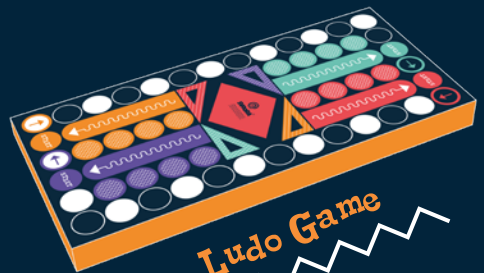


4-99
years

Slingshot & Ludo

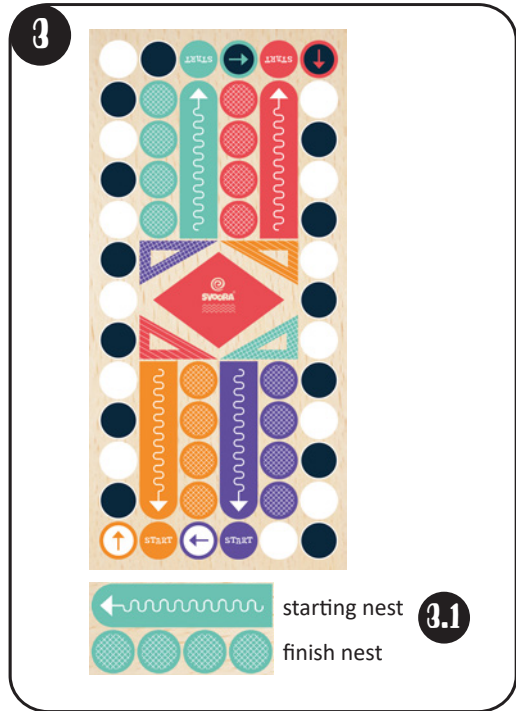
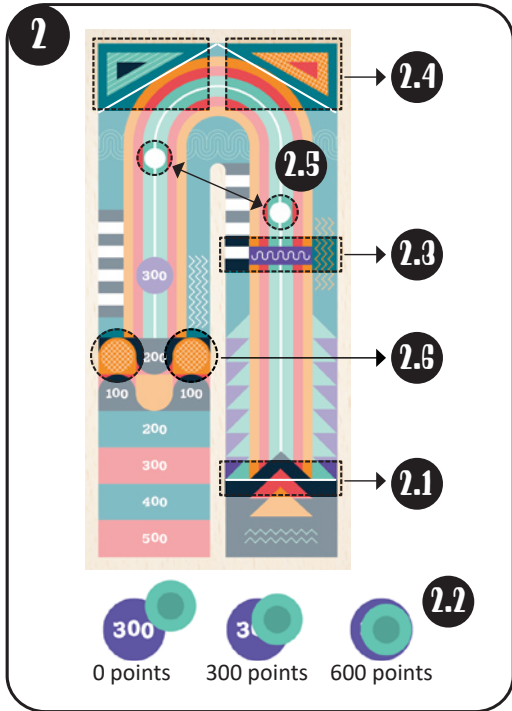
Instructions Manual

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones - Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Инструкция - Instrukcja obsługi - Manual de instructiuni - ინსტრუქციის სახელმძღვანელო - Handleiding - Инструкция за употреба - Návod k použití - Návod na použitie - Instrukciju rokasgrāmata - Instrukcijų vadovas - Mängujuhend - מדריך הוראות



#23147


SVOORA®



EN Set of Slingshot and Ludo Game.
CONTENTS (1): 1 wooden game board with 3 rubber bands, 16 pawns in 4 different colors, 1 dice

HOW TO PLAY:

SLINGSHOT (2-4 players)

At the beginning of the game the players agree on the number of rounds (we suggest 10 rounds) and they roll the dice. The player with the highest roll plays first and the others follow clockwise.

Game 1 _ 'SHORT SHOT' _ The players take only one pawn of their color. By taking turns each player throws the pawn by placing it at the starting point, holding it on the base, pulling back the rubber band and then releasing it (2.1). Each round ends when all players have thrown their pawns and following

the below "General Rules" the player that got the most points gets a win. If there is a tie within a round for the win, then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

Game 2 _ 'LONG SHOT' _ The players take the pawns of their color (for 2 players → all 4 pawns each, 3 players → 3 pawns each, 4 players → 2 pawns each). By taking turns each player throws a pawn, until all players have thrown all their pawns. In the end of the round, they count their total score according to the below rules and the player with the most points wins the round! If there is a tie within a round for the win, then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

General Rules for Games 1&2:

- If the pawn touches the target only slightly (less than half of it), the player does not get any points (2.2).
- To get the points of a target, more than half a pawn must be inside the target (2.2).
- If the entire pawn is inside the target, the points are doubled (2.2).
- When the pawn after the shot goes outside the wooden base or does not cross the purple line (2.3), players can shoot again up to 2 times.
- If the pawn goes into the triangles (2.4), the player has the option to shoot from the rubber band of the particular triangle.

For a more Challenging Version:

- When the pawn after the shot goes outside the wooden base or does not cross the purple line (2.3), the players lose their turn.
- When a pawn after the shot goes on a white circle (2.5), the player can choose to move it to the other white circle, to either enable their game or make it more difficult for the other players.
- When a pawn after the shot land entirely inside a 'cage circle' (2.6), the player gets to throw this pawn again!
- If a player manages to land 2 pawns entirely inside the 2 'cage circles' (2.6), 500 points are awarded to this player!

Game 3 'THE TARGET' _ The players take only one pawn of their color. To start the game everyone rolls the dice. The player with the highest roll plays first in the first round and going clockwise the second player plays first in the second round etc. In each round, the first player assigns the "Target", a specific area on the board (e.g. the red 300) where all players will aim their pawns at. Each round ends when all players have thrown their pawn and the player that got closer to the Target wins. If there is a tie within a round (for example 2 pawns are equally inside a target and the winner is between them) then the players who got the tie, throw their pawns again. If again there is a tie, the round is invalid. At the end of the agreed rounds, the player with the most wins is the winner. If there is a tie, another round is suggested.

LUDO (2-4 players)

To set up the game, the players pick a color and place their pawns inside their starting nest. To start the game everyone rolls the dice and going clockwise, the player with the highest number plays first by rolling the dice and moving a pawn for the corresponding steps. The aim of the game is to exit the nest, go round the board and enter the finish nest (3.1). The player that manages to enter all pawns in the finish nest first wins! The game follows the below rules:

- When a player rolls 6, either a pawn can exit the starting nest and go on the start circle or an already exited pawn can move 6 steps on the board (if available). Then the player gets to play again. If it is again a 6, the player follows the previous instructions, but if a 6 is rolled again third time in a row, then the player loses their turn.
- When a pawn lands on an opponent's pawn, it "eats it", meaning that it forces it to return to its starting nest.
- When a pawn lands on a same color pawn, it creates a barrier for the other players. That means that an opponent's pawn can go up to the previous circle of the barrier (even if the roll was higher), but not on the same circle or pass it.
- When a pawn is on its Start circle (same color as the pawn), it can be overpass but not "eaten" by the opponents. So, if an opponent's roll lands exactly on an occupied Start circle, it can only move up to the previous circle.

- During the game, a player can have multiple pawns on the board available for moving. But it is always required that the highest possible move is played. If for example there is a roll 5 that can be played by either a free pawn or a pawn that is close behind a barrier, then the first pawn with the full 5-steps move should be played.
- To enter the finish nest, the player must roll the exact number that will allow the pawn to land on an empty nest circle. If the roll cannot manage that, then the player should choose another pawn to move or if no other pawns are available the player loses the turn.



Σε με παιχνίδι Στόχου και Επιδεξιότητας και Γκιρνιέρη. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ (1): 1 Ξύλινη Βάση με 3 λάστιχα, 16 Πιόνια 4 διαφορετικών χρωμάτων, 1 Ζάρι

ΟΔΗΓΙΕΣ:

SLINGSHOT (2-4 παίκτες)

Στην αρχή του παιχνιδιού οι παίκτες συμφωνούν στον αριθμό των γύρων που θα παίξουν (προτείνονται 10 γύροι σε κάθε παιχνίδι). Όλοι οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι κι ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό παίζει πρώτος, ενώ οι υπόλοιποι ακολουθούν με την φορά του ρολογιού.

Παχνίδι 1 'ΜΟΝΗΣ ΒΟΛΗΣ' _ Οι παίκτες παίρνουν μόνο ένα πιόνι από το χρώμα τους. Ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει το πιόνι του τοποθετώντας το στο σημείο εκκίνησης, τραβώντας το προς τα πίσω, πάνω στο λάστιχο κι έπειτα απελευθερώνοντάς το (2.1). Ο γύρος τελειώνει όταν όλοι οι παίκτες έχουν ρίξει τα πιόνια τους και ακολουθώντας τους παρακάτω «Γενικούς Κανόνες», νικητής του γύρου είναι ο παίκτης που πέτυχε τους πιο πολλούς πόντους. Αν υπάρχει ισοπαλία μεταξύ κάποιων παικτών σε έναν γύρο (για τους πιο πολλούς πόντους), τότε οι παίκτες αυτοί ξαναρίχνουν τα πιόνια τους. Αν ισοφαρίσουν ξανά, τότε ο γύρος κρίνεται άκυρος. Στο τέλος των συμφωνημένων γύρων, ο παίκτης με τις περισσότερες νίκες κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, προτείνεται ακόμα ένας γύρος.

Παχνίδι 2 'ΠΟΛΛΑΠΛΗΣ ΒΟΛΗΣ' _ Οι παίκτες παίρνουν τα πιόνια του χρώματός τους (με 2 παίκτες → 4 πιόνια ο καθένας, με 3 παίκτες → 3 πιόνια ο καθένας, με 4 παίκτες → 2 πιόνια ο καθένας) κι ο κάθε παίκτης στην σειρά του ρίχνει ένα πιόνι. Στο τέλος του γύρου, όταν όλοι οι παίκτες έχουν ρίξει όλα τα πιόνια τους, μετράνε τους πόντους σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους παίρνει μία νίκη. Αν υπάρχει ισοπαλία μεταξύ κάποιων παικτών σε έναν γύρο (κι ο νικητής του γύρου θα ήταν ένας από τους 2), τότε οι παίκτες αυτοί ξαναρίχνουν τα πιόνια τους. Αν ισοφαρίσουν ξανά, τότε ο γύρος κρίνεται άκυρος. Στο τέλος των συμφωνημένων γύρων, ο παίκτης με τις περισσότερες νίκες κερδίζει. Αν υπάρχει ισοπαλία, προτείνεται ακόμα ένας γύρος.

Γενικοί κανόνες για τα παιχνίδια 1 & 2:

- Αν το πιόνι είναι ελάχιστα μέσα στην περιοχή ενός στόχου (λιγότερο από το μισό), τότε δεν κερδίζονται πόντοι (2.2).
- Για να μετρήσουν οι πόντοι ενός στόχου, πρέπει το πιόνι να είναι τουλάχιστον το μισό μέσα στην περιοχή του στόχου (2.2).
- Αν ολόκληρο το πιόνι είναι μέσα στην περιοχή του στόχου, τότε οι πόντοι διπλασιάζονται (2.2).
- Όταν το πιόνι μετά τη βολή βγαίνει εκτός της ξύλινης βάσης ή δεν περνάει την μωβ γραμμή (2.3), ο παίκτης έχει την ευκαιρία να ξαναρίξει, μέχρι 2 φορές. Στην τρίτη αποτυχημένη

• Kui nupp jääb pidama ühte kahest kolmnurgast (2.4), võib mängija vastava kolmnurga kummiga nuppu uuesti heita.

Põnevam mänguvõimalus:

- Kui nupp lendab pärast heidet puidust aluselt välja või ei jõua üle lilla joone (2.3), on kõik mängija jaoks läbi.
- Kui nupp peatub pärast heidet valgel ringil (2.5), võib mängija soovi korral liikuda teisele valgele ringile, et muuta olukorda enda jaoks soodsamaks või teiste mängijate jaoks keerulisemaks.
- Kui nupp peatub pärast heidet tervenisti „puuri ringil“ (2.6), saab mängija sama nuppu uuesti heita.
- Kui mängijal õnnestub heita kaks nuppu tervenisti kahe „puuri ringi“ sisse (2,6), saab ta 500 punkti!

Mäng 3 „SIHTMÄRK“ Iga mängija võtab endale vaid ühe oma värvi nupu. Mängu alustamiseks veeretavad kõik täringut. Esimeses voorus mängib esimesena parima tulemuse saanud mängija. Päripäeva edasi liikudes mängib teises voorus esimesena temast järgmine mängija jne. Ingas voorus määrab esimesena mängija sihtmärgi ehk mängulaual oleva kindla ala (nt punane 300), kuhu kõik mängijad üritavad oma nuppu heita. Iga voor lõpeb siis, kui kõik mängijad on oma nuppu heitnud. Vooru võidab mängija, kes jõudis sihtmärgile kõige lähemale. Kui voorus tekib viik (näiteks kõige lähemale pääsenud mängijate nupud on võrdselt sihtmärgi kohal), heidavad viiki jäänud mängijad oma nuppu uuesti. Kui nad jäävad jälle viiki, on voor kehtetu. Kui kokkulepitud hulk voore on läbi mängitud, selgub mängu võitja, kelleks on kõige rohkem võite kogunud mängija. Viigi korral soovitame mängida veel ühe vooru.

REIS ÜMBER MAAILMA (2–4 mängijat)

Mänguüks valmistused valib iga mängija endale värvi ja asetab oma nupud vastavale alustamise alale. Mängu alustamiseks heidavad kõik täringut. Alustab parima tulemuse saanud mängija, kes heidab täringut ja liigub päripäeva edasi saadud silmade arvu võrra samme. Mängu eesmärk on liikuda alustamise alalt välja, teha tiir ümber mängulaua ja jõuda finiši alale (3.1). Võidab mängija, kes viib kõik oma nupud esimesena finiši alale! Mängus kehtivad järgmised reeglid:

- Kui mängija heidab 6, saab ta nupu tõsta alustamise alalt välja stardiringile või liikuda juba väljas oleva nupuga (kui tal on mõni selline nupp) laual 6 sammuga. Seejärel saab mängija uuesti täringut heita. Kui tulemus on jälle 6, järgib ta eelmisi juhiseid; kui ta saab 6 juba kolmandat korda järjest, on kõik tema jaoks läbi.
- Kui nupp maandub vastase nupule, „sööb ta selle ära“, mis tähendab, et vastase nupp tõstetakse tagasi alustamise alale.
- Kui nupp satub sama värvi nupule, moodustub sellest teiste mängijate jaoks takistus. See tähendab, et vastase nupp võib liikuda maksimaalselt takistuse ees olevale ringile (isegi kui heite tulemus oli suurem), kuid ei saa peatuda samal ringil ega sellest üle liikuda.
- Kui nupp asub oma stardiringil (ring ja nupp on sama värvi), võivad vastased sellest üle liikuda, kuid ei saa seda ära süüa. Seega, kui vastase heite tulemusena jõuaks nupp täpselt hõivatud stardiringile, peab vastane jääma pidama selle ees olevale ringile.
- Mängu ajal võib mängijal olla laual liigutamiseks mitu nuppu. Kuid alati tuleb edasi liikuda nupuga, millega on võimalik käia kõige rohkem samme. Näiteks, kui mängija heidab 5 ja liikuda saab kas vaba nupuga või sellise nupuga, mis asub takistuse taga ja selle lähedal, siis tuleb liigutada esimest nuppu, millega saab käia kõik 5 sammu.
- Finiši alale minemiseks peab mängija täringul heitma õige numbriga, et peatuda nupuga täpselt tühjal ringil. Kui ta saab

mõne muu tulemuse, peab mängija liigutamiseks valima mõne teise nupu või kui teisi nuppe pole, on kõik mängija jaoks läbi.

סט משחקים - סלינגשוט ומשחק לודו עם הוראות בעברית



מה במשחק (1)

לוח משחק מועך עם 3 גומיות
מטעות עץ ב-4 צבעים שונים, 16
קובייה אחת

איך משחקים

SLINGSHOT (שחקנים 2-4)

בתחילת המשחק השחקנים מסכימים על מספר הסיבובים (מומלץ לשחק 10 סיבובים) והם זורקים את הקובייה. השחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק ראשון, והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. כל שחקן בוחר צבע איתו ישחק.

משחק 1_ "שיגור קצר" כל שחקן בתורו מניח מטבע בנקודת ההתחלה, בהתאם לצבע שבחר. השחקן ישגר את המטבע על ידי משיכת הגומייה לאחור ואז שחרורה (2.1). כל סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שרו את המטבע שלהם. ואז, לפי "החוקים הכלליים" המפורטים למטה, השחקן שיקבל את מירב הנקודות יזכה. אם נוצר שוויון בתום הסיבוב, אז השחקנים בעלי ניקוד שווה, משגרים מחדש את המטבע שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום המשחק, השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

משחק 2_ "שיגור ארוך" השחקנים לוקחים את מטבעות צבע שבחרו (2) שחקנים ישחקו עם 4 מטבעות כל אחד, 3 שחקנים עם 3 מטבעות כל אחד ו-4 שחקנים עם 2 מטבעות כל אחד.

כל שחקן בתורו מניח מטבע בנקודת ההתחלה, בהתאם לצבע שבחר. השחקן ישגר את המטבע על ידי משיכת הגומייה לאחור ואז שחרורה. כל סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שגרו את כל המטבעות שלהם. ואז, לפי "החוקים הכלליים" המפורטים למטה, השחקן שיקבל את מירב הנקודות יזכה. אם נוצר שוויון בתום השיגור האחרון בסיבוב, אז השחקנים בעלי ניקוד שווה, משגרים מחדש את המטבעות שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום כלל הסיבובים, השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

חוקים כלליים למשחקים 2-4

- אם המטבע נוגע במטרה רק בחלקו (פחות מחצי מטבע), השחקן לא מקבל ניקוד (2.2).
- כדי לקבל את הנקודות של המשחק, יותר מחצי מטבע חייב להיות בתוך המטרה (2.2).
- אם כל המטבע נמצא בתוך המטרה, הנקודות מוכפלות (2.2).
- אם לאחר השיגור, המטבע יוצא מחוץ ללוח המשחק או אינו חוצה את הקו הסגול (2.3), השחקנים יכולים לישג שוב, ולא יותר מפעמיים.
- אם המטבע נכנס למשולשים בפיומת הלוח (2.4), לשחקן יש אפשרות לישגר מהגומייה של המשולש בו הוא נחת.

כללים לגרסה מאתגרת יותר של משחק

- כאשר מטבע משוגר יוצא מחוץ ללוח המשחק או אינו חוצה את הקו הסגול (2.3), השחקן מאבד את תורו.
- כאשר מטבע משוגר ונחת על העיגול הלבן הראשון (2.5), השחקן יכול לבחור להקטין אותו לעיגול הלבן השני, כדי להגדיל את סיכויי הזכייה שלו, או כדי להקטין את השחקנים האחרים.
- כאשר המטבע משוגר ונחת כולו בתוך "מעגל הכלוב" (2.6), השחקן יכול לבחור אם לישג אותו שוב או להשאירו במקומו (לטובת החוק הבא).
- משחק מצליח להחיות את המטבעות באופן מלא עבור שני "מעגלי הכלוב" (2.6), השחקן זוכה ב-500 נקודות.

משחק 3_ "המטרה" השחקנים לוקחים מטבע אחד צבע שבחרו והם זורקים את הקובייה. השחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק ראשון, והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. השחקן השני משחק ראשון בסיבוב השני וכן הלאה. בכל סיבוב, השחקן הראשון בוחר "מטרה", כלומר הזורם ספציפי על הלוח (למשל 300 אדום) אליו כל השחקנים יכוננו את המטבעות שלהם. כל סיבוב מסתיים כאשר כל השחקנים שיגרו את המטבע

שלהם והשחקן שהכי קרוב למטרה מנצח. אם נוצר שוויון בתום הסיבוב (לדוגמה שני מטבעות נמצאים באותה מידה בתוך המטרה) אז השחקנים הללוונטיים ישרו שוב את המטבעות שלהם. אם שוב נוצר שוויון, הסיבוב לא נחשב. בתום כלל הסיבובים, השחקן שזכה במירב הסיבובים הוא המנצח. אם נוצר שוויון, ניתן להציע סיבוב נוסף.

לודו (2-4 שחקנים)

כדי להתחיל את המשחק, השחקנים בוחרים צבע ומניחים את המטבעות בתוך נעמדת ההתחלה שלהם. השחקנים זורקים את הקובייה והשחקן שיצא לו המספר הגבוה ביותר בקובייה משחק ראשון, והאחרים ישחקו אחריו לפי כיוון השעון. השחקן הראשון צועד עם המטבע שלו לפי המספר שיצא לו בקובייה. מטרת המשחק היא לצאת מעמדת ההתחלה, להקיף את הלוח ולהיכנס "לבית" (3.1). השחקן שמצליח להכניס ראשון את כל המטבעות אל תוך "הבית" מנצח!
אלו הם כללי המשחק:

- כששלשחקן יצא המספר 6 בקובייה, הוא יכול לבחור לצאת עם מטבע מעמדת התחלה אל "מעגל ההתחלה", או להתקדם עם מטבע אחר שכבר נמצא על הלוח ולצעוד איתו 6 צעדים (אם אפשרי). לאחר מכן, השחקן יכול לשחק תור נוסף. אם יצא שוב 6 בקובייה, השחקן ממלא אחר ההוראות מעלה. אבל, אם יצא 6 בקובייה בפעם השלישית ברציפות, אז השחקן מאבד את תורו.
- כאשר המטבע נוחת על מטבע של היריב, הוא "אוכל אותו", כלומר הוא מאלץ אותו לחזור לעמדת ההתחלה שלו.
- כאשר מטבע נוחת על מטבע באותו הצבע, הוא יוצר מחסום עבור השחקנים האחרים. כלומר, מטבע של היריב יכול לעצור שלב אחד קודם לכל היותר, אך אינו לנחות עליו או לעקוף את המחסום (גם אם יצא בקובייה מספר צעדים גדול יותר).
- כאשר מטבע נמצא במעגל ההתחלה שלו (באותו הצבע כמו המטבע עצמו), ניתן לעקוף אותו אך לא "לאכול" אותו על ידי היריבים. לכן, אם הסכם שיצא בקובייה של היריב נוחת בדיוק על מעגל ההתחלה תפוס, עליו להניח את המטבע שלו שלב אחד קודם.
- במהלך המשחק, לשחקן יכולים להיות מספר מטבעות על הלוח שאותם ניתן להזיז. אבל תמיד נדרש שמהלך הצעדים הגבוה ביותר האפשרי ישחק. למשל, אם יצא 5 בקובייה, וניתן לשחק עם מטבע חופשי או עם מטבע שנמצא מאחורי מחסום, אז יש לשחק עם המטבע החופשי שיתן להשלים מהלך מלא של 5 צעדים.
- כדי להיכנס "לבית", על השחקן לזרוק את הקובייה כך שיצא בה את המספר המדויק הנדרש שיאפשר את הכניסה למעגל הפנוי הריק "בבית". אם המספר שיצא בקובייה לא מתאים לכניסה "לבית", יש לבחור מטבע אחר להתקדם איתו על גבי הלוח. אם אין מטבעות זמינים למשחק, השחקן מפסיד את התור.



FOR MORE INFORMATION



Slingshot & Ludo

