

OUT & ABOUT
outdoor games

5-99
years



INSTRUCTIONS MANUAL

Εγχειρίδιο οδηγιών - Bedienungsanleitung - Manual de instrucciones
Manuel d'instructions - Manuale di istruzioni - Instrukcja obsługi
Manual de instructiuni - Handleiding - Manual de Instruções
מדריך הוראות

EN

EL

DE

ES

FR

IT

PL

RO

NL

PT

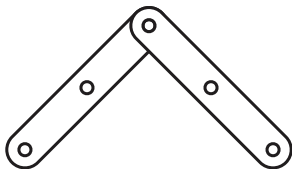
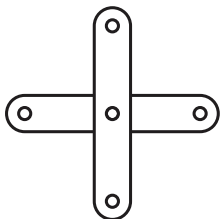
HE

RING TOSS

#36012


SVOORA®

1



2



1



2



3

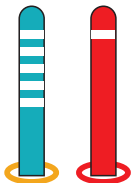
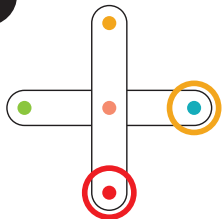


4



5

3



1. -> 2PTS

2. -> 3PTS

3. -> 7PTS



Ring Toss

CONTENTS: 2 wooden board parts, 5 wooden rods, 5 rings

HOW TO PLAY

- Decide the number of rounds. We suggest 5-10 rounds.
- Set the base and rods in any desired formation (cross, angular or linear) (1).
- Step back around 6 steps. The throwing distance depends on both age and skill level. Starting about six steps away from the board is generally a good starting point and the distance can increase as the skill is developed.
- Toss the rings trying to land them on the rods.
- Count your score and then gather and pass the rings to the next player.
- It can be played individually or in teams, with the teammates adding their score in the end of each round.
- In the end of the game, the player/team with the higher score wins!

The rods have different number of stripes on them (2), so there are many ways that you can count the score (3):

1. Count 1 point for each ring that has landed on a rod.
2. Count 1 point for each ring that has landed on a rod and 2 points if the ring matches the color of the rod.
3. Count the number of the stripes of the rods where your rings landed. If a ring color matches the rod color, then these stripes count as double.

Combining the setting and counting variations, you can make endless games!



Παιχνίδι με κρίκους

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ: 2 ξύλινα κομμάτια βάσης, 5 ξύλινοι στύλοι, 5 κρίκοι

ΟΔΗΓΙΕΣ

- Αποφασίστε τον αριθμό των γύρων. Προτείνονται 5-10 γύροι.
- Τοποθετήστε τη βάση και τους στύλους σε οποιαδήποτε επιθυμητή διάταξη (σταυρός, γωνιακή ή γραμμική) (1).
- Σταθείτε σε μία απόσταση περίπου 6 βημάτων. Η απόσταση ρίψης εξαρτάται από την ηλικία και το επίπεδο δεξιοτήτων. Ξεκινώντας με μία απόσταση 6 βημάτων, είναι γενικά μία καλή αρχή και η απόσταση αυτή μπορεί να αυξηθεί καθώς αναπτύσσεται η ικανότητα.
- Ρίξτε τους κρίκους προσπαθώντας να τους περάσετε στους στύλους.
- Μετρήστε το σκορ σας και μετά μαζέψτε και δώστε τους κρίκους στον επόμενο παίκτη.
- Μπορείτε να παίξετε ατομικά ή σε ομάδες, με τα μέλη κάθε ομάδας να προσθέτουν τα σκορ τους.
- Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης/ομάδα με τον υψηλότερο σκορ κερδίζει!

Οι στύλοι έχουν πάνω τους ρίγες σε διαφορετικό πλήθος ο καθένας (2), οπότε υπάρχουν πολλοί τρόποι να μετρήσετε το σκορ (3):

1. Μετρήστε 1 πόντο για κάθε κρίκο που περνάει σε έναν στύλο.
2. Μετρήστε 1 πόντο για κάθε κρίκο που περνάει σε έναν στύλο και 2 πόντους αν το χρώμα του κρίκου ταιριάζει με το χρώμα του στύλου.
3. Μετρήστε τον αριθμό των ριγών στους στύλους στους οποίους πέρασαν οι κρίκοι σας. Αν το χρώμα του κρίκου ταιριάζει με το χρώμα του στύλου, αυτές οι ρίγες μετράνε διπλά.

Συνδυάζοντας τις παραλλαγές της διάταξης και της μέτρησης του σκορ, μπορείτε να δημιουργήσετε ατελείωτα παιχνίδια!



Ringewerfen

INHALT: 2 Holz-Basisteile, 5 Holzstäbe, 5 Ringe

SPIELREGELN

- Legt die Anzahl der Spielrunden fest. Wir empfehlen 5-10 Runden.
- Setzt die Basis und die Stäbe in einer beliebigen Formation zusammen (Kreuz-, Winkel- oder Linienform) (1).
- Geht etwa 6 Schritte zurück. Die Wurf дистанция hängt von Alter und Geschicklichkeit ab und kann bei Bedarf erhöht werden.
- Werft die Ringe, um sie auf den Stäben zu landen.
- Zählt eure Punkte und gebt die Ringe an die nächste Person weiter.
- Das Spiel kann einzeln oder in Teams gespielt werden, wobei die Teammitglieder am Ende jeder Runde ihre Punkte zusammenzählen.
- Am Ende des Spiels gewinnt die Person oder das Team mit der höchsten Punktzahl.

Punkte zählen: Die Stäbe haben unterschiedliche Streifen (2), wodurch mehrere Zählweisen möglich sind (3):

1. 1 Punkt für jeden Ring, der auf einem Stab landet.
2. 1 Punkt pro Ring auf einem Stab, 2 Punkte, wenn die Ringfarbe mit der Stabfarbe übereinstimmt.
3. Zähle die Streifen des Stabs, auf dem der Ring landet. Wenn die Farben übereinstimmen, zählt die Punktzahl doppelt.

Durch die Kombination verschiedener Aufstellungen und Zählweisen können unzählige Spielvarianten entstehen!



Lanzamiento de aro

CONTENIDO: 2 piezas de tabla de madera, 5 varillas de madera, 5 anillos

CÓMO SE JUEGA

- Decide el número de rondas. Sugerimos de 5 a 10 rondas.
- Coloca la base y las varillas en la formación que desees (en cruz, angular o lineal) (1).
- Da un paso hacia atrás unos 6 pasos. La distancia de lanzamiento depende tanto de la edad como del nivel de habilidad. Comenzar a unos seis pasos de distancia del tablero suele ser un buen punto de partida y la distancia puede aumentar a medida que se desarrolla la habilidad.
- Lanza los anillos intentando que caigan en las varillas.
- Cuenta tu puntuación y luego reúne y pasa los anillos al siguiente jugador.
- Se puede jugar de forma individual o en equipos, y los compañeros de equipo suman su puntuación al final de cada ronda.
- Al final del juego, ¡el jugador/equipo con la puntuación más alta gana!

Las varillas tienen una cantidad diferente de rayas (2), por lo que hay muchas formas de contar la puntuación (3):

1. Cuenta 1 punto por cada anillo que haya caído en una varilla.
2. Cuenta 1 punto por cada anillo que haya caído en una varilla y 2 puntos si el anillo

coincide con el color de la varilla.

3. Cuenta la cantidad de rayas de las varillas donde cayeron tus anillos. Si el color de un anillo coincide con el color de la varilla, entonces estas rayas cuentan como doble.

¡Combinando las variaciones de configuración y conteo, puedes crear juegos infinitos!



Jeu d'anneaux

CONTENU: 2 bases de bois, 5 tiges en bois, 5 anneaux en corde

COMMENT JOUER

- Pour débiter, veuillez déterminer le nombre de tours à jouer. Nous vous suggérons de 5 à 10 tours.
- Placez la base et les tiges dans la formation souhaitée (en croix, angulaire ou linéaire) (fig.1).
- Reculez-vous environ de 6 pas selon l'âge et la capacité de lancer. Par la suite vous pouvez augmenter la distance.
- Lancez les anneaux en essayant de les faire atterrir sur les tiges.
- Comptez votre score, puis ramassez les anneaux et passez les anneaux au joueur suivant.
- On peut jouer individuellement ou en équipe. On accumule le pointage de chaque équipe à chaque tour. On peut augmenter la distance si vous le désirez.
- À la fin de la partie le joueur ou l'équipe avec le score le plus élevé est le gagnant.

Les tiges ont un nombre différent de lignes (fig.2). Il existe de nombreuses façons de compter le pointage (voir fig. 3). Vous pouvez adapter le pointage selon l'âge.

- 1.** Comptez un point pour chaque anneau qui atterrit sur une tige.
- 2.** Comptez un point pour chaque anneau qui atterrit sur une tige et 2 points si l'anneau correspond à la couleur de la tige
- 3.** Comptez le nombre de lignes sur les tiges de bois où les anneaux ont atterri. Si la couleur de l'anneau correspond à la couleur de la tige alors ces bandes comptent pour le double. (fig. 3).

En combinant les variations de comptage et de la forme désirée du jeu, vous pouvez créer des jeux à l'infini!



Lancio degli Anelli

CONTENUTO: 2 basi in legno, 5 aste in legno, 5 anelli

COME GIOCARE

- Decidete il numero di round (si consigliano 5-10).
- Posizionate la base e le aste nella disposizione desiderata (a croce, angolare o lineare) (1).
- Fate circa 6 passi indietro. La distanza di lancio dipende dall'età e dal livello di abilità. Sei passi sono un buon punto di partenza, ma la distanza può aumentare con la pratica.
- Lancia gli anelli cercando di farli atterrare sulle aste.
- Conta il punteggio e poi raccogli gli anelli per passarli al giocatore successivo.
- Si può giocare individualmente o a squadre, sommando i punteggi dei compagni alla fine di ogni round.
- Alla fine della partita, vince chi ha il punteggio più alto!

Modi per calcolare il punteggio (2-3):

1. 1 punto per ogni anello atterrato su un'asta.
2. 1 punto per ogni anello atterrato su un'asta e 2 punti se il colore dell'anello corrisponde al colore dell'asta.
3. Conta il numero di strisce sulle aste su cui sono atterrati i tuoi anelli. Se un anello corrisponde al colore dell'asta, le strisce contano doppio.

Combinando le diverse configurazioni e modi di conteggio, puoi creare infiniti giochi!



Ring Toss

ZAWARTOŚĆ: 2 drewniane części planszy, 5 drewnianych prętów, 5 pierścieni

JAK GRAĆ

- Ustalcie liczbę rund – sugerujemy 5-10 rund.
- Ustaw podstawę i pręty w dowolnej formacji – krzyżowej, kątovej lub liniowej.
- Odsuń się o około 6 kroków. Odległość rzutu zależy od wieku i poziomu umiejętności graczy. Zaczęcie z odległości sześciu kroków to dobry punkt startowy, który można zwiększać wraz z rozwojem umiejętności.
- Rzucaj pierścieniami, starając się trafić na pręty.
- Policz swój wynik, a następnie zbierz i przekaż pierścienie kolejnemu graczowi.
- Gra może być rozgrywana indywidualnie lub w drużynach – w takim przypadku wyniki członków drużyny sumują się na koniec każdej rundy.
- Po zakończeniu gry wygrywa gracz lub drużyna z najwyższym wynikiem!

SPOSOBY LICZENIA PUNKTÓW

Pręty mają różną liczbę pasków, co pozwala na kilka wariantów liczenia punktów:

1. Każdy pierścień, który trafi na pręt, daje 1 punkt.
2. Każdy pierścień, który trafi na pręt, daje 1 punkt, a jeśli kolor pierścienia pasuje do koloru pręta – 2 punkty.
3. Liczba punktów odpowiada liczbie pasków na pręcie, na którym wylądował pierścień. Jeśli kolor pierścienia pasuje do koloru pręta, liczba pasków liczy się podwójnie.

Dzięki różnym sposobom ustawiania planszy i liczenia punktów można tworzyć nieskończenie wiele wariantów gry!



Jocul cu inele

CONȚINUT: 2 suporturi din lemn, 5 tije din lemn, 5 inele

CUM SE JOACĂ

- Decideți numărul de runde. Sugerăm 5-10 runde.
- Așezați baza și tije în forma dorită (încrucișată, unghiulară sau liniară) (1).
- Îndepărtați-vă cam 6 pași. Distanța de aruncare depinde de vârstă și nivelul de abilitate. Începerea de la o distanță de aproximativ 6 pași de la bază este în general un punct bun de pornire și distanța poate fi mărită pe măsură ce abilitățile sunt dezvoltate.
- Aruncați inelele astfel încât să aterizeze pe tije din lemn.
- Contorizați scorul și adunați inelele pentru a le pasa jucătorului următor.
- Poate fi jucat individual sau în echipe, cu scorul echipelor adunat la sfârșitul fiecărei runde.
- La sfârșitul jocului, jucătorul/echipa cu scorul cel mai mare câștigă!

Tijele au un număr diferit de dungi pe ele (2), deci există multe moduri de a calcula scorul (3):

1. Contorizați un punct pentru fiecare inel care a aterizat pe o tijă.
2. Contorizați un punct pentru fiecare inel care a aterizat pe o tijă și 2 puncte dacă culoarea inelului se potrivește cu culoarea tijei.
3. Contorizați numărul de dungi ale tijei pe care a aterizat inelul. Dacă culoarea inelului se potrivește cu culoarea tijei, aceste dungi se punctează de două ori.

Combinând variațiile de formare și calculare a scorului, puteți crea jocuri nelimitate!



Ring Werpen

INHOUD: 2 houten borddelen, 5 houten staven, 5 ringen

HOE TE SPELEN

- Bepaal het aantal rondes. Wij raden 5-10 rondes aan.
- Plaats de basis en staven in de gewenste formatie (kruis, hoekig of lineair) (1).
- Stap ongeveer 6 stappen achteruit. De werpafstand is afhankelijk van zowel leeftijd als vaardigheidsniveau. Beginnen op ongeveer zes stappen afstand van het bord is over het algemeen een goed startpunt en de afstand kan toenemen naarmate de vaardigheid zich ontwikkelt.
- Gooi de ringen en probeer ze op de staven te laten landen.
- Tel je score en verzamel en geef de ringen door aan de volgende speler.
- Het kan individueel of in teams worden gespeeld, waarbij de teamgenoten hun score aan het einde van elke ronde optellen.
- Aan het einde van het spel wint de speler/het team met de hoogste score!

De staven hebben een verschillend aantal strepen (2), dus er zijn veel manieren om de score te tellen (3):

1. Tel 1 punt voor elke ring die op een staaf is geland.
2. Tel 1 punt voor elke ring die op een staaf is geland en 2 punten als de ring overeenkomt met de kleur van de staaf.
3. Tel het aantal strepen van de staven waar je ringen zijn geland. Als de kleur van een ring overeenkomt met de kleur van de staaf, tellen deze strepen dubbel.

Door de instelling en telvariaties te combineren, kun je eindeloos veel spellen maken!



Atira o Anel

CONTEÚDOS: 2 partes de tabuleiro de madeira, 5 varas de madeira, 5 anéis

COMO JOGAR

- Decida o número de rodadas. Sugerimos 5-10 rodadas.
- Monte a base e as varas em qualquer formação desejada (cruzada, angular ou linear) (1).
- Afaste-se cerca de 6 passos. A distância de lançamento depende da idade e do nível de habilidade. Começar a cerca de seis passos do tabuleiro geralmente é um bom ponto de partida, e a distância pode aumentar à medida que a habilidade se desenvolve.
- Lance os anéis tentando fazê-los pousar nas varas.
- Conte a sua pontuação e depois recolha e passe os anéis para o próximo jogador.
- Pode ser jogado individualmente ou em equipes, com os membros da equipe somando sua pontuação no final de cada rodada.

- No final do jogo, o jogador/equipe com a maior pontuação vence!

As varas têm diferentes números de riscas (2), então há várias maneiras de contar a pontuação (3):

1. Conte 1 ponto para cada anel que pousar numa vara.
2. Conte 1 ponto para cada anel que pousar numa vara e 2 pontos se a cor do anel corresponder à cor da vara.
3. Conte o número de listras das varas onde seus anéis pousaram. Se a cor do anel corresponder à cor da vara, então essas listras contam como o dobro.

Combinando as variações de configuração e contagem, você pode criar jogos intermináveis!



טבעות וחבלים

תכולה

2 חלקי לוח מעץ, 5 מוטות מעץ, 5 טבעות חבלים, הוראות משחק

איך משחקים

- החליטו על מספר הסיבובים. אנו ממליצים על 5-10 סיבובים.
- סדרו את בסיס הלוח והמוטות כרצונכם (באיקס, בזווית או לאורך) (איור 1).
- התרחקו כ-6 צעדים לאחור. מרחק הזריקה תלוי בגיל וברמת המיומנות. מרחק של כ-6 צעדים מהלוח הוא בדרך כלל נקודת התחלה טובה, והמרחק יכול לגדול ככל שהמיומנות משתפרת.
- השליכו את הטבעות ונסו לקלוע אותן על המוטות.
- ספרו את הניקוד שלכם ואז אספו והעבירו את הטבעות לשחקן הבא.
- המשחק יכול להתנהל כמשחק יחידי או בצוותים, כשחברי הקבוצה סופרים את הניקוד שלהם בסוף כל סיבוב.
- בסוף המשחק, השחקן/קבוצה עם הניקוד הגבוה ביותר מנצח!

המוטות שונים במספר הפסים שעליהם (איור 2), ולכן יש הרבה דרכים בהן אפשר לספור את הניקוד (איור 3):

1. ספרו נקודה אחת עבור כל טבעת שקלעתם על המוט.
2. ספרו נקודה אחת עבור כל טבעת שקלעתם על המוט ו-2 נקודות אם צבע הטבעת תואם לצבע המוט.
3. ספרו את מספר הפסים שעל המוטות שאליהם קלעתם את הטבעות. אם צבע הטבעת תואם לצבע המוט, אז הפסים האלו נחשבים כניקוד כפול.

שילוב של אפשרויות הסידור והספירה יוצרות אפשרויות רבות למשחקים!

