



Roll and Stop

- index -



GA441



DA

p. 3

ES

p. 3

NL

p. 2

DE

p. 2

FR

p. 2

PL

p. 3

EN

p. 2

IT

p. 3

RO

p. 3



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele. Väikesed osad. Kägistamisoht **FIN** Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.



Copyright © 2023 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45 -47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands



8171775444411

EN

Purpose of the game Roll the 3 balls onto the highest score colors to get the most points.

Preparation Roll out the game and pin it to the grass or sand with the metal pins. Each player searches for a small object, like a little stone or twig, this is your marker to count points. Place all items at the start (A).

Rules The first player to complete 5 jumping jacks starts. Take 2 huge steps back from the start point (A) and roll the 3 balls, one at a time. Add the points from the 3 balls and move your marker forward on the left side that amount of points (B).

Points What counts, is where the little zigzag on the ball stops, even if most of the ball is on another color. Balls that roll too far or to the side receive no points. The first player to reach 2500 points wins the game(C).

DE

Ziel des Spiels Rolle die 3 Bälle auf die Farben mit der höchsten Punktzahl, um die meisten Punkte zu erhalten.

Vorbereitung Rolle das Spiel aus und stecke es mit den Metallstiften in den Rasen oder Sand. Jeder Spieler sucht sich einen kleinen Gegenstand, z. B. einen kleinen Stein oder einen Zweig, der als Markierung für die Punktezählung dient. Legt alle Gegenstände an den Start (A).

Regeln Der erste Spieler, der 5 Hampelmänner geschafft hat, beginnt. Er geht 2 große Schritte vom Startpunkt (A) zurück und wirft die 3 Bälle, einen nach dem anderen. Zähle die Punkte der 3 Bälle zusammen und schiebe deinen Marker auf der linken Seite um die entsprechende Anzahl von Punkten nach vorne (B).

Punkte Es zählt die Stelle, an der das kleine Zickzack auf dem Ball aufhört, auch wenn der größte Teil des Balles auf einer anderen Farbe liegt. Bälle, die zu weit oder zur Seite rollen, erhalten keine Punkte. Der erste Spieler, der 2500 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel (C).

NL

Doel van het spel Rol de drie ballen op de kleur met de hoogste score om zoveel mogelijk punten te verdienen.

Vorbereitung Rol het doek uit op zand of gras en zet het vast met de haringen. Iedere speler zoekt een klein object zoals een steentje of takje. Dit gebruik je om het aantal punten te markeren. Leg alle objecten bij de start (A).

Regels De speler die als eerste 5 jumping jacks doet, mag starten. Neem een grote stap naar achteren vanaf het startpunt (A) en rol de ballen één voor één. Tel de behaalde punten bij elkaar op. Verplaats je object naar het juiste aantal punten aan de linkerzijde van het doek (B).

Punten De kleur waar het zigzagteken op de bal eindigt is het aantal punten wat je behaald. Ook al ligt het grootste deel van de bal op een andere kleur. Je krijgt geen punten voor ballen die naast of achter het doek liggen. De eerste speler die 2500 punten haalt, wint het spel (C).

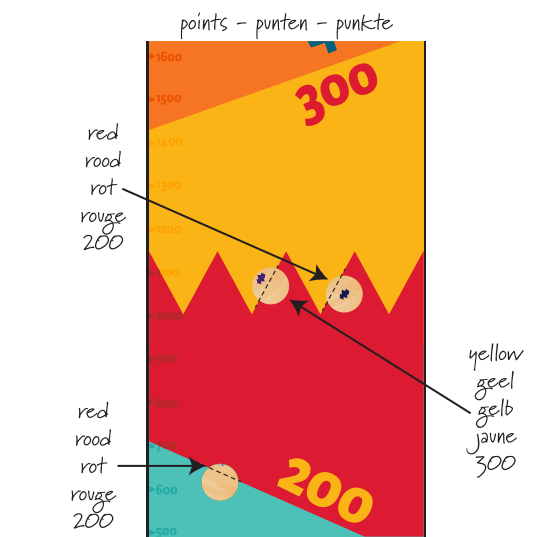
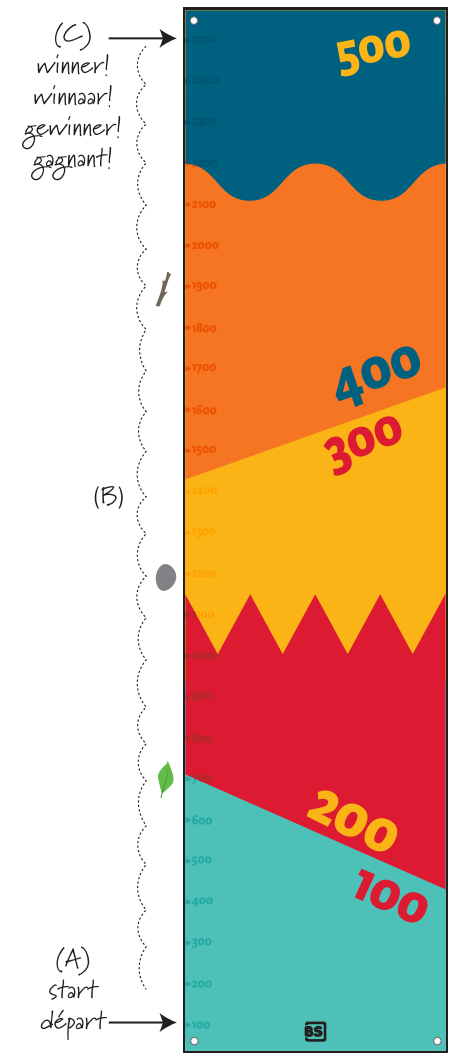
FR

But du jeu Faites rouler les 3 boules sur les couleurs donnant le plus de points pour avoir le plus haut score.

Préparation Déroulez le tapis de jeu et épinglez-le sur l'herbe ou le sable avec les tiges en métal. Chaque joueur cherche un petit objet, comme une petite pierre ou une brindille, afin de l'utiliser comme marqueur pour compter les points. Placez tous les éléments au départ (A)

Règles Le premier joueur qui à terminer 5 jumping jacks commence. Reculez de deux grands pas depuis le point de départ (A) et faites rouler les 3 boules, une à la fois. Calculez les points des 3 boules et déplacez votre marqueur vers l'avant à gauche du nombre de point (B).

Points Les points qui comptent sont ceux où le petit zigzag sur la boule s'arrête, même si la majeure partie de la boule est sur une autre couleur. Les boules qui roulent trop loin ou sur le côté ne font pas gagner de points. Le premier joueur à atteindre 2500 points gagne la partie (C).



ES

Propósito del juego Haz rodar las 3 pelotas en los colores para alcanzar la mayor puntuación y cantidad de puntos.

Preparación Extiende el juego y sujétalo en el césped o arena con los clavos de metal.

Cada jugador busca un objeto pequeño, como una piedrecita o una ramita, y con los objetos que encuentres utilízalos como marcador para contar los puntos. Coloca todos los elementos al inicio (A).

Reglas Comienza el primer jugador en hacer 5 saltos de tijera.

Da dos grandes pasos hacia atrás desde el punto de inicio (A) y rueda las 3 pelotas una por una. Suma los puntos de las 3 pelotas y mueve en el marcador la cantidad de puntos conseguidos en el lado izquierdo (B).

Puntos Lo que cuenta es dónde se detiene la pelota, si es antes o después del zigzag, incluso si la mayor parte de la pelota está en el otro color. Las pelotas que ruedan demasiado o que se van hacia un lado no reciben puntos.

El primer jugador en llegar a 2500 puntos gana el juego (C).

PL

Cel Gry Rzuć 3 kulami na najwyżej punktowany kolor. Uzyskasz wówczas najwięcej punktów.

Przygotowanie Rozwiń planszę i przypnij ją do powierzchni przy użyciu kołków. Każdy gracz szuka małego

znacznika np kamień lub gałązka. Umieść wszystkie przedmioty na START (A).

Zasady Rozpoczyna gracz, który jako pierwszy wykona 5 pajacyków.

Cofnij się o 2 ogromne kroki od START (A) i przetocz 3 piłki, pojedynczo. Dodaj punkty z 3 piłek i przesuw swój znacznik do przodu po lewej stronie do liczby uzyskanych punktów (B).

Punkty Liczy się położenie piłki na zygzaku (patrz rysunek)

Piłki, które toczą się za daleko lub na bok, nie otrzymują punktów.

Pierwszy gracz, który zdobędzie 2500 punktów, wygrywa grę (C).

DA

Formålet med spillet Rul de 3 kugler på de farver med den højeste score for at få flest point.

Forberedelse Spillet rulles ud og fastgøres i græsset eller sandet med metalnåle. Hver spiller leder efter en lille genstand, f.eks. en lille sten eller en kvist, som tjener som markering for optælling af point. Placer alle genstande ved startstedet (A).

Regler Den første spiller, der har fuldført 5 jumping jacks, starter. Han tager 2 store skridt tilbage fra startpunktet (A) og kaster de 3 kugler, den ene efter den anden. Tæl de 3 kuglers point sammen og flyt din markør på venstre side fremad med det tilsvarende antal point (B).

Point Det tæller, hvor den lille zigzag på bolden stopper, selv om det meste af bolden er på en anden farve.

Kugler, der ruller for langt eller til siden, giver ingen point.

Den første spiller, der når 2500 point, vinder spillet (C).

IT

Scopo del gioco Fate rotolare le 3 palline sui colori con il punteggio più alto per ottenere il maggior numero di punti possibili.

Preparazione ttendete il campo di gioco, e fissatelo all'erba o sulla sabbia con gli appositi picchetti di metallo. Ogni giocatore dovrà trovare un piccolo oggetto, per esempio, una pietruzza o un ramoscello: sarà il segnalino per poi contare i punti. Posizionate tutti gli elementi al punto di partenza (A).

Regole Il primo giocatore che completerà 5 saltelli inizierà il gioco. Fate 2 grandi passi indietro rispetto al punto di partenza (A), e fate rotolare le 3 palline, una alla volta. Sommate i punti dalle 3 palline, e spostate il vostro segnalino in avanti sul lato sinistro di tanti passi quanti sono i punti ottenuti (B).

Punti Conta dove il piccolo zigzag presente sulla pallina si ferma, anche se la maggior parte della sfera si trova su un altro colore.

Le palline che rotolano troppo lontano o lateralmente non fanno guadagnare punti.

Il primo giocatore che raggiunge i 2.500 punti vince la partita (C).

RO

Scopul jocului Rostogoliti cele 3 mingi in zonele cu cel mai mare punctaj pentru a obtine cele mai multe puncte.

Pregătirea jocului Asezati jocul si prindeti de iarba sau de nisip cu sigurantele din metal. Fiecare jucator isi cauta o piatra sau un obiect cu care va marca punctele adunate. Plasati toate piesele la punctul de pornire (A).

Reguli Primul jucator care face 5 sarituri, incepe jocul. Faceti 2 pasi in spate de la punctul de pornire (A) si rostogoliti cele 3 mingi consecutiv. Adunati punctele de la pozitia celor 3 mingi si marcati pe partea stanga a punctajului. (B)

Puncte Conteaza zigzag-ul unde se opreste mingea, chiar daca o parte a mingii se afla pe alta culoare.

Nu veti primi puncte pentru mingile care au iesit afara ori s-au rostogolit prea departe. Primul jucator care obtine 2500 puncte, castiga jocul.(C)

