

# EN Ninja Launcher

GA429

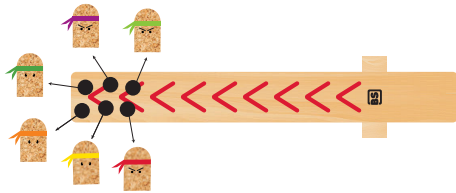
## Purpose of the game

Catch as many flying ninjas as possible.

## Preparation

Place the launcher board over the half-circle base.

Place all the ninjas on the end of the launcher.



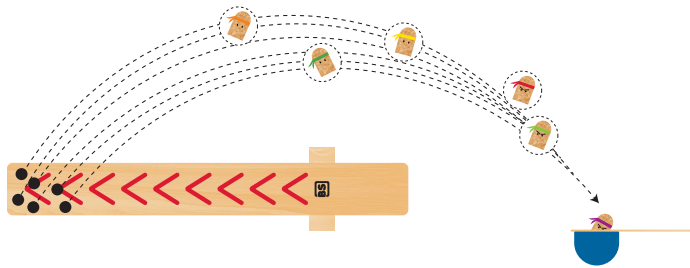
## Rules

The player with the biggest shoe size is the launcher, the player with the smallest shoe size is the catcher. The launcher steps on the end of the launchpad to make the ninjas fly.



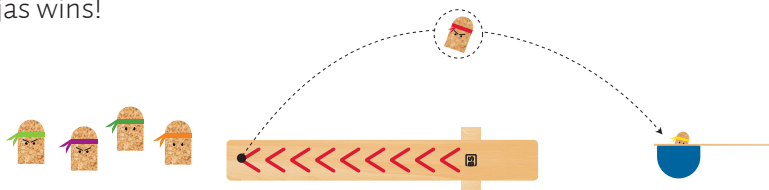
The catcher tries to catch as many ninjas as possible, in their racket. Each Ninja caught is 1 point. Play 3 times, adding up the points and then swap places. The launcher is now the catcher, and the catcher is the launcher. Keep playing until a player has reached 8 points, he is the winner!!

If there are more than 2 players then instead of swapping places make a line behind the launcher and catcher. Take turns launching and catching.



## Bonus game

Place only 1 ninja on the launcher. Keep launching 1 by 1. The first player to manage to catch all 6 ninjas wins!



# NL Lanceer de Ninja's

GA429

## Doel van het spel

Vang zoveel mogelijk ninja's

## Vorbereiding

Plaats het bord op de halfronde basis

Zet alle ninja's op het eind van het bord.

## Regels

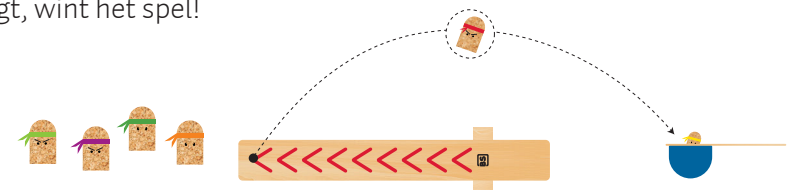
De speler met de grootste schoenmaat is de lanceerder. De andere speler is de vanger. De lanceerder stampt op het eind van het bord om de Ninja's te laten vliegen.

De vanger probeert met zijn net zoveel mogelijk ninja's te vangen. Iedere Ninja is 1 punt waard. Speel drie keer, tel dan de punten bij elkaar op en wissel van plaats. De lanceerder is nu de vanger en andersom. Speel door totdat één speler 8 punten heeft. hij is de winnaar van het spel!

Als er meer dan twee spelers zijn, maak dan een rij en vang om de beurt de ninja, wissel af wie vangt en wie lanceert.

## Bonusspel

Plaats maar 1 Ninja op het bord. Lanceer de Ninja's 1 voor 1. De eerste speler die alle 6 de ninja's vangt, wint het spel!





# ES Lanzador ninja

GA429

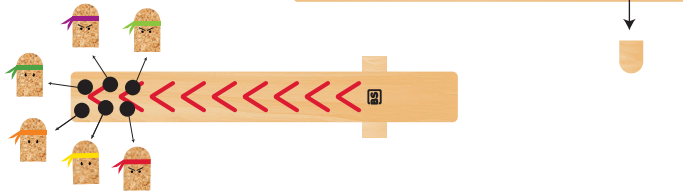
## Propósito del juego

Atrapa tantos ninjas voladores como puedas.

## Preparación

Coloca el tablero de lanzamiento sobre la base de semicírculo.

Coloca todos los ninjas en el extremo del lanzador.



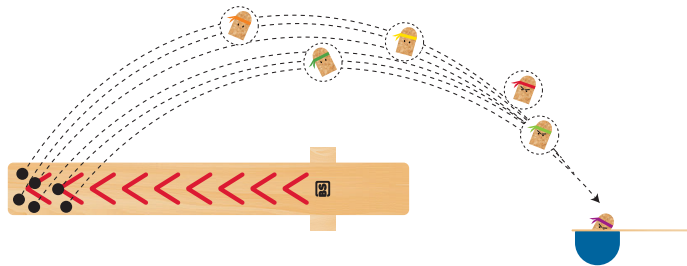
## Normas

El jugador con el tamaño de zapato más grande es el lanzador, el jugador con el tamaño de zapato más pequeño es el receptor. El lanzador pisa el extremo de la plataforma de lanzamiento para hacer volar a los ninjas.



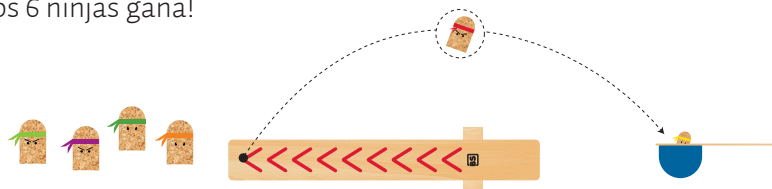
El receptor intenta atrapar tantos ninjas como sea posible con su raqueta. Cada Ninja atrapado es 1 punto. Juega 3 veces, suma los puntos y luego cambia de lugar. El lanzador es ahora el receptor, y el receptor es el lanzador. Sigue jugando hasta que un jugador alcance los 8 puntos, ¡es el ganador!

Si hay más de 2 jugadores, en lugar de intercambiar lugares, haga una línea detrás del lanzador y el receptor. Turnaros para lanzar y atrapar.



## Juego de bonificación

Coloca solo 1 ninja en el lanzador. Sigue lanzando 1 por 1. ¡El primer jugador que logre atrapar a los 6 ninjas gana!



# DA Ninja affyringsrampe

GA429

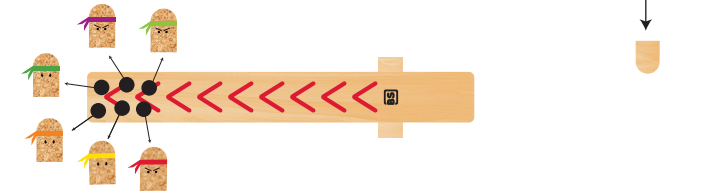
## Spilleets formal

Fang så mange flyvende ninjæer som muligt.

## Forberedelse

Sæt startbrættet over den halvcirkelformede bund.

Placer alle ninjæerne på enden af affyringsrammen.



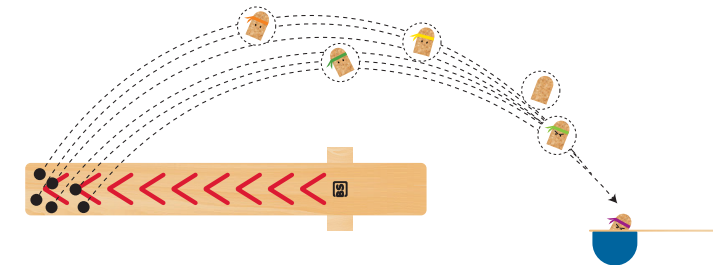
## Regler

Spilleren med den største skostørrelse er kasteren, og spilleren med den mindste skostørrelse er fangeren. Lanceren træder på enden af affyringsrammen for at få ninjæerne til at flyve.



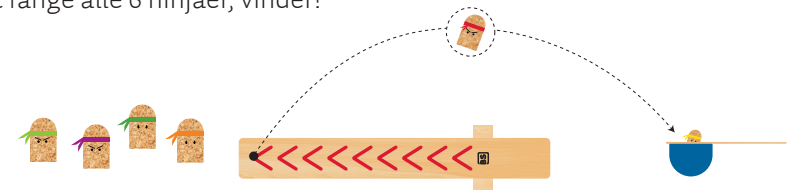
Fangeren forsøger at fange så mange ninjæer som muligt i deres raket. Hver ninja, der fanges, giver 1 point. Spil 3 gange og tæl point sammen, og byt derefter plads. Kasteren er nu fanger, og fangeren er kasteren. Bliv ved med at spille indtil en spiller har nået 8 point, er de vinderen!!!

Hvis der er mere end 2 spillere, skal du i stedet for at bytte plads lave en linje bag kasteren og fangeren i stedet for at bytte plads. De skiftes til at kaste og fange på skift.



## Bonusspil

Placer kun 1 ninja på affyringsrammen. Bliv ved med at affyre 1 efter 1. Den første spiller, der når at fange alle 6 ninjæer, vinder!



# BS DE Ninja-Werfer

## GA429

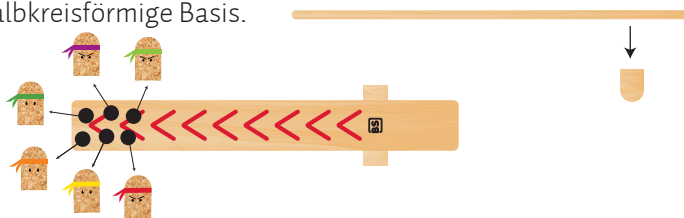
### Zweck des Spiels

Fangen Sie so viele fliegende Ninjas wie möglich.

### Vorbereitung

Lege das Startbrett auf die halbkreisförmige Basis.

Platziere alle Ninjas auf das Ende des Werfers.



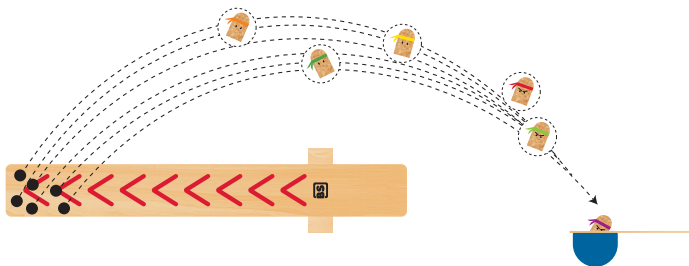
### Regeln

Der Spieler mit der größten Schuhgröße ist der Werfer, der Spieler mit der kleinsten Schuhgröße ist der Fänger. Der Werfer tritt auf das Ende der Startrampe, um die Ninjas fliegen zu lassen.



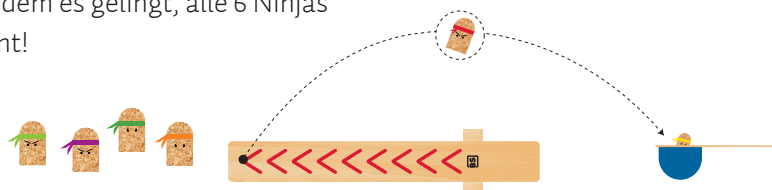
Der Fänger versucht, so viele Ninjas wie möglich mit seinem Korb zu fangen. Jeder gefangene Ninja bringt 1 Punkt. Spielt 3 Mal, zählt die Punkte zusammen und tauscht dann die Plätze. Der Werfer ist jetzt der Fänger, und der Fänger ist der Werfer. Spielt weiter, bis ein Spieler 8 Punkte erreicht hat, dann ist er der Gewinner!

Bei mehr als 2 Spielern werden die Plätze nicht getauscht, sondern es wird eine Reihe hinter dem Werfer und Fänger gebildet. Wechselt euch beim Werfen und Fangen ab.



### Bonus-Spiel

Setze nur 1 Ninja auf die Abschussvorrichtung. Starten Sie einzeln. Der erste Spieler, dem es gelingt, alle 6 Ninjas zu fangen, gewinnt!



# BS PL Wyrzutnia Ninja

## GA429

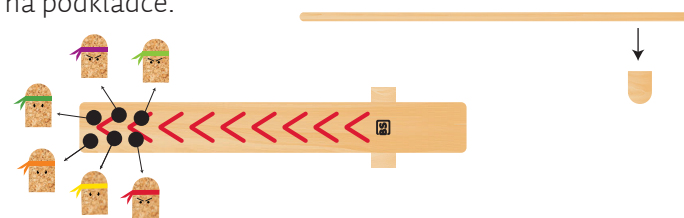
### Cel gry

Złap jak najwięcej latających Ninja.

### Przygotowanie

Położ drewnianą wyrzutnię na podkładce.

Położ drewnianą wyrzutnię na podkładce



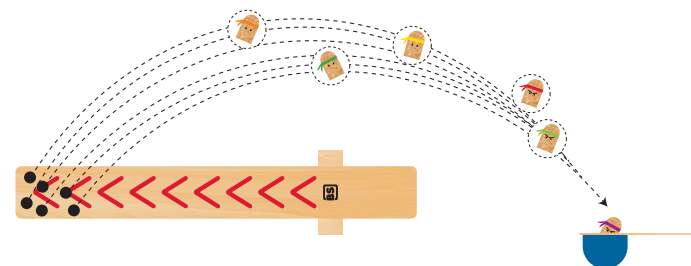
### Zasady

Gracz z największym rozmiarem buta następuje na wyrzutnię, gracz z najmniejszym rozmiarem buta łapie latające Ninja do paletki z workiem.



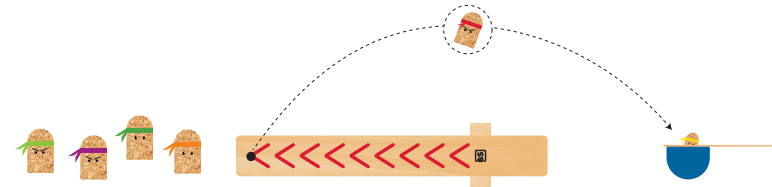
Gracz łapiący próbuje złapać jak najwięcej Ninja w paletkę. Każdy złapany Ninja to 1 punkt. Zagraj 3 razy sumując punkty a następnie zamień się rolami. Wyrzucający jest teraz łapaczem, a łapacz jest wyrzucającym. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 8 punktów jest zwycięzcą!

Jeśli jest więcej niż 2 graczy, zamiast zamieniać się miejscami, ustaw linię za wyrzucającym i łapaczem. Na zmianę wyrzucaj i łap.



### Gra bonusowa

Umieść tylko 1 Ninja na wyrzutni. Wyrzucaj po kolei pojedyncze Ninja. Pierwszy gracz, któremu uda się złapać wszystkich 6 Ninja, wygrywa!





# IT Agile come un ninja

GA429

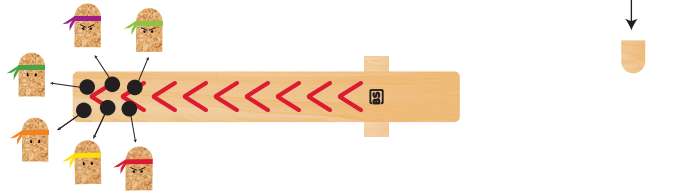
## Scopo del gioco

Catturate il maggior numero di ninja volanti!

## Preparazione

Posizionate la pedana di lancio sopra la base rotonda.

Posizionate tutti i ninja alla fine della pedana.



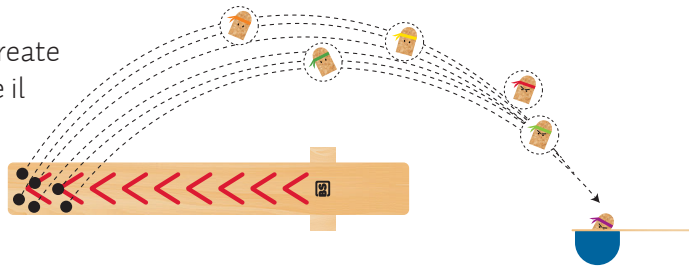
## Regole

Il giocatore con il piede più grande è il lanciatore, mentre il giocatore con il piede più piccolo è quello che cattura. Il lanciatore preme sull'estremità della pedana per far volare i ninja.



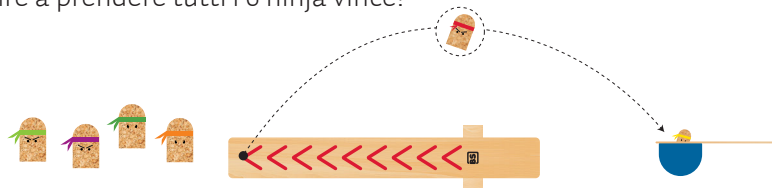
Il giocatore che cattura cercherà di prendere quanti più ninja possibile. Ogni ninja catturato vale 1 punto. Giocate 3 volte, sommando i punti e scambiandovi i ruoli. Continuate a giocare fino a quando un giocatore raggiunge 8 punti, diventando il vincitore!!

Se ci sono più di 2 giocatori, invece di scambiarvi i posti, create una linea dietro il lanciatore e il giocatore che cattura. Fate poi a turno nei ruoli.



## Gioco bonus

Posizionate solo 1 ninja sulla pedana. Continua a lanciare i ninja 1 per 1. Il primo giocatore a riuscire a prendere tutti i 6 ninja vince!



# RO Ninja Launcher

GA429

## Scopul jocului

Prindeti cat mai multe figurine Ninja zburatoare.

## Pregatiri

Asezati placa lansatoare peste baza semicerc.

Asezati toate figurinele Ninja la capatul placii lansatoare.

## Reguli

Lansatorul va fi jucatorul cu marimea cea mai mare a pantofului, iar jucatorul cu marimea cea mai mica va fi cel care prinde. Lansatorul va pasi pe capatul placii lansatoare si va lansa figurinele Ninja.



Celalalt jucator va incerca sa prinda cat mai multe figurine Ninja cu racheta. Pentru fiecare Ninja prinsa va primi 1 punct. Jucati de 3 ori, adunati punctele, dupa care schimbati locurile. Acum cel care prindea va deveni lansator iar celalalt jucator va prinde. Continuati jocul pana cand un jucator aduna 8 puncte, acel jucator va castiga jocul!

Daca sunt mai multi de 2 jucatori, atunci in loc de schimbarea locului faceti un rand in spatele lansatorului si a celui care prinde. Lansati si prindeti cu randul.

## Bonus

Asezati doar o figurina Ninja pe placa lansatoare. Lansati una cate una. Primul jucator care prinde toate cele 6 figurine Ninja, castiga!

