mit zwei Pfeilen liegen bleibt.
- Drei Punkte für einen Puck, der in dem Loch liegen bleibt.
- Vier Punkte für einen Puck, der durch das Zielloch des Bretts fliegt.
- Kein Punkt für einen Puck, der außerhalb der erwähnten Felder liegen bleibt.

Nach jeder Runde wird die pro Team erreichte Punktzahl berechnet und in den Gesamtpunktstand aufgenommen. Das Team mit der höheren Endpunktzahl gewinnt.

fr Jeu de cornhole et de sling puck Active – Règle du jeu

Contenu du jeu:

Plateau de jeu recto-verso
6 palets
6 petits sacs à lancer
1 rampe

Cornhole

Préparation du jeu:

La plateau de jeu est installé sur une surface plane et le support est déplié. On forme deux équipes. Tous les joueurs se placent à environ 6 - 8 mètres du plateau de jeu. Chaque équipe reçoit trois sacs à lancer d'une couleur. Le nombre de tours est déterminé en commun par tous les joueurs avant le début du jeu.

Objectif du jeu:

Le but du jeu est de lancer les petits sacs sur le plateau ou à travers le trou afin de récolter le plus de points en tant qu'équipe.

Déroulement du jeu:

L'équipe qui commence le premier tour est désignée par tirage au sort. Dans les tours suivants, c'est toujours l'équipe qui a gagné le dernier tour qui commence (en cas d'égalité, l'avant-dernier tour).

Les équipes lancent l'une après l'autre les trois sacs de leur couleur sur le plateau qui leur fait face. Les flèches sur le plateau indiquent le nombre de points qu'elles ont obtenu par lancer :

- Un point pour un petit sac qui s'arrête sur la case avec une flèche.
- Deux points pour un sac qui s'arrête sur la case avec deux flèches.
- Trois points pour un sac qui reste sur la case avec trois flèches.
- Quatre points pour un sac lancé à travers le trou du plateau.

Pas de point pour un sac qui touche le sol.

Après chaque tour, le nombre de points obtenus par chaque équipe est calculé et intégré au score total. L'équipe qui obtient le score final le plus élevé gagne. En fonction de l'âge ou des capacités des autres joueurs, la distance par rapport au plateau cible peut être réduite.

Sling Puck

Préparation du jeu:

Le plateau de jeu est retourné de manière à ce que le côté avec l'élastique soit tourné vers le haut et la rampe est placée derrière la baguette en bois. Ensuite, on forme deux équipes. Chaque équipe reçoit trois palets d'une même couleur. Le nombre de tours est déterminé en commun par tous les joueurs avant le début du jeu.

But du jeu:

Le but du jeu est de faire passer les palets par le trou cible et de récolter le plus de points en tant qu'équipe.

Déroulement du jeu:

Le jeu se joue en équipes, chaque équipe peut tirer trois palets de sa couleur par tour. L'équipe qui ouvre le premier tour est tirée au sort. Dans les tours suivants, c'est toujours l'équipe qui a gagné le dernier tour qui commence (en cas d'égalité, l'avant-dernier tour).

Les équipes tirent l'une après l'autre les trois palets de leur couleur à travers le terrain de jeu. Pour tirer, les palets en bois sont tirés vers l'arrière à l'aide de l'élastique. Pendant ce temps, les autres joueurs ne doivent pas se trouver dans la direction de tir des palets. Les flèches sur le plateau indiquent le nombre de points marqués par lancer :

- Un point pour un palet qui s'arrête sur le champ avec une flèche.
- Deux points pour un palet qui s'arrête sur le champ avec deux flèches.
- Trois points pour un palet qui s'immobilise dans le trou.
- Quatre points pour un palet qui traverse le trou du plateau.
- Aucun point pour un palet qui s'arrête en dehors des cases mentionnées.

Après chaque tour, le nombre de points obtenus par chaque équipe est calculé et intégré au score total. L'équipe qui obtient le score final le plus élevé gagne.

Gioco Cornhole e Sling Puck Active – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

Tavola bersaglio bifacciale

6 dischi

6 sacchi di lancio

1 rampa

Cornhole

Preparazione del gioco:

Il bersaglio viene posizionato su una superficie piana e il supporto viene ripiegato. Poi si formano due squadre. Tutti i giocatori si posizionano a circa 6-8 metri di distanza dal bersaglio. Ogni squadra riceve tre sacchi da lancio di un colore. Il numero di round viene deciso insieme da tutti i giocatori prima dell'inizio del gioco..

Obiettivo del gioco:

Lo scopo del gioco è lanciare i sacchetti sul tabellone o attraverso il buco per ottenere il maggior numero di punti come squadra.

Procedimento di gioco:

La squadra che apre il primo turno viene decisa a sorte. Nei turni successivi, inizia sempre la squadra che ha vinto l'ultimo turno (in caso di pareggio, il penultimo).

Le squadre lanciano uno dopo l'altro i tre sacchetti di lancio del proprio colore sul tabellone di fronte a loro. Le frecce sul tabellone indicano quanti punti hanno ottenuto per ogni lancio:

- Un punto per un sacchetto che si ferma sulla casella con la freccia.
- Due punti per un sacchetto che si ferma sulla casella con due frecce.
- Tre punti per un sacchetto lasciato sul campo con tre frecce.
- Quattro punti per un sacchetto lanciato attraverso il foro del tabellone.
- Nessun punto per un sacchetto che tocca terra.

Dopo ogni round, il punteggio ottenuto da ogni squadra viene calcolato e incluso nel punteggio totale. Vince la squadra con il punteggio finale più alto.

Sling Puck

Preparazione del gioco:

La tavola viene girata in modo che il lato con l'elastico sia rivolto verso l'alto e la rampa viene posizionata dietro la barra di legno. Si formano quindi due squadre. Ogni squadra riceve tre dischi di un colore. Il numero di round viene deciso insieme da tutti i giocatori prima dell'inizio della partita.

Obiettivo del gioco:

Lo scopo del gioco è far passare i dischi attraverso il foro del bersaglio e segnare il maggior numero di punti come squadra.

Procedimento di gioco:

Il gioco si svolge a squadre; ogni squadra può tirare tre dischi del proprio colore per turno. La squadra che inizia il primo turno viene decisa per sorteggio. Nei turni successivi, inizia sempre la squadra che ha vinto l'ultimo turno (in caso di pareggio, il penultimo turno).

Le squadre tirano uno dopo l'altro i tre dischi del loro colore attraverso il campo di gioco. Per tirare, i dischi di legno vengono tirati all'indietro con l'aiuto dell'elastico. Gli altri giocatori non possono trovarsi nella direzione dei dischi durante il tiro. Le frecce sul tabellone indicano quanti punti sono stati segnati per ogni tiro:

- Un punto per un disco che si ferma sul tabellone con la freccia.
- Due punti per un disco che si ferma sul campo con due frecce.
- Tre punti per un disco che si ferma nella buca.
- Quattro punti per un disco che vola attraverso il foro del bersaglio del tabellone.
- Nessun punto per un disco lasciato fuori dai campi menzionati.

Dopo ogni turno, il punteggio ottenuto da ogni squadra viene calcolato e incluso nel punteggio totale. Vince la squadra con il punteggio finale più alto.

es Lanzamiento de sacos y Hockey Elástico Active – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

Tablero de puntería de dos caras

6 discos

6 bolsas de lanzamiento

1 rampa

Lanzamiento de sacos

Preparación del juego:

Se coloca el tablero de tiro sobre una superficie plana y se despliega el soporte. A continuación se forman dos equipos. Todos los jugadores se colocan a unos 6-8 metros de distancia del tablero. Cada equipo recibe tres bolsas de lanzamiento de un color. El número de rondas lo deciden todos los jugadores juntos antes de empezar el juego..

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es lanzar las bolsas al tablero o a través del agujero para conseguir el mayor número de puntos como equipo.

Desarrollo del juego:

Se decide por sorteo que equipo empieza la primera ronda. En las rondas siguientes, siempre empieza el equipo que ganó la última ronda (en caso de empate, la penúltima ronda).

Los equipos lanzan las tres bolsas de su color una tras otra sobre el tablero que tienen enfrente. Las flechas del tablero indican cuántos puntos han conseguido por lanzamiento, así:

- Un punto por una bolsa que se detenga en la casilla con una flecha.
- Dos puntos por una bolsa que se detenga en la casilla con dos flechas.
- Tres puntos por una bolsa dejada en el campo con tres flechas.
- Cuatro puntos por una bolsa que se lance a través del agujero del tablero.
- Ningún punto para una bolsa que toque el suelo.

Después de cada ronda, se calcula la puntuación obtenida por cada equipo y se incluye en la puntuación total. Gana el equipo con la puntuación final más alta.

Hockey Elástico

Preparación del juego:

Se da la vuelta al tablero de modo que el lado con la banda elástica quede hacia arriba y se coloca la rampa detrás de la barra de madera. A continuación, se forman dos equipos. Cada equipo recibe tres discos de un color. El número de rondas lo deciden todos los jugadores juntos antes de empezar el juego.

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es hacer pasar los discos por el agujero de la diana y conseguir el mayor número de puntos como equipo.

Desarrollo del juego:

Se juega por equipos, cada equipo puede lanzar tres discos de su color por ronda. El equipo que empieza la primera ronda se decide por sorteo. En las rondas siguientes, siempre empieza el equipo que ganó la última ronda (en caso de empate, la penúltima ronda).

Los equipos lanzan los tres discos de su color a través del campo de juego uno tras otro. Para disparar, los discos de madera se tiran hacia atrás con la ayuda de la goma elástica. Los demás jugadores no pueden estar en la dirección de los discos mientras son lanzados. Las flechas del tablero indican cuántos puntos han conseguido por lanzamiento, así:

- Un punto por un disco que se detenga en el tablero con una flecha.
- Dos puntos por un disco que se detiene en el campo con dos flechas.
- Tres puntos por un disco que se detiene en el agujero.
- Cuatro puntos por un disco que vuele por el agujero de la diana del tablero.
- Ningún punto por un disco que se detenga fuera de los campos mencionados.

Después de cada ronda, se calcula la puntuación obtenida por equipo y se incluye en la puntuación total. Gana el equipo con la puntuación final más alta.



SMALL-FOOT.DE

