

Jumping pixies

**Contens: 16 jumping pixies,
4 springboards, 1 game board**

A jumping game for 2-4 players

Place the board in the centre of the table or on the floor and place the coloured ramps with the hole at the back at a distance of 10 cm apart on the coloured rim of the board.

After deciding who should start, the first player places a pixie in the hole of one of the ramps. Then he tabs the small upright plank, varying the pressure, and tries to catapult the jumping pixie into a hole of the same colour on the board.

This scores 10 points. If the player manages to get all his 4 pixies into holes of his colour, he then scores 40 points. Any pixie that falls into a different-coloured hole scores 1 point.

Pixies that do not hit the board or do not land in a hole can be catapulted again and again until they reach their target.

The player then removes his pixies from the holes and it is the next player's turn.

After the previously agreed number of rounds (5-10) the scores are added together. The winner is the player with the most points.

Hüpfzwerge

**Inhalt: 16 Hüpfzwerge,
4 Schleuderbretter, 1 Spielbrett**

Das Hüpfspiel für 2 - 4 Spieler

Das Spielbrett stellt Ihr in die Mitte des Tisches oder auf den Fußboden und die farbigen Rampen in einem Abstand von ca. 10 cm mit dem Loch nach hinten vor den farbigen Rand des Spielbrettes.

Nun müßt Ihr bestimmen, wer anfängt. Der erste Spieler setzt einen Zwerg auf das Loch der Rampe. Jetzt tippt er mehr oder weniger stark auf das hochstehende Brettchen und versucht den Hüpfzweig so in Richtung des Spielbrettes zu schleudern, daß der Zwerg in ein Loch derselben Farbe trifft.

Dafür gibt es 10 Punkte. Wenn er alle 4 Zwerge seiner Farbe in das richtige Loch trifft, bekommt er also 40 Punkte. Alle Zwerge, die in ein anderes Loch fallen, erhalten 1 Punkt.

Zwerge, die das Spielbrett nicht treffen oder nicht in einem Loch landen, könnt Ihr solange werfen, bis sie im Ziel landen.

Die geworfenen Zwerge nimmt nun der Spieler aus den Löchern und der nächste Spieler ist dran.

Nach den vorher vereinbarten Spielrunden (5-10) werden die Punkte zusammengezählt. Sieger ist der Spieler, der die meisten Punkte erreicht hat.

Les Nains Sauteurs

**Comprend: 16 nains sauteurs,
4 tremplins, 1 tapis de jeu**

Un jeu de saut au tremplin pour 2 à 4 joueurs

Placez le tapis de jeu au centre de la table ou sur le sol et disposez les tremplins de couleur de part et d'autre de la bande de couleur du tapis de jeu à 10 cm d'intervalle environ, avec le trou vers l'extérieur.

Désignez ensuite le joueur qui va commencer. Celui-ci place un nain dans le trou du tremplin et frappe du doigt, avec plus ou moins de force, sur la partie surélevée de la planchette, en essayant de projeter le nain sauteur en direction du tapis de jeu de manière à ce qu'il atterrisse dans un trou de la même couleur. S'il réussit, le joueur gagne 10 points.

S'il parvient à envoyer les 4 nains de sa couleur dans les trous correspondants, il gagne donc 40 points. Tous les nains tombant dans un trou d'une autre couleur rapportent 1 point.

Les nains qui n'atterrissent pas sur le tapis de jeu ou dans les trous peuvent être lancés de nouveau jusqu'à temps qu'ils atteignent leur cible.

Le joueur ayant réussi retire les nains des trous et c'est alors au suivant de jouer.

Les points sont décomptés à l'issue du nombre de manches fixé (5 à 10). Le joueur gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

Enanitos saltadores

**Contenido: 16 enanitos saltadores,
4 tablas lanzadoras,
1 tablero de juego**

Un juego de saltos para 2 a 4 personas

Coloquen el tablero de juego en el centro de la mesa o sobre el suelo. Luego coloquen las rampas de color delante del borde de color del tablero, con el agujero señalando hacia atrás y manteniendo un espacio de aprox. 10 cm entre cada una de las rampas.

Ahora tienen que elegir a la persona que empiece con el juego. Esta persona coloca un enanito en el agujero de la rampa y pulsa lo suficientemente fuerte sobre la parte elevada de la rampa tratando de lanzar al enanito en dirección del tablero de juego así que caiga en un agujero del mismo color.

Si el jugador tiene éxito, recibe 10 puntos. Esto significa que recibirá 40 puntos si logra que sus 4 enanitos caigan en los agujeros del mismo color. Por cada enanito que caiga en otro agujero solamente se recibe un punto.

Los enanitos que no caen en un agujero o sobre el tablero de juego pueden ser lanzados repetidas veces hasta caer en uno de los agujeros.

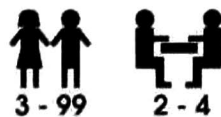
Luego el jugador saca sus enanitos de los agujeros para que el siguiente pueda jugar.

Al terminar el número de turnos antes acordado (5-10), se suman los puntos logrados por cada uno de los jugadores. Ganador es el jugador que haya logrado el mayor puntaje.



4 013594 091077

Art.-Nr.:
HS 107



3 - 99

2 - 4