

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

BEAN BAGS

#36013


SVOORA®

1

5	10	5
2	3	2
1	1	1

x1 (on 5, top-left)
x1 (on 1, bottom-left)
x3 (on 10, top-middle)
x2 (on 1, bottom-middle)

x2

1. → 2PTS

2. → 11PTS

3. → 32PTS

4a. → 29PTS

4b. → 28PTS

2

5	10	5
2	3	2
1	1	1

x3 (on 5, top-left)
x3 (on 10, top-middle)
x2 (on 5, top-right)
x2 (on 2, bottom-left)
x1 (on 3, bottom-middle)
x1 (on 2, bottom-right)
x1 (on 1, bottom-left)
x2 (on 1, bottom-middle)

1. → 7PTS

2. → 9PTS

EN

Bean Bags

CONTENTS: 1 cloth game board, 10 bean bags

HOW TO PLAY

- Decide the number of rounds. We suggest 5-10 rounds.
 - Open the game cloth board on the ground, flat and straightened, ideally on a non-slippery surface.
 - 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.
 - Each player takes 5 bags of the same color. Toss the bean bags, trying to land them on the cloth and count your score.
 - In the end of each round the bags are removed from the cloth, so to start the new round.
 - 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!
- There are many ways that you can count the score, depending on the age and desired difficulty (1):
- Count 1 point for each bean bag that lands on the cloth.
 - Count the points of the squares that your bean bags landed on.
 - Count the points of the squares that your bean bags landed on, multiplied by the number mentioned on the respective bean bags. For example, if you have one bag "x2" on a "1" square and one bag "x3" on a "10" square, your total score is $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ points!
 - To make it more challenging, for every bag that lands outside of the cloth, you can subtract 1 point (a), or as many points as the bag has written on it (b).

TIC TAC TOE

You can also play the game of tic-tac-toe, using the bags on the squares of the cloth. Here, you can also add some more challenging rules (2):

1. For each game, the winner keeps a score of the numbers on the squares where the 3-in-a-row is. In the end of the game (for the agreed rounds) the player with the higher score wins.
2. To make it more challenging, you can count the score by multiplying the squares of the 3-in-a-row with the numbers written on the respective bags.
3. And for a higher difficulty, you can toss the bags from a distance (4-6 steps).



Παιχνίδι στόχου

CONTENTS: 1 υφασμάτινη βάση, 10 σακουλάκια

HOW TO PLAY

- Αποφασίστε τον αριθμό των γύρων. Προτείνονται 5-10 γύροι.
 - Ανοίξετε την υφασμάτινη βάση του παιχνιδιού στο έδαφος, ίσια και τεντωμένη, ιδανικά σε μη ολισθηρή επιφάνεια.
 - Πάρτε 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.
 - Πάρτε ο καθένας από 5 σακουλάκια του ίδιου χρώματος και ρίξτε τα, προσπαθώντας να τα προσγειώσετε πάνω στην υφασμάτινη βάση κι έπειτα μετρήστε το σκορ σας.
 - Στο τέλος κάθε γύρου, τα σακουλάκια απομακρύνονται από την βάση για να ξεκινήσει ο νέος γύρος.
 - Μπορείτε να παίξετε μόνοι ή σε ομάδες, με τα μέλη κάθε ομάδας να προσθέτουν τα σκορ τους στο τέλος του κάθε γύρου.
 - Στο τέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης/ομάδα με το υψηλότερο σκορ κερδίζει!
- Υπάρχουν πολλοί τρόποι να μετρήσετε το σκορ, ανάλογα με την ηλικία και την επιθυμητή δυσκολία (1):

1. Μετρήστε 1 πόντο για κάθε σακουλάκι που προσγειώνεται στην βάση.
2. Μετρήστε τους πόντους των τετραγώνων όπου τα σακουλάκια σας προσγειώθηκαν.
3. Μετρήστε τους πόντους των τετραγώνων όπου τα σακουλάκια σας προσγειώθηκαν, πολλαπλασιασμένους με τον αριθμό που αναγράφεται στα αντίστοιχα σακουλάκια. Για παράδειγμα, αν έχετε ένα σακουλάκι "x2" σε ένα τετράγωνο "1" και ένα σακουλάκι "x3" σε ένα τετράγωνο "10", το συνολικό σας σκορ είναι $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ πόντοι!
4. Για να κάνετε το παιχνίδι πιο δύσκολο, για κάθε σακουλάκι που προσγειώνεται έξω από την βάση, μπορείτε να αφαιρέσετε 1 πόντο (α) ή όσους πόντους αναγράφονται στο σακουλάκι (b).

TIC TAC TOE

Μπορείτε επίσης να παίξετε το παιχνίδι της τριλίζας, χρησιμοποιώντας τα σακουλάκια στα τετράγωνα της βάσης. Εδώ, μπορείτε να κάνετε το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον με τους παρακάτω τρόπους (2):

1. Σε κάθε γύρο, ο νικητής κρατάει σκορ με τους αριθμούς των τετραγώνων όπου έγινε η τριλίζα. Στο τέλος του παιχνιδιού (για τους συμφωνημένους γύρους), ο παίκτης με το υψηλότερο σκορ κερδίζει.
2. Για να το κάνετε πιο δύσκολο, μπορείτε να μετράτε το σκορ πολλαπλασιάζοντας τα τετράγωνα της τριλίζας με τους αριθμούς που αναγράφονται στα αντίστοιχα σακουλάκια.
3. Για μεγαλύτερη δυσκολία, μπορείτε να ρίχνετε τα σακουλάκια από απόσταση (4-6 βήματα).



Bohnensäckchen

INHALT: 1 Spielmatte aus Stoff, 10 Bohnensäckchen

SPIELREGELN

- Legt die Anzahl der Spielrunden fest. Wir empfehlen 5-10 Runden.
- Breitet die Spielmatte flach und glatt auf dem Boden aus, idealerweise auf einer rutschfesten Oberfläche.
- Geht etwa 6 Schritte zurück. Die Wurfdistanz hängt von Alter und Geschicklichkeit ab und kann bei Bedarf erhöht werden.
- Jede Person nimmt 5 Bohnensäckchen derselben Farbe und wirft sie auf die Matte, um Punkte zu sammeln.
- Am Ende jeder Runde werden die Bohnensäckchen entfernt, um die nächste Runde zu beginnen.

- 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: Je nach Alter und gewünschter Schwierigkeit gibt es verschiedene Möglichkeiten (1):

1. 1 Punkt für jedes Bohnensäckchen, das auf der Matte landet.
2. Zähle die Punkte der Felder, auf denen die Bohnensäckchen gelandet sind.
3. Multipliziere die Punkte des Feldes mit dem Wert, der auf dem jeweiligen Bohnensäckchen steht. Zum Beispiel: Ein "x2"-Säckchen auf einem "1"-Feld und ein "x3"-Säckchen auf einem "10"-Feld ergeben $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ Punkte.
4. Zur Erhöhung der Schwierigkeit: Für jedes Säckchen, das außerhalb der Matte landet, können 1 Punkt (a) oder die auf dem Säckchen angegebene Punktzahl (b) abgezogen werden.

Tic-Tac-Toe:

- Ihr könnt auch Tic-Tac-Toe auf der Matte spielen. Für zusätzliche Herausforderungen (2):
- Die Gewinnerperson zählt die Punkte der Felder, auf denen die 3-in-einer-Reihe erzielt wurde. Am Ende gewinnt die Person mit der höchsten Punktzahl.
 - Erhöht die Schwierigkeit, indem ihr die Punkte der 3-in-einer-Reihe mit den Werten auf den Säckchen multipliziert.
 - Um es noch schwieriger zu machen, werft die Bohnensäckchen aus größerer Distanz (4-6 Schritte).



Bolsas de frijoles

CONTENIDO: 1 tablero de juego de tela, 10 puffs

CÓMO SE JUEGA

- Decide el número de rondas. Sugerimos de 5 a 10 rondas.
- Abre el tablero de tela del juego en el suelo, plano y estirado, idealmente sobre una superficie no resbaladiza.
- 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.
- Cada jugador toma 5 bolsas del mismo color. Lanza las bolsas, tratando de que caigan sobre la tela y cuenta tu puntuación.
- Al final de cada ronda, se retiran las bolsas de la tela, para comenzar la nueva ronda.
- Se puede jugar individualmente 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!

Hay muchas formas de contar la puntuación, dependiendo de la edad y la dificultad deseada (1):

- Cuenta 1 punto por cada bolsa de frijoles que caiga sobre la tela.
- Cuenta los puntos de los cuadrados en los que cayeron tus bolsas de frijoles.
- Cuenta los puntos de los cuadrados en los que cayeron tus bolsas de frijoles, multiplicados por el número mencionado en las respectivas bolsas de frijoles. Por ejemplo, si tienes una bolsa "x2" en un cuadrado "1" y una bolsa "x3" en un cuadrado "10", tu puntuación total es $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ puntos!
- Para hacerlo más desafiante, por cada bolsa que caiga fuera de la tela, puedes restar 1 punto (a), o tantos puntos como la bolsa tenga escrito en ella (b).

3 EN RAYA

También se puede jugar al tres en raya, utilizando las bolsas en los cuadrados del mantel. Aquí también se pueden añadir algunas reglas más desafiantes (2):

1. En cada juego, el ganador se lleva una cuenta de los números en los cuadrados donde está el 3 en raya. Al final del juego (para las rondas acordadas) gana el jugador con la puntuación más alta.
2. Para hacerlo más desafiante, se puede contar la puntuación multiplicando los cuadrados del 3 en raya con los números escritos en las respectivas bolsas.
3. Y para una mayor dificultad, se pueden lanzar las bolsas desde la distancia (4-6 pasos).



Sac d'haricots

CONTENU: 1 plateau de jeu en tissu, 10 sacs de haricot

COMMENT JOUER

- Pour débuter, veuillez déterminer le nombre de tours à jouer. Nous vous suggérons de 5 à 10 tours.
 - Installer le plateau de jeu sur le sol à plat. Idéalement sur une surface non glissante.
 - Reculez-vous d'environ 6 pas selon l'âge et la capacité de lancer. Par la suite vous pouvez augmenter la distance.
 - Chaque joueur prend 5 sacs de la même couleur et les lance sur le plateau de jeu et compte son pointage. Vous pouvez augmenter la distance si vous le désirez.
 - À la fin de chaque tour, les sacs sont retirés du plateau de jeu, pour commencer un nouveau tour.
 - 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!
- Il existe plusieurs façons de compter le score, selon l'âge et le niveau de difficulté désirée (fig.1)
1. Comptez 1 point pour chaque sac qui atterrit sur le plateau de jeu en tissus.
 2. Comptez les points des cases sur lesquelles vos sacs ont atterri.
 3. Comptez les points des cases sur lesquelles vos sacs ont atterri, multipliés par le nombre mentionné sur les sacs respectifs. Exemple, si vous avez un sac (X2) sur une case (1) et un sac (3) sur une case (10). Votre score total est $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ points!
 4. Pour rendre le jeu plus difficile, pour chaque sac qui tombe à l'extérieur du plateau de jeu, vous pouvez soustraire 1 point (a), ou autant de points qui sont inscrit sur le sac (b).

TIC TAC TOE

Vous pouvez également jouer au tic-tac-toe, en utilisant les sacs sur les carrés de tissus. Vous pouvez ajouter quelques règles difficiles.

Pour chaque partie, le gagnant conserve des numéros sur les cases où se trouve la rangée de trois. À la fin de la partie (Vous pouvez déterminer le nombre de tours désiré) le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.

1. Pour chaque partie, le gagnant conserve des numéros sur les cases où se trouve la rangée de trois. À la fin de la partie (Vous pouvez déterminer le nombre de tours désiré) le joueur avec le score le plus élevé est le gagnant.
2. Pour rendre la tâche plus difficile, vous pouvez compter le score en multipliant les carrés de la rangée 3 par les nombres inscrits sur les sacs respectifs.
3. Pour une difficulté plus élevée, vous pouvez lancer les sacs à distance (4 – 6 étapes)



Sacchetti di fagioli

CONTENUTO: 1 tappeto da gioco in tessuto, 10 sacchetti di fagioli

COME GIOCARE

- Decidete il numero di round (si consigliano 5-10).
- Stendete il tappeto da gioco a terra, ben dritto, su una superficie antiscivolo.
- 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.
- Ogni giocatore prende 5 sacchetti dello stesso colore e li lancia cercando di farli atterrare sul tappeto, poi conta il punteggio.
- Alla fine di ogni round, i sacchetti vengono rimossi dal tappeto per iniziare un nuovo round.
- 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 (1):

1. 1 punto per ogni sacchetto che atterra sul tappeto.
2. Somma i punti indicati sulle caselle in cui sono atterrati i tuoi sacchetti.
3. Moltiplica i punti delle caselle per il numero scritto sui rispettivi sacchetti. Ad esempio, se hai un sacchetto "x2" su una casella da "1" punto e un sacchetto "x3" su una casella da "10" punti, il tuo punteggio totale sarà $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ punti.
4. Per aumentare la difficoltà, puoi sottrarre punti per ogni sacchetto che atterra fuori dal tappeto (-1 punto o il valore scritto sul sacchetto).

TRIS

Puoi anche giocare a tris utilizzando i sacchetti sulle caselle del tappeto. Puoi aggiungere regole più difficili (2):

1. Il vincitore di ogni partita somma i punti delle caselle in cui ha realizzato il tris. Alla fine dei round concordati, vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.
2. Per rendere il gioco più impegnativo, puoi moltiplicare il valore delle caselle del tris per il numero scritto sui rispettivi sacchetti.
3. Per una difficoltà maggiore, puoi aumentare la distanza di lancio (4-6 passi).

PL

Bean Bags

ZAWARTOŚĆ: 1 materiałowa plansza do gry, 10 woreczków z fasolą

JAK GRAĆ

- Ustalcie liczbę rund – sugerujemy 5-10 rund.
- Rozłóż materiałową planszę na podłożu, upewniając się, że jest płaska i prosta. Najlepiej grać na powierzchni, która nie jest śliska.
- Odsuń się o około 6 kroków. Odległość rzutu zależy od wieku i poziomu umiejętności graczy. Sześć kroków to dobry punkt startowy, a w miarę rozwoju umiejętności dystans można zwiększać.
- Każdy gracz bierze 5 woreczków w tym samym kolorze. Rzucaj woreczkami, starając się trafić na planszę, a następnie policz swój wynik.
- Po każdej rundzie woreczki są usuwane z planszy, aby rozpocząć kolejną rundę.
- 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: W zależności od wieku graczy i poziomu trudności, wynik można liczyć na kilka sposobów:

1. Każdy woreczek, który wylądował na planszy, daje 1 punkt.
2. Liczba punktów odpowiada wartości pól, na których wylądowały woreczki.
3. Liczba punktów to suma wartości pól, na których wylądowały woreczki, pomnożona przez wartość podaną na woreczkach. Na przykład, jeśli woreczek „x2” trafi na pole „1”, a woreczek „x3” na pole „10”, wynik to: $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ punkty!
4. Aby zwiększyć trudność, można wprowadzić punkty karne za woreczki, które wylądowały poza planszą:
 - a) Odjęcie 1 punktu za każdy woreczek poza planszą.
 - b) Odjęcie liczby punktów zgodnej z wartością napisaną na woreczku.

RO

Saculeți cu boabe

CONȚINUT: tablă de joc din material textile, 10 săculeți cu boabe

CUM SE JOACĂ

- Decideți numărul de runde. Vă sugerăm 5-10 runde.
 - Așezați tablă de joc din material textil pe jos, plată și întinsă, ideal pe o suprafață antiderapantă.
 - Faceți 6 pași înapoi. Distanța de aruncare depinde de vârstă și nivelul de abilități. Începerea jocului la aproximativ 6 pași de la tablă este un punct de pornire bun, iar distanța poate fi mărită pe măsură ce abilitățile se dezvoltă.
 - Fiecare jucător ia 5 săculeți de aceeași culoare, aruncă săculeții, încercând să-i plaseze pe table de joc și numără punctele.
 - La sfârșitul fiecărei runde, săculeții sunt îndepărtați de pe tablă textilă pentru a începe următoarea rundă.
 - Poate fi jucat individual sau în echipe, cu jucătorii din echipă adunând scorul la sfârșitul fiecărei runde.
 - La sfârșitul jocului, câștigă jucătorul/echipa cu cel mai mare scor!
- Există multe modalități prin care puteți număra scorul, în funcție de vârstă și dificultatea dorită (1):
1. un punct pentru fiecare săculeț care ajunge pe tablă.
 2. Se numără punctele pătratelor pe care au ajuns săculeții.
 3. Se numără punctele pătratelor pe care au ajuns săculeții, înmulțite cu numărul menționat pe fiecare. De exemplu, dacă aveți un săculeț „x2” pe un pătrat „1” și un săculeț „x3” pe un pătrat „10”, scorul total este $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ puncte!
 4. Pentru a face jocul mai provocator, pentru fiecare săculeț care ajunge în afara tablei, se poate scădea un punct (a), sau câte puncte sunt scrise pe săculețul respectiv (b).

X S I O

De asemenea, puteți juca jocul „X și O” folosind săculeții pe pătratele tablei de joc. Aici, puteți adăuga și câteva reguli mai provocatoare (2):

1. Pentru fiecare joc, câștigătorul păstrează scorul numerelor de pe pătratele pe care sunt plasate cele 3 la rând. La sfârșitul jocului (după numărul de runde convenit), câștigă jucătorul cu scorul cel mai mare.
2. Pentru a face jocul mai provocator, puteți număra scorul înmulțind pătratele de pe cele 3 la rând cu numerele scrise pe săculeții respectivi.
3. Și pentru o dificultate mai mare, puteți arunca săculeții de la o distanță (4-6 pași).



Zitzakken

INHOUD: 1 stoffen speelbord, 10 bonenzakjes

HOE TE SPELEN

- Bepaal het aantal rondes. Wij raden 5-10 rondes aan.
- Leg het spelbord plat en recht op de grond, bij voorkeur op een antislippoppervlak.
- Stap ongeveer 6 stappen achteruit. De werpafstand is afhankelijk van zowel de leeftijd als het 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.
- Elke speler neemt 5 zakken van dezelfde kleur. Gooi de bonenzakjes en probeer ze op het doek te laten landen en tel je score.
- Aan het einde van elke ronde worden de zakken van het doek verwijderd, om zo de nieuwe ronde te beginnen.
- 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!

Er zijn veel manieren om de score te tellen, afhankelijk van de leeftijd en de gewenste moeilijkheidsgraad (1):

1. Tel 1 punt voor elke bonenzak die op het doek landt.
2. Tel de punten van de vierkanten waarop je bonenzakken zijn geland.
3. Tel de punten van de vierkanten waarop je bonenzakken zijn geland, vermenigvuldigd met het getal dat op de betreffende bonenzakken staat. Als je bijvoorbeeld één zak “x2” op een “1” vierkant hebt en één zak “x3” op een “10” vierkant, is je totale score $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ punten!
4. Om het nog uitdagender te maken, kun je voor elke zak die buiten het doek landt, 1 punt (a) aftrekken, of zoveel punten als er op de zak staat (b).

BOTER, KAAS EN EIEREN

Je kunt ook het spelletje boter, kaas en eieren spelen, waarbij je de zakken op de vierkanten van het doek gebruikt. Hier kun je ook nog wat uitdagendere regels toevoegen (2):

1. Voor elk spel houdt de winnaar een score bij van de getallen op de vakjes waar de 3-op-een-rij staat. Aan het einde van het spel (voor de afgesproken rondes) wint de speler met de hoogste score.
2. Om het nog uitdagender te maken, kun je de score tellen door de vakjes van de 3-op-een-rij te vermenigvuldigen met de getallen die op de betreffende zakken staan.
3. En voor een hogere moeilijkheidsgraad kun je de zakken van een afstand gooien (4-6 stappen).



Sacos de Feijão

CONTEUDOS: 1 tabuleiro de jogo de tecido, 10 sacos de feijão

COMO JOGAR

- Decida o número de rodadas. Sugerimos 5-10 rodadas.
- Abra o tabuleiro de jogo de tecido no chão, estendido e alisado, idealmente numa superfície não escorregadia.
- Afaste-se cerca de 6 passos. A distância de lançamento depende tanto da idade quanto do nível de habilidade. Começar a cerca de seis passos de distância do tabuleiro geralmente é um bom ponto de partida, e a distância pode aumentar à medida que a habilidade é desenvolvida.
- Cada jogador pega 5 sacos da mesma cor. Lance os sacos de feijão, tentando fazê-los pousar no tecido e conte sua pontuação.
- No final de cada rodada, os sacos são removidos do tecido, para iniciar a nova rodada.
- 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!

Existem várias formas de contar a pontuação, dependendo da idade e da dificuldade desejada:

1. Conte 1 ponto para cada saco de feijão que pousar no tecido.

2. Conte os pontos dos quadrados em que seus sacos de feijão pousaram.

3. Conte os pontos dos quadrados em que seus sacos de feijão pousaram, multiplicados pelo número mencionado nos respectivos sacos de feijão. Por exemplo, se tiver um saco "x2" num quadrado "1" e um saco "x3" num quadrado "10", sua pontuação total será $(2 \times 1) + (3 \times 10) = 32$ pontos!

4. Para tornar mais desafiador, para cada saco que pousar fora do tecido, pode-se subtrair 1 ponto, ou tantos pontos quantos estiverem escritos no saco.

JOGO DO GALO

Também pode jogar ao Jogo do Galo, usando os sacos nos quadrados do tecido. Aqui, também pode adicionar algumas regras mais desafiadoras:

1. Para cada jogo, o vencedor mantém uma pontuação dos números nos quadrados onde ocorre a sequência de 3 em linha. No final do jogo (para as rodadas acordadas) o jogador com a maior pontuação vence.

2. Para tornar mais desafiador, pode contar a pontuação multiplicando os quadrados da sequência de 3 em linha pelos números escritos nos respectivos sacos.

3. E para uma dificuldade maior, pode lançar os sacos com uma distância (4-6 passos).



"שעשועית"

תכולה

1 לוח משחק מוד, 10 שקיות שעשועית

איך משחקים

• החליטו על מספר הסיבובים במשחק. אנו ממליצים על 5-10 סיבובים.

• פתחו את לוח המשחק על משטח, שטוח ומיושר, אידיאלי על משטח שאינו מחליק.

• התרחקו כ-6 צעדים לאחור. מרחק הזריקה תלוי בגיל ובמיומנות. מרחק של כ-6 צעדים מהלוח הוא בדרך כלל נקודת התחלה טובה, והמרחק יכול לגדול ככל שהמיומנות משתפרת.

• כל שחקן לוקח 5 שקיות שעשועית בצבע אחד. זרקו את השקיות השעשועית, כשאתם מנסים לקלוע אותן על משטח המשחק וספרו את הניקוד שלכם.

• בסוף כל סיבוב, השקיות מוסרות ממשטח המשחק, כך שניתן להתחיל את הסיבוב מחדש.

• המשחק יכול להתנהל כמשחק יחידני או בצוותים, כשחברי הצוות סופרים את הניקוד שלהם בסוף כל סיבוב.

• בסוף המשחק, השחקן/קבוצה עם הניקוד הגבוה ביותר מנצח!

ישנן דרכים רבות לספור את הניקוד, בהתאם לגיל ולדרגת הקושי הרצויה (איור 1):

1. ספרו נקודה אחת עבור כל שקית שעשועית שנחתת על המשטח.

2. ספרו את הניקוד של הריבועים שבהם שקיות השעשועית נחתו.

3. ספרו את הניקוד של הריבועים שבהם שקיות השעשועית נחתו והכפילו במספר הרשום על שקיות השעשועית עצמן. לדוגמה, אם יש לכם שקית "x2" על ריבוע "1" ושקית נוספת "x3" על ריבוע "10", הניקוד הכולל שלכם הוא $32 = (3 \times 10) + (2 \times 1)$.

4. כדי לאתגר את המשחק, ניתן לקבוע חוק שאומר שעבור כל שקית שעשועית שנחתת מחוץ לבד, מופחתת נקודה אחת, או מפחיתים את מספר הנקודות הרשום על התיק.

איך עיגול

אפשר גם לשחק את המשחק "איך עיגול" בעזרת השקיות והריבועים שעל משטח המשחק. כאן,

אפשר להוסיף גם כללים מאתגרים יותר (איור 2):

1. בכל משחק, המנצח שומר את הניקוד של המספרים המוצגים על הריבועים שבהם יש סדרה של 3 ברצף. (לאחר כמות סיבובים המוסכמת מראש) השחקן עם הניקוד הגבוה ביותר מנצח.

2. כדי לאתגר, ניתן לספור את הניקוד על ידי הכפלת הריבועים של 3 ברצף עם המספרים הרשומים על השקיות הרלוונטיות.

3. ואם רוצים לאתגר עוד יותר, ניתן לזרוק את השקיות ממרחק (4-6 צעדים).

