



Luca Bellini - Luca Borsa



Erika Signini

2 GAME LEVELS
2 LIVELLI DI GIOCO

basic

3+

years
anni

advanced

5+

years
anni



(EN)

Please read these instructions carefully before using the toy and keep for future reference.



Warning!

Not suitable for children under 36 months. Due to small parts. Choking hazard. Before using the product remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners and xing ties etc) and keep them out of reach of children. Suffocation hazard.

Taking care of the game

When not in use, store the product in a place protected against sources of heat, dust and humidity. Check on a regular basis, the condition of the product and presence of wear or possible damage. In case of damage, do not use the toy and keep it out of reach of children.

(PT)

Antes de usar, leia e conserve estas instruções para consultas futuras.



ATENÇÃO!

Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Atenção, contém peças pequenas: risco de asfixia. Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de xação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de asxia.

Manutenção do jogo

Quando não estiver a ser utilizado, mantenha o produto num local protegido do calor, pó e humidade. Verifique com regularidade o estado de desgaste do brinquedo e a existência de eventuais danos. No caso de detetar algum componente danificado, não utilize o brinquedo e mantenha-o fora do alcance das crianças.

(IT)

Si raccomanda di leggere prima dell'uso e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.



Attenzione!

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio soffocamento. Eventuali sacchetti di plastica ed altri componenti non facenti parte del gioco (es. legacci, elementi di fissaggio, etc.) devono essere rimossi prima dell'uso e tenuti fuori dalla portata dei bambini. Rischio soffocamento.

Manutenzione del gioco

Durante le pause d'uso conservare il prodotto in un luogo protetto da fonti di calore, polvere ed umidità. Verificare regolarmente lo stato di usura del prodotto e la presenza di eventuali rotture. In caso di danneggiamenti non utilizzate il giocattolo e tenerlo fuori dalla portata dei bambini.

(FR)

Il est conseillé de lire cette notice avant l'emploi et de la conserver pour toute référence future.



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Attention aux petites pièces, risque d'étouffement. Les éventuels sachets en plastique et les autres éléments ne faisant pas partie du jouet (ex. liens, éléments de xation, etc.) doivent être éliminés avant l'utilisation et être tenus hors de la portée des enfants. Risque d'étouement.

Entretien du jeu

Pendant les périodes de non utilisation, conservez le produit dans un endroit à l'abri des sources de chaleur, de la poussière et de l'humidité. Vérifier régulièrement l'état d'usure du produit et la présence d'éventuelles ruptures. En cas d'endommagements, il est conseillé de ne pas utiliser le jouet et le garder hors de portée des enfants.

(ES)

Se recomienda leer estas instrucciones antes del uso y conservarlas para futuras consultas.



¡Atención!

No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas, riesgo de asfixia. Antes de utilizar, quitar las posibles bolsas de plástico y todos los demás componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo, cordones, elementos de jación, etc.) y guardarlos fuera del alcance de los niños. Riesgo de asfixia.

Mantenimiento del juguete

Durante el tiempo en el que no se utilice el producto, consérvelo en un lugar protegido de fuentes de calor, polvo y humedad. Comprobar periódicamente el estado de desgaste del producto y la presencia de posibles roturas. En caso de daños visibles no utilizar el juguete y mantenerlo alejado del alcance de los niños.

(PL)

Przed użytkowaniem produktu należy przeczytać instrukcję obsługi oraz zachować ją na przyszłość jako źródło informacji.



OSTRZEŻENIE!

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Ryzyko uduszenia. Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznureczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia.

Przechowywanie gry

Podczas przerw w użytkowaniu przechowywać produkt w miejscu chronionym przed źródłami ciepła, kurzem i wilgocią. Kontrolować regularnie stan zużycia produktu i obecność ewentualnych uszkodzeń. W razie stwierdzenia uszkodzeń nie należy używać zabawki, lecz trzeba ją przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci.

EN

Little Arrow



We are glad you chose this game to spend some happy moments with all your family.

This game helps your baby develop their skills as well as learning how to socialise; it helps them to accept rules, learn new concepts, solve problems, test their skills learning from the others (both adults and peers) and gradually learn how to collaborate with them.

Furthermore, it is an occasion for you to better get to know your child and establish a deeper relationship with them while playing.

Materials

18 game pieces:

8 chests, 1 castle,
5 targets, 1 river, 1 lake/
swamp)

5 special cards

The arrow (your finger!)

Aim of the game - basic game

3+

Skill game for 2/4 players

Hit the best targets with your "arrow" finger.

Setup

Take all the pieces. Use the lake/swamp piece with the lake side facing up.

Randomly place all the pieces in the middle of the table at a distance from each other.

(the further apart the pieces are, the more difficult the game is)

Shuffle the 5 special cards and make a stack facing down.



Rules

The youngest player goes first. The player in turn stands in front of the table and turns the first special card; the result determines the way you "shoot" your "arrow" finger. Close your eyes, lift your finger and raise it as high as possible; then position it again on the table trying to hit a piece, but doing first the action indicated by the special card:



turn around on yourself



take a big step back and take a big step forward



jump 3 times on the spot



take a big step to the left
take a big step to the right



position the "arrow" marker again standing on one foot only

WARNING: The player in turn must keep his eyes shut from the moment he takes finger up for as long as he does the action indicated by the special card, until he puts his finger on the table or on

What did you hit?



- if you hit a chest piece, a target or the castle, you win it;
- if you hit the lake, the river or the table, you win nothing

The turn then passes to the next player, moving clockwise, who uses the same action card. Each time it is the turn again of the player who started the turn, he starts a new round and turns over a new special card.

End of the game



The game ends when 4 special cards have been played (4 rounds)

The winner is the player or players who have won the most pieces.

Aim of the game - Advanced game

5+

Skill game for 2/6 players 5+

Hit the best targets with your "arrow" finger.

Setup

Take all the pieces. Use the lake/swamp piece with the swamp side facing up. Randomly place all the pieces in the middle of the table at a distance from each other (the further apart the pieces are, the more difficult the game is) Shuffle the 5 special cards and make a stack facing down.



Rules

The youngest player starts first. The player in turn stands in front of the table and turns the first special card: the result determines the way you "shoot" your "arrow" finger. Close your eyes, lift your finger and raise it as high as possible. Then position it again on the table trying to hit a piece, but doing first the action indicated by the special card:



turn around on yourself



take a big step back and take a big step forward



jump 3 times on the spot



take a big step to the left
take a big step to the right



position the "arrow" marker again
standing on one foot only

Warning: The player in turn must keep his eyes shut from the moment he raises his finger up for as long as he does the action indicated by the special card, until he puts his finger on the table or on a piece.

What did you hit?



- if you hit a chest piece, a target or the castle, you win it;
- if you hit the river or the table, you win nothing
- if you hit the swamp, you need to put one of your pieces back on the table.



The turn then passes to the next player, moving clockwise, who uses the same action card.

Each time it is the turn again of the player who started the turn, he starts a new round and turns over a new special card.

End of the game



The game ends when all the cards have been turned over (5 rounds)

The winner is the player with the most pieces.

In the case of a tie, the player who has the most chest pieces wins.

IT

Little Arrow



Siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della linea Family Games.

Questo gioco aiuta il bambino a sviluppare le sue potenzialità e allo stesso tempo a socializzare; gli insegna ad accettare le regole, a capire nuovi concetti, a risolvere problemi, a mettere in campo le proprie abilità, a imparare dagli altri (adulti o coetanei) e a considerarli per arrivare gradualmente a collaborare con loro. Inoltre è un'occasione per conoscere meglio i vostri bambini e relazionarsi con loro proprio attraverso il gioco.

Materiali

18 tessere gioco:

8 Forzieri, 1 castello,
5 bersagli, 1 fiume, 1 lago/
palude)

5 carte speciali

La freccia (il vostro dito!)

Scopo del gioco – livello base

3+

Gioco di destrezza per 2/4 giocatori

Centrare con il proprio dito "freccia" i bersagli migliori.

Preparazione

Prendete tutte le tessere; utilizzate la tessera lago/palude con il lato lago rivolto verso l'alto. Piazzate casualmente tutte le tessere al centro del tavolo distanti tra loro. (più le tessere saranno distanti tra loro, più il gioco sarà difficile). Mischiate le 5 carte speciali e formate una pila a faccia in giù.



Come si gioca

Il giocatore più giovane inizierà per primo. Il giocatore di turno si posiziona di fronte al tavolo e gira la prima carta speciale; il risultato determina il modo in cui dovrà "scoccare" il suo dito "freccia". Il giocatore chiude gli occhi, alza dito e lo solleva il più in alto possibile; lo riposiziona quindi sul tavolo cercando di centrare una tessera, eseguendo però prima l'azione indicata dalla carta speciale:



Fai un giro su te stesso di 360°



Fai un grande passo indietro ed un grande passo avanti



Fai 3 salti sul posto



Fai un grande passo a sinistra ed un grande passo a destra



Riposiziona il segnalino "freccia" stando in equilibrio su un piede solo

ATTENZIONE: il giocatore di turno deve tenere gli occhi chiusi dal momento in cui alza il dito per tutto il tempo in cui svolge l'azione indicata dal risultato della carta speciale, fino a quando non appoggia il dito sul tavolo o su una tessera.

Cosa hai colpito?



- se hai colpito una tessera forziere, un bersaglio o il castello, la conquisti;
- se hai colpito il lago, il fiume o il tavolo non conquisti nulla

Il turno passa quindi al giocatore successivo, procedendo in senso orario, che utilizza la stessa carta azione. Ogni volta che torna a essere di turno il giocatore che ha dato inizio alla partita inizia un nuovo round e si gira una nuova carta speciale.

Fine del gioco!



La partita finisce quando sono state giocate 4 carte speciali (4 round)

Vince il giocatore o i giocatori che hanno conquistato più tessere.

Scopo del gioco - livello avanzato

5+

Gioco di destrezza per 2/6 giocatori 5+

Centrare con il proprio dito "freccia" i bersagli migliori.

Preparazione

Prendete tutte le tessere; utilizzate la tessera lago/palude con il lato palude rivolto verso l'alto. Piazzate casualmente tutte le tessere al centro del tavolo distanti tra loro (più le tessere saranno distanti tra loro più il gioco sarà difficile). Mischiate le 5 carte speciali e formate una pila a faccia in giù.



Come si gioca

Il giocatore più giovane inizia per primo. Il giocatore di turno si posiziona di fronte al tavolo e gira la prima carta speciale: il risultato determina il modo in cui dovrà "scoccare" il suo dito. Il giocatore chiude gli occhi, alza il suo dito "freccia", lo solleva il più in alto possibile e lo riposiziona sul tavolo cercando di colpire una tessera, eseguendo però prima l'azione indicata dal risultato della carta speciale:



Fai un giro su te stesso di 360°



Fai un grande passo indietro ed un grande passo avanti



Fai 3 salti sul posto



Fai un grande passo a sinistra ed un grande passo a destra



Riposiziona il segnalino "freccia" stando in equilibrio su un piede solo

ATTENZIONE: il giocatore di turno deve tenere gli occhi chiusi dal momento in cui alza il dito "freccia" per tutto il tempo in cui svolge l'azione indicata dal risultato della carta speciale, fino a quando non lo appoggia sul tavolo o su una tessera.

Cosa hai colpito?



- se hai colpito una tessera forziere, un bersaglio o il castello, la conquisti;
- se hai colpito il fiume o il tavolo non conquisti nulla
- se hai colpito la palude devi rimettere sul tavolo una tua tessera precedentemente conquistata



Il turno passa quindi al giocatore successivo, procedendo in senso orario, che utilizza la stessa carta azione. Ogni volta che torna ad essere di turno il giocatore che ha dato inizio alla partita inizia un nuovo round e si gira una nuova carta speciale.

Fine del gioco!



La partita finisce quando sono state giocate 4 carte speciali (4 round)

Vince il giocatore o i giocatori che hanno conquistato più tessere.

ES

Little Arrow



Te agradecemos que hayas adquirido este producto para pasar momentos inolvidables con tu familia.

Este juego potenciará las habilidades de tu pequeño, y al mismo tiempo, le enseñará a socializarse colaborando con otros jugadores, aceptando las reglas, comprendiendo nuevos conceptos y resolviendo los diferentes problemas y situaciones que se planteen, todo ello a través de sus propias habilidades y la observación del comportamiento de otros jugadores (adultos y niños). Además, es una buena ocasión para conocerle mejor y establecer un fuerte vínculo entre vosotros mediante el juego.

Materiales

18 tarjetas de juego

8 cofres, 1 castillo, 5 dianas,
1 río, 1 lago/pantano)

5 cartas especiales

La flecha (tu dedo)

Finalidad el juego Juego de primer nivel

3+

Juego de destreza para 2/4 jugadores

Acertar con el dedo "flecha" los mejores blancos.

Preparación

Coge todas las tarjetas; utiliza la tarjeta lago/pantano con la cara del lago hacia arriba. Coloca en modo casual todas las tarjetas en el centro de la mesa, separadas entre sí. (mientras mayor sea la distancia entre las tarjetas, más difícil será el juego)

Mezcla las 5 cartas especiales y colócalas boca abajo formando una pila.



Reglas del juego

El primero en jugar será el jugador más joven. El jugador de turno se coloca frente a la mesa y voltea la primera carta especial; la carta que sale determina la forma en que habrá que "lanzar" con el dedo "flecha". El jugador debe cerrar los ojos y alzar el dedo lo más alto que pueda; luego, lo coloca sobre la mesa tratando de apuntar a una tarjeta, pero antes deberá hacer lo que indica la carta especial:



girar sobre sí mismo 360°



dar un paso gigante hacia atrás y un paso gigante hacia adelante



saltar 3 veces en tu lugar



dar un paso gigante hacia la izquierda y un paso gigante hacia la derecha



colocar el marcador "flecha" en su posición manteniéndote en equilibrio sobre un solo pie

ADVERTENCIA: el jugador de turno debe mantener los ojos cerrados a partir del momento en que alza el dedo y por todo el tiempo mientras realiza la acción indicada en la carta especial, hasta que apoya el dedo sobre la mesa o sobre una tarjeta.

¿A qué has acertado?



- si has acertado a una tarjeta cofre, una diana o el castillo, los conquistas;
- si has acertado al lago, al río o a la mesa, no obtienes nada

Ahora le toca el turno al jugador que está a la derecha, que debe utilizar la misma carta de acción.

Cada vez que le toca el turno al jugador que ha comenzado el partido, comienza una nueva vuelta y se voltea otra carta especial.

Final del juego



El partido termina cuando se han jugado 4 cartas especiales (4 vueltas)

Gana el jugador o los jugadores que han conquistado el mayor número de tarjetas.

Finalidad el juego

Juego avanzado

5+

Juego de destreza para 2/6 jugadores

Acertar con el dedo "flecha" los mejores blancos.

Preparación

Coge todas las tarjetas; utiliza la tarjeta lago/pantano con la cara del pantano hacia arriba.

Coloca en modo casual todas las tarjetas en el centro de la mesa, separadas entre sí (mientras mayor sea la distancia entre las tarjetas, más difícil será el juego)

Mezcla las 5 cartas especiales y colócalas boca abajo formando una pila.



Reglas del juego

El primero en jugar será el jugador más joven. El jugador de turno se coloca frente a la mesa y voltea la primera carta especial: la carta que sale determina la forma en que habrá que "lanzar" con su dedo. El jugador cierra los ojos y alza su dedo "flecha" lo más alto que pueda, luego, lo coloca sobre la mesa tratando de apuntar a una tarjeta, pero antes deberá hacer lo que indica la carta especial:



girar sobre sí mismo 360°



dar un paso gigante hacia atrás y un paso gigante hacia adelante



saltar 3 veces en tu lugar



dar un paso gigante hacia la izquierda y un paso gigante hacia la derecha



colocar el marcador "flecha" en su posición manteniéndote en equilibrio sobre un solo pie

ADVERTENCIA: el jugador de turno debe mantener los ojos cerrados a partir del momento en que alza el dedo "flecha", por todo el tiempo mientras realiza la acción indicada en la carta especial, hasta que lo apoya sobre la mesa o sobre una tarjeta

¿A qué has acertado?



- si has acertado a una tarjeta cofre, una diana o el castillo, los conquistas;
- si has acertado al río o a la mesa, no obtienes nada
- si has acertado al pantano debes colocar sobre la mesa una de las tarjetas que ya habías conquistado.



Ahora le toca el turno al jugador que está a la derecha, que debe utilizar la misma carta de acción. Cada vez que le toca el turno al jugador que ha comenzado el partido, comienza una nueva vuelta y se voltea otra carta especial.

Final del juego



El partido termina cuando se han volteado todas las cartas (5 vueltas). Gana el jugador que ha conquistado el mayor número de cartas. En caso de empate, gana el jugador que ha conquistado el mayor número de cartas cofre.

PT

Little Arrow



Estamos felizes por ter escolhido este jogo para passar momentos divertidos em família.

Este é um jogo que ajuda a criança a desenvolver as suas capacidades e ao mesmo tempo a aprender a sociabilizar; ajuda a aceitar as regras, a conhecer novos conceitos, a resolver problemas, a testar as suas capacidades, a aprender com os outros (adultos e crianças) e gradualmente a colaborar em equipa.

Além disso, é uma excelente oportunidade para conhecer melhor o seu filho e estabelecer um vínculo emocional enquanto jogam.

Materiais

18 cartões de jogo:

8 Cofres, 1 castelo, 5 alvos,
1 rio, 1 lago / pântano)

5 cartas especiais

A flecha (o seu dedo!)

Finalidade do jogo – Jogo base

3+

Jogo de habilidade para 2/4 jogadores

Centralizar com o próprio dedo “flecha” os melhores alvos.

Setup

Pegue todos os cartões; utilize o cartão lago/pântano com o lado lago virado para cima.

Coloque todas os cartões de forma aleatória no centro da mesa distantes uns dos outros..

(quanto mais distantes os cartões estiverem entre eles, mais difícil será o jogo)

Embaralhe as 5 cartas especiais e faça uma pilha virada para baixo.



Regulamento

Começa primeiro o jogador mais novo.

O jogador, que está na sua vez, posiciona-se em frente à mesa e vira a primeira carta especial; o resultado determina como vai ter de "lançar" o seu dedo "flecha". O jogador fecha os olhos, eleva o dedo e eleva-o o mais alto possível; então o coloca de volta na mesa tentando acertar uma carta, mas executando primeiro a ação indicada pelo resultado da carta especial:



dê um giro em volta de si de 360 graus



dê um grande passo atrás e um grande passo à frente



dê 3 pulos no local



dê um grande passo à esquerda e um grande passo à direita



coloque de volta a peça "flecha" equilibrando-se num só pé

ATENÇÃO: o jogador, que está na sua vez, deve manter os olhos fechados a partir do momento em que eleva o dedo durante todo o tempo que executa a ação indicada pelo resultado da carta especial, até quando não apoiar o dedo na mesa ou num cartão.

Onde acertou?



- se acertou um cartão cofre, um alvo ou o castelo, é seu;
- se acertou o lago, o rio ou a mesa não ganha nada

Passa-se assim ao jogador seguinte, procedendo no sentido dos ponteiros do relógio, que utiliza a mesma carta ação. Cada vez que estiver na vez do jogador que iniciou o jogo, inicia uma nova rodada e vira-se uma nova carta especial.

Fim do jogo



O jogo termina quando 4 cartas especiais foram jogadas (4 rodadas)

Vence o jogador ou os jogadores que ganharam mais cartões.

Finalidade do jogo - Jogo avançado 5+

Jogo de habilidade para 2/6 jogadores

Centralizar com o próprio dedo "flecha" os melhores alvos.

Setup

Pegue todos os cartões; utilize o cartão lago/pântano com o lado pântano virado para cima.

Coloque de forma aleatória todas os cartões no centro da mesa um distante do outro (quanto mais os cartões estiverem distantes uns dos outros, mais difícil será o jogo)

Embaralhe as 5 cartas especiais e faça uma pilha virada para baixo.



Regulamento

Começa primeiro o jogador mais novo.

O jogador, que está na sua vez, se posiciona em frente à mesa e vira a primeira carta especial: o resultado determina como vai ter de "lançar" o seu dedo. O jogador fecha os olhos, eleva o dedo "flecha", eleva-o mais alto possível e o coloca de volta na mesa tentando acertar um cartão, mas executando primeiro a ação indicada pelo resultado da carta especial:



dê um giro em volta de si de 360 graus



dê um grande passo atrás e um grande passo à frente



dê 3 pulos no local



dê um grande passo à esquerda e um grande passo à direita



coloque de volta a peça "flecha" equilibrando-se num só pé

ATENÇÃO: o jogador, que está na sua vez, deve manter os olhos fechados a partir do momento em que eleva o dedo "flecha" durante todo o tempo que executa a ação indicada pelo resultado da carta especial, até quando não apoia o dedo na mesa ou num cartão.

Onde acertou?



- se acertou um cartão cofre, um alvo ou o castelo, é seu;
- se acertou o lago, o rio ou a mesa não ganha nada
- se acertou o pântano, deve colocar de volta na mesa um dos cartões que ganhou anteriormente.



Passa-se assim ao jogador seguinte, procedendo no sentido dos ponteiros do relógio, que utiliza a mesma carta ação. Cada vez que estiver na vez do jogador que iniciou o jogo, inicia uma nova rodada e vira-se uma nova carta especial.

Fim do jogo



O jogo termina quando todas as cartas especiais foram viradas (5 rodadas).
Vence o jogador que ganhar mais cartões.
Em caso de empate, vence o jogador que ganhou mais cartões-cofre.

FR

Little Arrow



Nous sommes heureux que vous ayez choisi ce jeu pour passer de bons moments en famille.

Ce jeu aide votre enfant à développer ses capacités et lui apprend également à socialiser avec d'autres enfants; il l'aide à accepter les règles, à apprendre de nouveaux concepts, à résoudre des problèmes, à tester ses capacités tout en apprenant des autres (des adultes ainsi que de ses petits camarades) et à apprendre progressivement à collaborer avec eux. Il s'agit en outre d'une occasion pour vous de mieux connaître votre enfant et d'établir une relation plus profonde avec lui tout en jouant et en s'amusant.

Matériel

18 fiches de jeu

8 coffres, 1 château, 5 cibles,
1 rivière, 1 lac / marécage)

5 cartes spéciales

La flèche (votre doigt !)

But du jeu - Jeu de base

Jeu d'adresse pour 2/4 joueurs

Viser les meilleures cibles avec son doigt « flèche ».

3+

Préparation

Prenez toutes les fiches ; utilisez la fiche lac / marécage avec le côté lac découvert.

Placez au hasard toutes les fiches au centre de la table, éloignées les unes des autres.

(plus les fiches sont éloignées, plus le jeu sera difficile)

Mélangez les 5 cartes spéciales et formez un tas face cachée.



Règlement

C'est le joueur le plus jeune qui commence.
Le joueur se place devant la table et retourne la première carte spéciale ; le résultat détermine la manière dont il devra « tirer » son doigt « flèche ». Le joueur ferme les yeux et lève le doigt le plus haut possible ; puis il le met sur la table en essayant de viser une fiche, mais en effectuant au préalable l'action indiquée par le résultat de la carte spéciale:



faites un tour de 360° sur vous-même



faites un grand pas en arrière et un grand pas en avant



faites 3 sauts sur place



faites un grand pas à gauche et un grand pas à droite



remplacez le signet « flèche » en restant en équilibre sur un pied

ATTENTION : le joueur doit garder les yeux fermés à partir du moment où il lève le doigt et aussi longtemps qu'il exécute l'action indiquée par le résultat de la carte spéciale, jusqu'à ce qu'il pose son doigt sur la table ou sur une fiche.

Qu'avez-vous visé?



- si vous avez visé une fiche coffre, une cible ou le château, vous le/la gagnez ;
- si vous avez visé le lac, la rivière ou la table, vous ne gagnez

C'est ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui utilise la même carte action.
Chaque fois que c'est le tour du joueur qui a commencé le jeu, une nouvelle manche commence et il faut retourner une nouvelle

Fin du jeu



La partie se termine lorsque 4 cartes spéciales ont été jouées (4 manches)

C'est le ou les joueurs ayant remporté le plus de fiches qui gagne(nt).

But du jeu - Jeu avancé

5+

Jeu d'adresse pour 2/6 joueurs

Viser les meilleures cibles avec son doigt « flèche ».

Préparation

Prenez toutes les fiches ; utilisez la fiche lac/marécage avec le côté marécage découvert.

Placez au hasard toutes les fiches au centre de la table, éloignées les unes des autres (plus les fiches sont éloignées, plus le jeu sera difficile)

Mélangez les 5 cartes spéciales et formez un tas face cachée.



Règlement

C'est le joueur le plus jeune qui commence.
Le joueur se place devant la table et retourne la première carte spéciale : le résultat détermine la manière dont il devra « tirer » son doigt. Le joueur ferme les yeux et lève son doigt « flèche » le plus haut possible, puis il le met sur la table en essayant de viser une fiche, mais en effectuant au préalable l'action indiquée par le résultat de la carte spéciale :



faites un tour de 360° sur vous-même



faites un grand pas en arrière et un grand pas en avant



faites 3 sauts sur place



faites un grand pas à gauche et un grand pas à droite



remplacez le signet « flèche » en restant en équilibre sur un pied

ATTENTION : le joueur doit garder les yeux fermés à partir du moment où il lève son doigt « flèche » et aussi longtemps qu'il exécute l'action indiquée par le résultat de la carte spéciale, jusqu'à ce qu'il pose son doigt sur la table ou sur une fiche.

Qu'avez-vous visé ?



- si vous avez visé une fiche coffre, une cible ou le château, vous le/la gagnez ;
- si vous avez visé la rivière ou la table, vous ne gagnez rien
- si vous avez visé le marécage, vous devez remettre sur la table une fiche que vous avez précédemment gagnée.



C'est ensuite le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui utilise la même carte action. Chaque fois que c'est le tour du joueur qui a commencé le jeu, une nouvelle manche commence et il faut retourner une nouvelle carte spéciale.

Fin du jeu



La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été retournées (5 manches). C'est le joueur qui a remporté le plus de fiches qui gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a remporté le plus de fiches coffre qui gagne.

PL

Little Arrow



Dziękujemy, że wybrali Państwo tę grę, by spędzić radosne chwile z całą rodziną.

Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać umiejętności, a jednocześnie wspiera nawiązywanie więzi społecznych: akceptowanie zasad, uczenie się nowych pojęć, rozwiązywanie problemów, wypróbowywanie swoich umiejętności, uczenie się od innych (zarówno dorosłych, jak i dzieci), a stopniowo także współpracy z nimi.

Jest to też okazja dla Państwa do coraz lepszego poznawania swojego dziecka i pogłębiania wzajemnych relacji poprzez wspólną grę.

Zawartość pudełka

18 kart do gry:

8 skrzyń, 1 zamek, 5 tarcz,

1 rzeka, 1 jezioro/bagno

5 karty specjalne

Strzała (Wasz palec!)

Cel gry - Gra podstawowa

3+

Gra zręcznościowa dla 2-4 graczy w wieku

Trafić swoim palcem "strzałą" w najlepsze cele.

Przygotowanie

Weźcie wszystkie karty; kartę jezioro/bagno połóżcie stroną jeziora do góry.

Rozłóżcie pomieszaną wszystkie karty na środku stołu, tak żeby były od siebie oddalone.

(im bardziej karty są oddalone od siebie, tym gra będzie trudniejsza)

Potasujcie 5 kart specjalnych i połóżcie je na kupce rysunkiem do dołu.



Zasady gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Gracz rozgrywający kolejkę staje przed stołem i odwraca pierwszą kartę specjalną; od wyniku zależy, w jaki sposób gracz musi "wycelować" swój palec "strzałę". Gracz zamyka oczy, podnosi palec i podnosi go jak najwyżej; następnie opuszcza go na stół, starając się trafić w kartę, jednak wcześniej wykonuje zadanie wskazane przez funkcję karty specjalnej:



obróć się
dookoła siebie
o 360°



zrób duży krok do
tyłu
i duży krok do
przodu



zrób 3 podskoki
w miejscu



zrób duży krok w
lewo
i duży krok w prawo



wyceluj palcem
"strzałą"
stojąc na jednej
nodze i utrzymując
równowagę

OSTRZEŻENIE: gracz rozgrywający kolejkę musi mieć zamknięte oczy od chwili podniesienia palca przez cały czas wykonywania zadania wskazanego przez funkcję karty specjalnej, do momentu, aż położy palec na stole lub na karcie.

W co trafieś?



- jeżeli trafieś w kartę skrzyni, tarczę lub zamek, zdobywasz ją;
- jeżeli trafieś w jezioro, rzekę lub w stół, nie zdobywasz niczego

Kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnego gracza, który wykorzystuje tę samą kartę akcji. Za każdym razem, gdy przychodzi kolejka gracza, który rozpoczął partię, rozpoczyna się nowa tura i trzeba odwrócić nową kartę specjalną.

Koniec gry



Gra kończy się, kiedy zostaną rozegrane 4 karty specjalne (4 rundy)

Wygrywa gracz lub gracze, który zdobyli najwięcej kart.

Cel gry – Gra zaawansowana

5+

Gra zręcznościowa dla 2-6 graczy w wieku

Trafić swoim palcem "strzałą" w najlepsze cele.

Zasady gry

Weźcie wszystkie karty; kartę jezioro/bagno połóżcie stroną bagna do góry. Rozłóżcie pomieszane wszystkie karty na środku stołu tak, żeby były w pewnej odległości od siebie (im bardziej karty będą rozsunięte, tym gra będzie trudniejsza) Potasujcie 5 kart specjalnych i połóżcie je na kupce rysunkiem do dołu.



Przygotowanie

Jako pierwszy rozpoczyna najmłodszy gracz.

Gracz rozgrywający kolejkę staje przed stołem i odwraca pierwszą kartę specjalną: od wyniku zależy, w jaki sposób gracz musi "wycelować" swój palec. Gracz zamyka oczy, podnosi palec "strzałę" jak najwyżej i kładzie go na stole starając się trafić w kartę, jednak najpierw wykonuje zadanie wskazane przez kartę specjalną:



obróć się
dookoła siebie
o 360°



zrób duży krok do
tyłu
i duży krok do
przodu



zrób 3 podskoki
w miejscu



zrób duży krok w
lewo
i duży krok w prawo



wyceluj palcem
"strzałą"
stojąc na jednej
nodze i utrzymując
równowagę

OSTRZEŻENIE: gracz rozgrywający kolejkę musi mieć zamknięte oczy od chwili podniesienia palca "strzały" przez cały czas wykonywania zadania wskazanego przez funkcję karty specjalnej, do momentu, aż położy palec na stole lub na karcie.

W co trafieś?



- jeżeli trafieś w kartę skrzyni, tarczę lub zamek, zdobywasz ją;
- jeżeli trafieś w rzekę lub w stół, nie zdobywasz niczego
- jeżeli trafieś w bagno, musisz odłożyć na stół kartę, którą zdobyłeś wcześniej.



Kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara do następnego gracza, który wykorzystuje tę samą kartę akcji. Za każdym razem, gdy przychodzi kolejka gracza, który rozpoczął partię, rozpoczyna się nowa tura i trzeba odwrócić nową kartę specjalną.

Koniec gry



Gra kończy się, kiedy zostaną rozegrane wszystkie karty (5 rund).
Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kart.
W przypadku takiej samej liczby kart, wygrywa gracz, który zebrał więcej kart skrzyni.

EL

Little Arrow



Χαιρόμαστε που επιλέξατε αυτό το παιχνίδι, για να περάσετε μερικές στιγμές ευχαρίστησης με την οικογένειά σας. Αυτό το παιχνίδι θα βοηθήσει το μωρό σας να αναπτύξει τις ικανότητές του και να κοινωνικοποιηθεί. Τα βοηθά να δέχονται τους κανόνες, να μαθαίνουν κανονικές έννοιες, να επιλύουν προβλήματα, να δοκιμάζουν τις ικανότητές τους, να μαθαίνουν από τους άλλους και σταδιακά να μάθουν να συνεργάζονται με αυτούς. Επιπλέον, είναι μια ευκαιρία για εσάς να μάθετε καλύτερα το παιδί σας και να δημιουργήσετε μια ακόμα καλύτερη σχέση μαζί του, παίζοντας.

Υλικά

18 κάρτες παιχνιδιού:

8 θησαυροφυλάκια,

1 κάστρο, 5 στόχοι, 1 ποτάμι, 1 λίμνη/βάλτος)

5 ειδικές κάρτες

Το βέλος (το δάκτυλό σας!)

Σκοπος του παιχνιδιου

Βασικο παιχνιδι

3+

Παιχνίδι συνεργασίας για 2/4 παίκτες

Κεντράρετε με το δάκτυλο "βέλος" τους καλύτερους στόχους.

Ρυθμιση

Πάρτε όλες τις κάρτες, χρησιμοποιήστε την κάρτα λίμνη/βάλτος με την πλευρά της λίμνης γυρισμένη προς τα επάνω. Τοποθετήστε με τυχαία σειρά όλες τις κάρτες στο κέντρο του τραπέζιού μακριά τη μία από την άλλη. (όσο πιο μακριά βρίσκονται οι κάρτες μεταξύ τους, τόσο πιο δύσκολο γίνεται το παιχνίδι)

Ανακατέψτε τις 5 ειδικές κάρτες και σχηματίστε μια στοίβα με τις κάρτες γυρισμένες προς τα κάτω.



Κανονισμος

Πρώτος αρχίζει ο πιο μικρός παίκτης.

Ο παίκτης που έχει σειρά στέκεται μπροστά στο τραπέζι και γυρίζει την πρώτη ειδική κάρτα, το αποτέλεσμα καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να "εκτοξεύσει" το δάκτυλο "βέλος". Ο παίκτης κλείνει τα μάτια, σηκώνει το δάκτυλο και το ανεβάζει όσο πιο πάνω μπορεί, στη συνέχεια το τοποθετεί στο τραπέζι προσπαθώντας να κεντράρει μια κάρτα, κάνοντας ωστόσο πριν, την ενέργεια που υποδεικνύεται από την ειδική κάρτα:



κάντε μια περιστροφή γύρω από τον εαυτό σας 360°



κάντε ένα μεγάλο βήμα πίσω και ένα μεγάλο βήμα μπροστά



κάντε 3 πηδηματάκια στη θέση που βρίσκεστε



κάντε ένα μεγάλο βήμα αριστερά και ένα μεγάλο βήμα δεξιά



τοποθετήστε ξανά τον δείκτη "βέλος" ισορροπώντας στο ένα πόδι

ΠΡΟΣΟΧΗ: ο παίκτης που έχει σειρά πρέπει να έχει κλειστά τα μάτια τη στιγμή που σηκώνει το δάκτυλο και για όλο το διάστημα που θα εκτελεί την ενέργεια που υποδεικνύεται από την ειδική κάρτα, μέχρι να ακουμπήσει το δάκτυλο στο τραπέζι ή σε μια κάρτα.

Τι χτύπησες;



- αν χτύπησες μια κάρτα θησαυροφυλάκιο, ένα στόχο ή ένα κάστρο, τα κατακτάς,
- αν χτύπησες μια λίμνη, ένα ποτάμι ή το τραπέζι δεν κατακτάς τίποτα

Σειρά έχει τώρα ο επόμενος παίκτης προχωρώντας δεξιόστροφα, ο οποίος χρησιμοποιεί την ίδια κάρτα ενέργειας. Κάθε φορά που έρχεται η σειρά του παίκτη που ξεκίνησε το παιχνίδι, ξεκινάει ένας νέος γύρος και γυρίζει μια καινούργια ειδική κάρτα.

Τελος Του Παιχνιδιου



Το παιχνίδι τελειώνει όταν παιχτούν 4 ειδικές κάρτες (4 γύροι)

Κερδίζει ο παίκτης ή οι παίκτες που κατέκτησαν περισσότερες κάρτες.

Σκοπος του παιχνιδιου Προηγμενο παιχιδι

5+

Παιχιδι συνεργασίας για 2/6 παίκτες

Κεντράρετε με το δάκτυλο "βέλος" τους καλύτερους στόχους.

Ρυθμιση

Πάρτε όλες τις κάρτες, χρησιμοποιήστε την κάρτα λίμνη/βάλτος με την πλευρά του βάλτου γυρισμένη προς τα επάνω. Τοποθετήστε τυχαία όλες τις κάρτες στο τραπέζι σε απόσταση μεταξύ τους (όσο πιο μακριά βρίσκονται οι κάρτες μεταξύ τους, τόσο πιο δύσκολο γίνεται το παιχνίδι)

Ανακατέψτε τις 5 ειδικές κάρτες και σχηματίστε μια στοίβα με τις κάρτες γυρισμένες προς τα κάτω.



Κανονισμος

Πρώτος αρχίζει ο πιο μικρός παίκτης.

Ο παίκτης που έχει σειρά στέκεται μπροστά στο τραπέζι και γυρίζει την πρώτη ειδική κάρτα: το αποτέλεσμα καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα πρέπει να "εκτοξεύσει" το δάκτυλο. Ο παίκτης κλείνει τα μάτια, σηκώνει το δάκτυλο "βέλος", το σηκώνει όσο πιο ψηλά μπορεί και το τοποθετεί πάλι στο τραπέζι προσπαθώντας να χτυπήσει μια κάρτα, κάνοντας ωστόσο πριν, την ενέργεια που υποδεικνύεται από την ειδική κάρτα:



κάντε μια περιστροφή γύρω από τον εαυτό σας 360°



κάντε ένα μεγάλο βήμα πίσω και ένα μεγάλο βήμα μπροστά



κάντε 3 πηδηματάκια στη θέση που βρίσκεστε



κάντε ένα μεγάλο βήμα αριστερά και ένα μεγάλο βήμα δεξιά



τοποθετήστε ξανά τον δείκτη "βέλος" ισορροπώντας στο ένα πόδι

ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο παίκτης που έχει σειρά πρέπει να έχει κλειστά τα μάτια τη στιγμή που σηκώνει το δάκτυλο και για όλο το διάστημα που θα εκτελεί την ενέργεια που υποδεικνύεται από την ειδική κάρτα, μέχρι να ακουμπήσει το δάκτυλο στο τραπέζι ή σε μια κάρτα.

Τι χτύπησες;



- αν χτύπησες μια κάρτα θησαυροφυλάκιο, ένα στόχο ή ένα κάστρο, τα κατακτάς,
- αν χτύπησες ένα ποτάμι ή το τραπέζι δεν κατακτάς τίποτα
- αν χτύπησες τον βάλτο πρέπει να αφήσεις στο τραπέζι μια κάρτα που είχες κατακτήσει.



Σειρά έχει τώρα ο επόμενος παίκτης προχωρώντας δεξιόστροφα, ο οποίος χρησιμοποιεί την ίδια κάρτα ενέργειας.

Κάθε φορά που έρχεται η σειρά του παίκτη που ξεκίνησε το παιχνίδι, ξεκινάει ένας νέος γύρος και γυρίζει μια καινούργια ειδική κάρτα.

Τελος του παιχνιδιου



Το παιχνίδι τελειώνει όταν γυρίσουν όλες οι κάρτες (5 γύροι)

Κερδίζει ο παίκτης που πήρε περισσότερες κάρτες.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, κερδίζει ο παίκτης που κατέκτησε τις περισσότερες κάρτες θησαυροφυλάκιο.

κατέκτησε τις περισσότερες κάρτες θησαυροφυλάκιο.

TR

Little Arrow



Tüm ailenizle birlikte mutlu anlar geçirmek için bu oyunu seçtiğiniz için teşekkür ederiz. Bu oyun bebeğinizin becerilerini geliştirmesinin yanı sıra sosyalleşmeyi de öğrenmesine yardımcı olur; kuralları kabul etmelerine, yeni kavramları öğrenmelerine, problemleri çözmelerine, diğerleri ile (hem yetişkinler hem de akranlar) öğrenme becerilerini test etmelerine ve onlarla nasıl işbirliği yapmaları gerektiğini yavaş yavaş öğrenmelerine yardımcı olur. Ayrıca, çocuğunuzu daha iyi tanımanıza ve onunla daha derin bir ilişki kurmanıza olanak sağlar.

Malzemeler

18 oyun parçası:

8 sandık, 1 kale, 5 hedef, 1 nehir, 1 göl/bataklık

5 özel kart

Ok (parmağın!)

Oyunun amacı - Temel seviye oyun

3+

yaş grubundaki 2/4 oyuncu için beceri oyunu

"Ok" parmağı en iyi hedeflere isabet ettirme.

Oyun düzeni

Tüm parçaları alın. Göl/bataklık parçasını, göl tarafı yukarı bakacak şekilde kullanın.

Tüm parçaları, masanın ortasına birbirleri arasında mesafe olacak şekilde rastgele yerleştirin.

(parçalar arasındaki uzaklık arttıkça, oyunun zorluğu artar)

5 özel kartı karıştırın ve aşağıya bakacak şekilde üst üste dizin.



Kurallar

Önce en küçük yaştaki oyuncu başlar. Sıradaki oyuncu masanın önünde dikilir ve ilk özel kartı çevirir; sonuç, "ok" parmağını "yönlendirme" şeklinizi belirler. Gözlerinizi kapatın, parmağınızı mümkün olduğu kadar yukarı kaldırın; ardından, özel kartta gösterilen aşağıdaki hareketlerden birini yaptıktan sonra parmağınızı masaya doğrultarak bir parçaya isabet ettirmeye çalışın:



kendi etrafında dön



geriye doğru büyük bir adım at
ileriye doğru büyük bir adım at



olduğun yerde 3 kez zıpla



sola doğru büyük bir adım at
sağa doğru büyük bir adım at



"ok" işaretini yeniden yerleştir
tek ayak üstünde dur

Uyarı: Sıradaki oyuncu, parmağını yukarıya kaldırdığı andan itibaren, özel kartın gösterdiği hareketi yaptığı süre boyunca, parmağını masanın ya da bir parçanın üzerine koyuncaya kadar gözlerini kapalı tutmalıdır.

Hangisine isabet ettirdin?



- bir sandık parçasına, bir hedefe ya da kaleye isabet ettiyse, onu kazanırsın;
- göle, nehre ya da masaya isabet ettiyse, hiçbir şey kazanmazsın

Sıra, saat yönünde ilerleyerek bir sonraki oyuncuya gelir, bu oyuncu aynı hareket kartını kullanır. Sıranın, turu başlatan oyuncuya her gelişinde, bu oyuncu yeni bir tur başlatır ve yeni bir özel kart çevirir.

Oyunun sonu



4 özel kartın hepsi için oyun tamamlandığında (4 tur), oyun sona erer

Kazanan, en çok parçayı kazanan oyuncu ya da oyunculardır.

Oyunun amacı - İleri seviye oyun

5+

yaş grubundaki 2/6 oyuncu için beceri oyunu
"Ok" parmağı en iyi hedeflere isabet ettirme.

Oyun düzeni

Tüm parçaları alın. Göl/bataklık parçasını, bataklık tarafı yukarı bakacak şekilde kullanın.

Tüm parçaları, masanın ortasına birbirleri arasında mesafe olacak şekilde rastgele yerleştirin (parçalar arasındaki uzaklık arttıkça, oyunun zorluğu artar)

5 özel kartı karıştırın ve aşağıya bakacak şekilde üst üste dizin.



Kurallar

Önce en küçük yaştaki oyuncu başlar. Sıradaki oyuncu masanın önünde dikilir ve ilk özel kartı çevirir: sonuç, "ok" parmağını "yönlendirme" şeklinizi belirler. Gözlerinizi kapatın, parmağınızı mümkün olduğu kadar yukarı kaldırın. ardından, özel kartta gösterilen aşağıdaki hareketlerden birini yaptıktan sonra parmağınızı masaya doğrultarak bir parçaya isabet ettirmeye çalışın:



kendi etrafında dön



geriye doğru büyük bir adım at
ileriye doğru büyük bir adım at



olduğu yerde 3 kez zıpla



sola doğru büyük bir adım at
sağa doğru büyük bir adım at



"ok" işaretini yeniden yerleştir
tek ayak üstünde dur

Uyarı: Sıradaki oyuncu, parmağını yukarıya kaldırdığı andan itibaren, özel kartın gösterdiği hareketi yaptığı süre boyunca, parmağını masanın ya da bir parçanın üzerine koyuncaya kadar gözlerini kapalı tutmalıdır.

Hangisine isabet ettirdin?



- bir sandık parçasına, bir hedefe ya da kaleye isabet ettiyse, onu kazanırsın;
- nehre ya da masaya isabet ettiyse, hiçbir şey kazanmazsın
- bataklığa isabet ettirdiysen, parçalarından birini masaya geri koyman gerekir.



Sıra, saat yönünde ilerleyerek bir sonraki oyuncuya gelir, bu oyuncu aynı hareket kartını kullanır. Sıranın, turu başlatan oyuncuya her gelişinde, bu oyuncu yeni bir tur başlatır ve yeni bir özel kart çevirir.

Oyunun sonu



Tüm kartlar çevrilmiş olduğunda (5 tur), oyun sona erer. Kazanan, en çok parçaya sahip olan oyuncudur. Bir sayı eşitliği durumunda, en fazla sandık parçasına sahip olan oyuncu kazanır.

DE

Little Arrow



Wir freuen uns, dass Sie mit diesem Spiel von Family Games Spielspaß mit der ganzen Familie erleben wollen. Dieses Spiel unterstützt die motorische und soziale Entwicklung Ihres Kindes. Es lernt, Regeln zu akzeptieren, neue Konzepte zu verstehen, Probleme zu lösen, seine Fähigkeiten zu erproben, von anderen (Erwachsenen und Gleichaltrigen) zu lernen und mit ihnen zu kollaborieren. Außerdem können Sie die Bindung zu Ihrem Kind vertiefen und es beim Spielen noch besser kennenlernen.

Inhalt

18 Spielkarten:

8 Schatzkisten, 1 Burg,
5 Ziele, 1 Fluss, 1 See/
Sumpf)

5 Spezialkarten

Der Pfeil (euer Finger!)

Ziel des spiels – Anfänger

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Spieler

Mit dem eigenen „Pfeil“-Finger die besten Ziele treffen.

3+

Aufbau

Nehmt alle Spielkarten; benutzt die Karte See/Sumpf mit der See-Seite nach oben gerichtet.

Legt alle Karten nach dem Zufallsprinzip in die Mitte des Tisches, entfernt voneinander.

(je weiter die Karten voneinander entfernt sind, desto schwieriger ist das Spiel)

Mischt die 5 Spezialkarten und bildet einen Stapel mit dem Bild nach unten.



Spielregeln

Der jüngste Mitspieler fängt an. Der Spieler, der an der Reihe ist, stellt sich vor den Tisch und dreht die erste Spezialkarte um. Das Ergebnis bestimmt, wie er seinen „Pfeil“-Finger „abschießen“ muss. Der Spieler schließt die Augen und hebt den Finger so hoch wie möglich an; dann setzt er ihn wieder auf den Tisch und versucht, eine Karte zu treffen. Zuerst führt er aber die Aktion aus, die auf der Spezialkarte angezeigt wird:



dreh dich einmal ganz um dich selbst



mache einen großen Schritt zurück und einen großen Schritt vor



springe 3 Mal auf der Stelle



mache einen großen Schritt nach links und einen großen Schritt nach rechts



„schieße“ den Pfeil ab und stehe dabei auf nur einem Fuß

ACHTUNG: Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die Augen von dem Moment an geschlossen halten, in dem er seinen Finger nach oben nimmt und solange er die durch die Spezialkarte angezeigte Aktion ausführt, bis er seinen Finger auf den Tisch oder eine Karte legt.

Was hast du getroffen?



- wenn du eine Karte mit einer Schatztruhe, einem Ziel oder der Burg getroffen hast, erobertst du sie;
- wenn du den See, den Fluss oder den Tisch getroffen hast, erobertst du nichts

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der die gleiche Aktionskarte verwendet. Jedes Mal, wenn wieder der Spieler an der Reihe ist, bei dem das Spiel begonnen hat, beginnt eine neue Runde und es wird eine neue Spezialkarte umgedreht.

Spielende



Das Spiel endet, wenn 4 Spezialkarten gespielt wurden (4 Runden).

Es gewinnen der oder die Spieler, die am meisten Karten erobert haben.

Ziel des Spiels – Fortgeschrittene 5+

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler

Mit dem eigenen „Pfeil“-Finger die besten Ziele treffen.

Aufbau

Nehmt alle Spielkarten; benutzt die Spielkarte See/Sumpf mit der Sumpf-Seite nach oben gerichtet.

Legt alle Spielkarten nach dem Zufallsprinzip in die Mitte des Tisches, entfernt voneinander (je weiter die Karten voneinander entfernt sind, desto schwieriger ist das Spiel)

Mischt die 5 Spezialkarten und bildet einen Stapel mit dem Bild nach unten.



Spielregeln

Der jüngste Mitspieler fängt an.

Der Spieler, der an der Reihe ist, stellt sich vor den Tisch und dreht die erste Spezialkarte um: Das Ergebnis bestimmt, wie er seinen Finger „schießen“ muss. Der Spieler schließt die Augen, hebt seinen „Pfeil“-Finger so hoch wie möglich an und setzt ihn dann wieder auf den Tisch auf, wobei er versucht, eine Karte zu treffen. Zuerst führt er aber die Aktion aus, die auf der Spezialkarte angezeigt wird:



dreh dich einmal ganz um dich selbst



mache einen großen Schritt zurück und einen großen Schritt vor



springe 3 Mal auf der Stelle



mache einen großen Schritt nach links und einen großen Schritt nach rechts



„schieße“ den Pfeil ab und stehe dabei auf nur einem Fuß

ACHTUNG: Der Spieler, der an der Reihe ist, muss die Augen von dem Moment an geschlossen halten, in dem er seinen „Pfeil“-Finger nach oben nimmt und solange er die durch die Spezialkarte angezeigte Aktion ausführt, bis er ihn auf den Tisch oder eine Karte legt.

Was hast du getroffen?



- wenn du eine Karte mit einer Schatztruhe, einem Ziel oder der Burg getroffen hast, erobert du sie;
- wenn du den Fluss oder den Tisch getroffen hast, erobert du nichts
- wenn du den Sumpf getroffen hast, muss du eine zuvor eroberte Karte wieder auf den Tisch zurück legen.



Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, der die gleiche Aktionskarte verwendet. Jedes Mal, wenn wieder der Spieler an der Reihe ist, bei dem das Spiel begonnen hat, beginnt eine neue Runde und es wird eine neue Spezialkarte umgedreht.

Spielende



Das Spiel endet, wenn alle Karten umgedreht wurden (5 Runden). Es gewinnt der Spieler, der am meisten Karten gesammelt hat. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der am meisten Schatztruhen-Karten gesammelt hat.

UK



Нам приємно, що ви обрали настільну гру від Chicco для Вашого сімейного дозвілля! Ця гра допоможе Вашій дитині розвинути різноманітні навички та вміння, а також сприятиме процесу соціалізації. Дитина навчиться приймати правила гри, вирішувати проблеми, застосовувати знання і вміння на практиці, вивчить нові поняття. В процесі захоплюючої та цікавої гри діти будуть взаємодіяти як з дорослими, так і з однолітками і вчитися у них. Більш того, завдяки настільним іграм від Chicco ви цікаво проведете час з малюком і можете пізнати його краще під час гри.

Матеріали

18 ігрових карток:

8 сейфів, 1 замок,
5 мішеней, 1 ріка, 1 озеро/
болото)

5 особливих карток

Стріла (ваш палець!)

Мета гри

Найпростіший варіант гри

3+

Гра на спритність для 2-4 гравців віком

Влучте своїм пальцем-«стрілою» у найкращі мішені.

Підготовка

Візьміть всі картки; використайте картку з озером/болотом, щоб сторона з зображенням озера була повернута догори.

Розкладіть картки в центрі столу у випадковому порядку на відстані одна від одної.

(чим далі картки будуть одна від одної, тим складніше буде гра)

Перемішайте 5 спеціальних карток і сформуєте з них стопку обличчям вниз.



Правила

Першим починає наймолодший гравець. Гравець, чия черга грати, становиться перед столом і перевертає першу спеціальну картку; результат визначає, як він має «випустити» свій палець-«стрілу». Гравець закриває очі, піднімає палець якомога вище; потім опускає його на стіл, намагаючись влучити у картку. Однак перед цим він має виконати дію, вказану на спеціальній картці:



повернись
навколо себе
на 360°



зроби великий крок
назад
і великий крок
вперед



зроби 3
стрибка на
місці



зроби великий крок
вліво
і великий крок
вправо



поверни на місце
«стрілу»,
утримуючи рівновагу,
стоячи лише на одній
нозі

УВАГА: Гравець, чия черга грати, має залишатися з закритими очима, починаючи з моменту підняття пальця і протягом всього часу виконання дії, вказаної на спеціальній картці, і доки не поставить палець на стіл або картку.

Куди ти влучив?



- якщо ти влучив в картку з сейфом, мішенню або замком, ти її завойовуєш;
- якщо ти влучив в озеро, ріку або стіл, то ти не завойовуєш нічого

Тепер черга переходить до наступного гравця в напрямку годинникової стрілки, який використовує картку з тією самою дією. Щоразу, коли черга доходить до гравця, який ініціював гру, починається новий раунд, і перевертається нова спеціальна картка.

Кінець гри



Гра закінчується після того, як зіграні 4 спеціальні картки (4-й раунд)

Перемагає гравець або гравці, які набрали більше карток.

Мета гри

Ускладнений варіант гри

5+

Гра на спритність для 2-6 гравців віком

Влучте своїм пальцем-«стрілою» у найкращі мішені.

Підготовка

Візьміть всі картки; використайте картку з озером/болотом, щоб сторона з зображенням озера/болота була повернута догори.

Розкладіть картки в центрі столу у випадковому порядку на відстані одна від одної (чим далі картки знаходяться одна від одної, тим складніше буде гра). Перемішайте 5 спеціальних карток і сформуєте з них стопку обличчям вниз.



Правила

Першим починає наймолодший гравець.

Гравець, чия черга грати, становиться перед столом і перевертає першу спеціальну картку: результат визначає, як він має «випустити» свій палець-«стрілу». Гравець закриває очі, піднімає свій палець-«стрілу» якомога вище вгору і знову опускає його на стіл, намагаючись знайти картку. Однак перед цим він має виконати дію, вказану на спеціальній картці:



повернись
навколо себе
на 360°



зроби великий крок
назад
і великий крок
вперед



зроби 3
стрибка на
місці



зроби великий крок
вліво
і великий крок
вправо



поверни на місце
«стрілу»,
утримуючи рівновагу,
стоячи лише на одній
нозі

УВАГА: Гравець, чия черга грати, має залишатися з закритими очима, починаючи з моменту підняття пальця і протягом всього часу виконання дії, вказаної на спеціальній картці, і доки не поставить палець на стіл або картку

Куди ти влучив?



- якщо ти влучив в картку з сейфом, мішенню або замком, ти її завойовуєш;
- якщо ти влучив в озеро, ріку або стіл, то ти не завойовуєш нічого
- якщо ти влучив у болото, то маєш покласти на стіл раніше завойовану тобою картку



Тепер черга переходить до наступного гравця в напрямку годинникової стрілки, який використовує картку з тією самою дією.

Щоразу, коли черга доходить до гравця, який ініціював гру, починається новий раунд, і перевертається нова спеціальна картка.

Кінець гри



Гра закінчується після того, як зіграні спеціальні картки (5-й раунд)
Перемагає гравець, який набрав більше карток.

У разі змагання перемагає гравець, який набрав більше карток з сейфом.

NL

Little Arrow



Bedankt voor het kiezen van dit artikel van de lijn Family Games.

Dit spel helpt kinderen om zowel hun vaardigheden te ontwikkelen als om te leren te socialiseren. Ze leren met anderen samen te werken, regels te aanvaarden en problemen op te lossen, ontdekken nieuwe concepten en testen hun vaardigheden door van anderen te leren (zowel van volwassenen als van leeftijdgenoten). Het is bovendien een kans om al spelend uw kinderen beter te leren kennen en een diepere relatie met hen op te bouwen.

Materiaal

- 18 speltegels:

8 kluizen, 1 kasteel,

5 doelwitten, 1 stroom, 1

meer/moeras

5 speciale kaarten

De pijl (je vinger!)

Doel van het spel - Basisspel

3+

Behendigheidsspel voor 2-4 spelers

Met je vinger die je als "pijl" gebruik de beste doelwitten treffen

Opstelling

Neem alle tegels; gebruik de tegel meer/moeras met de zijde met het meer aan de bovenkant.

Leg alle tegels willekeurig in het midden van de tafel ver van elkaar.

(hoe verder de tegels uit elkaar liggen, hoe moeilijker het spel zal zijn)

Schud de 5 speciale kaarten dooreen en leg ze op een stapel met de afbeelding omlaag.



Reglement

De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is gaat voor de tafel staan en draait de eerste speciale kaart om; het resultaat bepaalt hoe hij zijn vinger die hij "pijl" gebruikt moet "wegschieten". De speler sluit de ogen en steekt zijn vinger zo ver mogelijk omhoog; hij plaatst vervolgens zijn vinger op de tafel en probeert een tegel te raken, maar voert eerst de handeling uit die op de speciale kaart staat:



draai om jezelf



maak een grote stap
naar achter
en een grote stap
naar voor



spring 3 maal
op en neer op
dezelfde plaats



maak een grote stap
naar links
en een grote stap
naar rechts



plaats de
"pijl" pion terug
terwijl je op een
been staat

WAARSCHUWING: de speler die aan de beurt is moet zijn ogen dicht houden vanaf het ogenblik dat hij zijn vinger in de lucht steekt, gedurende de hele tijd dat hij de handeling die op de speciale kaart staat uitvoert, tot het ogenblik dat hij zijn vinger op de tafel of op een tegel legt.

Wat heb je getroffen?



- als je een tegel met kluis, doelwit of kasteel hebt getroffen, sleep je het in de wacht;
- als je het meer, de stroom of de tafel hebt getroffen, sleep je niets in de wacht

Dan is het de beurt aan de volgende speler in wijzerzin die dezelfde kaart voor dezelfde handeling gebruikt. Telkens als het opnieuw de beurt is aan de speler die het spel startte, begint een nieuwe ronde en wordt een nieuwe speciale kaart omgedraaid.

Einde van het spel



Het spel eindigt wanneer de 4 speciale kaarten zijn gebruikt (4 rondes)

De speler of spelers die de meeste tegels hebben bemachtigd winnen.

Doel van het spel - Gevorderd spel

5+

Behendigheids spel voor 2-6 spelers

Met je vinger die je als "pijl" gebruikt de beste doelwitten treffen.

Opstelling

Neem alle tegels; gebruik de tegel meer/ moeras met de zijde met het moeras aan de bovenkant.

Leg alle tegels willekeurig in het midden van de tafel ver van elkaar liggen, hoe moeilijker het spel zal zijn)

Schud de 5 speciale kaarten dooreen en leg ze op een stapel met de afbeelding omhoog.



Reglement

De jongste speler begint.

De speler die aan de beurt is gaat voor de tafel staan en draait de eerste speciale kaart om: het resultaat bepaalt hoe hij zijn vinger moet "wegschieten". De speler sluit de ogen, steekt zijn vinger die hij als "pijl" gebruikt zo ver mogelijk omhoog, plaatst deze vervolgens op de tafel en probeert een tegel te raken, maar voert eerst de handeling uit die op de speciale kaart staat:



draai om jezelf



maak een grote stap naar achter en een grote stap naar voor



spring 3 maal op en neer op dezelfde plaats



maak een grote stap naar links en een grote stap naar rechts



plaats de "pijl" pion terug terwijl je op een been staat

WAARSCHUWING: de speler die aan de beurt is moet zijn ogen dicht houden vanaf het ogenblik dat hij zijn vinger die hij als "pijl" gebruikt in de lucht steekt, gedurende de hele tijd dat hij de handeling die op de speciale kaart staat uitvoert, tot het ogenblik dat hij zijn vinger op de tafel of op een tegel legt.

Wat heb je getroffen?



- als je een tegel met kluis, doelwit of kasteel hebt getroffen, sleep je het in de wacht;
- als je de stroom of de tafel hebt getroffen, sleep je niets in de wacht
- als je het moeras hebt getroffen, moet je een tegel, die je al hebt bemachtigd, terug op de tafel leggen.



Dan is het de beurt aan de volgende speler in wijzerzin die dezelfde kaart voor dezelfde handeling gebruikt. Telkens als het opnieuw de beurt is aan de speler die het spel startte, begint een nieuwe ronde en wordt een nieuwe speciale kaart omgedraaid.

Einde van het spel



Het spel eindigt wanneer alle kaarten zijn omgedraaid (5 rondes)
De speler die de meeste tegels heeft bemachtigd wint.
In geval van gelijkspel wint de speler die de meeste kluistegels heeft bemachtigd.

ВГ

Little Arrow



Щастливи сме, че избрахте тази игра, за да прекарате щастливи мигове с цялото си семейство.

Тази игра помага на вашето дете да развива своите умения и да се учи да общува; тя помага за приемане на правила, заучаване на нови концепции, разрешаване на проблеми, тестване на умения, учене от други (както възрастни, така и връстници) и постепенно учене на сътрудничество с тях.

Освен това тя ви дава повод да опознаете по-добре вашето дете и да установите по-силна връзка с него, докато играете.

Материали

18 плочки за игра

8 сандъка, 1 замък,
5 плячки, 1 река, 1 езеро/
блато)

5 специални карти

Стрелка (пръстът ти!)

Цел на играта

Основна игра

Игра за сръчност за 2 - 4 играчи на възраст

Центрирайте с пръст „стрелка“ най-добрите плячки.

3+

Настройки

Вземете всички плочки използвайте плочката езеро/блато със страна езеро, насочена нагоре.

Разхвърляйте всички плочки в центъра на масата с разстояние помежду им. (колкото повече разстояние има между плочките, толкова по-трудна ще е играта)

Разбъркайте петте специални карти и оформете купчинка с лицето надолу.



Правила

Първи започва най-младият играч. Играчът, който е на ред, застава с лице към масата и обръща първата специална карта; резултатът определя начина, по който да „изстреля“ пръста си „стрела“. Играчът затваря очи, вдига пръст и го повдига възможно най-високо; след това отново го поставя на масата, като се опитва да уцели плочка, но преди това извършва действието, посочено от специалната карта:



завърти се
около себе си
на 360°



направи голяма
крачка назад
и голяма крачка
напред



подскочи 3
пъти на място



направи голяма
крачка вляво
и голяма крачка
вдясно



постави отново
маркер „стрелка“,
като пазиш
равновесие на един
крак

ВНИМАНИЕ: играчът, който е на ред, трябва да стои със затворени очи от момента, в който вдигне пръст през цялото време, през което се извършва действието, посочено от резултата на специалната карта, докато не постави пръст на масата или върху плочка.

Какво уцели?



- ако си уцелил плочка сандък, плячка или замък, я печелиш;
- ако си уцелил езеро, река или масата, не печелиш нищо

След това е ред на следващия играч по часовниковата стрелка, който използва същата карта за действие. Всеки път, когато играчът, който е започнал играта, отново е на ред, започва нов рунд и се обръща нова специална карта.

Край на играта



Играта свършва, когато са били изиграни и 4-те специални карти (4 рунда)

Печели играчът, който е събрал най-много плочки.

Цел на играта

Игра за напреднали

5+

Игра за сръчност за 2 - 6 играчи на възраст

Центрирайте с пръст „стрелка“ най-добрите плячки.

Настройки

Вземете всички плочки използвайте плочката езеро/блато със страна блато, насочена нагоре.

Разхвърляйте всички плочки в центъра на масата с разстояние помежду им (колкото повече разстояние има между плочките, толкова по-трудна ще е играта)

Разбъркайте петте специални карти и оформете купчинка с лицето надолу.



Правила

Първи започва най-младият играч.

Играчът, който е на ред, застава с лице към масата и обръща първата специална карта: резултатът определя начина, по който да „изстреля“ пръста си. Играчът затваря очи, вдига пръст „стрела“, повдига го възможно най-високо и отново го поставя на масата, като се опитва да уцели плочка, но преди това извършва действието, посочено от специалната карта:



завърти се
около себе си
на 360°



направи голяма
крачка назад
и голяма крачка
напред



подскочи 3
пъти на място



направи голяма
крачка вляво
и голяма крачка
вдясно



постави отново
маркер „стрелка“,
като пазиш
равновесие на един
крак

ВНИМАНИЕ: играчът, който е на ред, трябва да стои със затворени очи от момента, в който вдигне пръст „стрела“ през цялото време, през което се извършва действието, посочено от резултата на специалната карта, докато не постави пръст на масата или върху плочка

Какво уцели?



- ако си уцелил плочка сандък, плячка или замък, я печелиш;
- ако си уцелил река или масата, не печелиш нищо
- ако си уцелил блато, трябва да поставиш на масата една твоя спечелена преди това плочка.



След това е ред на следващия играч по часовниковата стрелка, който използва същата карта за действие.

Всеки път, когато играчът, който е започнал играта, отново е на ред, започва нов рунд и се обръща нова специална карта.

Край на играта



Играта свършва, когато са били изиграни и всички специални карти (5 рунда)

Печели играчът, който е събрал най-много плочки.

Печели играчът, който е събрал най-много плочки сандък.

EL

Συνιστάται να διαβάσετε πριν από τη χρήση αυτές τις οδηγίες και να τις κρατήσετε για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον.



ΠΡΟΣΟΧΗ!

Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 36 μηνών. Μικρά τεμάχια. Κίνδυνος ασφυξίας. Ενδεχόμενες πλαστικές σακούλες και άλλα τεμάχια που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. ταινίες, στοιχεία στερέωσης, κλπ.), πριν από τη χρήση πρέπει να αφαιρεθούν και να κρατηθούν μακριά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.

Συντήρηση του παιχνιδιού

Όταν δεν χρησιμοποιείτε το προϊόν πρέπει να το φυλάσσετε σε χώρο που προστατεύεται από πηγές θερμότητας, σκόνη και υγρασία. Ελέγχετε τακτικά την ακεραιότητα και κατάσταση φθοράς του προϊόντος. Σε περίπτωση ζημιάς μη χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι και κρατήστε το μακριά από τα παιδιά.

UK

Перед використанням уважно ознайомтеся з інструкцією і збережіть її на майбутнє.



УВАГА!

Не призначене для дітей віком молодше 36 місяців. Дрібні деталі. Ризик удення. Перед використанням зніміть і уберіть у недосяжні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шнурки, крипильні деталі, тощо). Існує небезпека удення.

Поводження з грою

Під час перерви у використанні зберігайте виріб у місці, захищеному від джерел тепла, пилу та волог. Регулярно перевіряйте стан виробу з точки зору зношення і наявних розривів. В разі пошкодження не використовуйте надальі виріб і римайте його в недоступному для дітей місці.

TR

KULLANIMDAN ÖNCE LÜTFEN BU TALİMATLARI OKUYUNUZ VE İLERİDE BAŞVURMAK ÜZERE SAKLAYINIZ.



UYARI!

36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar. Boğulma tehlikesi. Oyuncanın parçası olmayan poşetler ve diğer bileşenler (ör. bağlar, bağlantı elemanları, vb.) kullanımdan önce çıkarılmalı ve çocukların erişemeyeceği yerlerde saklanmalıdır. Boğulma tehlikesi.

BAKIM VE ONARIM

Kullanmadığınız zamanlarda, ürünü ısı kaynaklarından, tozdan, nemden ve sudan uzak bir yerde muhafaza ediniz. Ürünün yıpranma durumunu ve kırılma olup olmadığını düzenli olarak kontrol edin. Hasar durumunda oyuncacı kullanmayın ve çocukların erişemeyeceği yerlerde saklayın.

NL

Lees deze instructies voor het gebruik en bewaar ze voor latere raadpleging.



LET OP!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) moeten vóór het gebruik worden verwijderd en buiten het bereik van kinderen worden gehouden. Verstikkingsgevaar

Onderhoud van het speelgoed

Wanneer het product niet gebruikt wordt, bewaart u het op een plek die beschermd is tegen warmtebronnen, stof en vocht. Controleer het product regelmatig op slijtage en eventuele gebreken. In geval van zichtbare schade mag het product niet gebruikt worden en moet het buiten bereik van kinderen gehouden worden.

DE

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch die Anleitung durch und bewahren Sie diese für späteres Nachlesen auf.



Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr! Kleine Teile. Eventuelle Plastikbeutel und andere Teile, die nicht zum Spielzeug gehören (wie z.B. Schnürbänder, Befestigungselemente usw.) müssen vor dem Gebrauch entfernt und außer Reichweite der Kinder aufbewahrt werden. Erstickungsgefahr!

Wartung des Spielzeugs

Wenn das Produkt nicht verwendet wird, es an einem vor Wärmequellen, Staub und Feuchtigkeit geschützten Ort aufbewahren. Überprüfen Sie das Produkt regelmäßig auf Abnutzungserscheinungen oder Beschädigungen. Im Falle von Beschädigungen das Spielzeug nicht verwenden und es außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.

BG

Препоръчва се преди употреба да прочетете внимателно тези инструкции и да ги запазите за бъдещи справки.



Внимание!

Не е подходяща за деца на възраст под 36 месеца. Съдържа дребни части. Опасност от задушаване. Еventуални наилонови торбички и други компоненти, които не са част от играчката (напр. връзки, закрепващи елементи и т.н.), трябва да бъдат отстранени преди употреба и да се съхраняват на място, недостъпно за деца. Опасност от задушаване.

Съхранение на играта

Когато не се използва, съхранявайте продукта на място, защитено от източници на топлина, прах и влага. Редовно проверявайте състоянието на износване на продукта и за наличието на счупвания. Ако играчката е повредена, не я използвайте и я пазете от деца.



www.chicco.com