



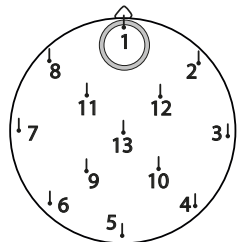
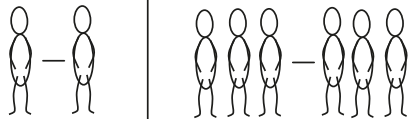
# Hook Toss

GA366

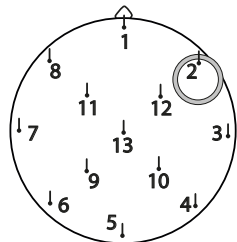
**NL** Ringbord kent meerder spelvarianten. Speel de spellen in teams of 1 tegen 1

**EN** Ring-Board can be played in many varieties. Play in a team or 1 to 1.

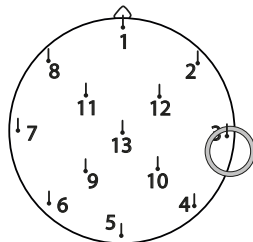
**DE** Für das Ringwurfspiel gibt es mehrere Spielvarianten. Ihr könnt in Teams oder einzeln gegeneinander spielen.



throw 1



throw 2

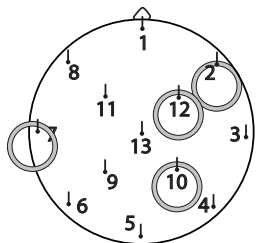


throw 3

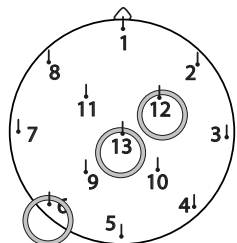
**NL De klok rond:** Hierbij moet je eerst proberen een ring om het haakje van de 1 te gooien, dan de 2, daarna de 3 enzovoort. Degene die als eerste bij nummer 13 is, wint het spel.

**EN Around the clock.** First try to hook the 1, then throw the 2, throw 3 afterwards etc. The first player that reaches number 13, wins the game.

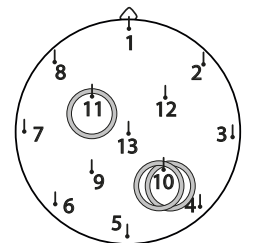
**DE Rund um die Uhr:** Hierbei versuchst du zuerst den Ring um die 1 zu werfen, anschließend um die 2, danach um die 3 und so weiter. Derjenige, der zuerst die 13 erreicht, gewinnt das Spiel.



$7 + 12 + 10 + 2 = 31$



$6 + 13 + 12 = 31$



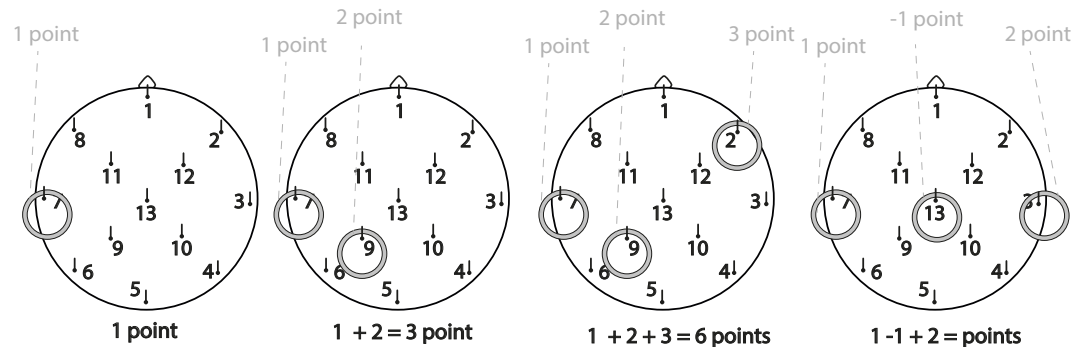
$10 + 10 + 11 = 31$

**NL Eénendertig.** Gooi om de beurt met 5 ringen. Probeer in 1 beurt precies 31 te gooien. Degene die dit als eerste lukt is de winnaar van het spel.

**EN Thirty-one.** Toss the rings by turn. Try to reach exactly 31 points. If you reach 31, you are the winner.

**DE Einunddreißig.** Jeder wirft der Reihe nach mit 5 Ringen. Jeder versucht, in seinem Durchgang genau 31 Punkte zu werfen. Derjenige, dem das zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

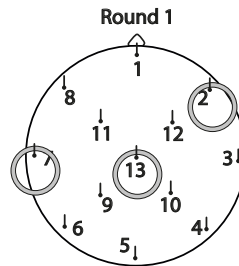
**NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningsfare. **FIN** Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.



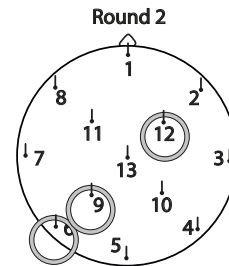
**NL Eéén** Bij dit spel krijg je één punt voor iedere ring die je om het bord gooit. Gooi je in je beurt nog een ring aan de haak, dan krijg je hier 2 punten voor. Scoor je een derde ring, dan krijg er drie punten voor enzovoort. Maar gooi je om de 13, dan telt deze ring één minpunt. Wie scoort als eerste 25 punten?

**EN Ones** For each ring you hook to the board, you'll get 1 point. If you hook a second ring in the same turn, you'll get 2 points for that ring. For the 3rd ring you'll get 3 points and so on. But if you hook no 13, you'll get a minus one. Who is the first to reach 25 points?

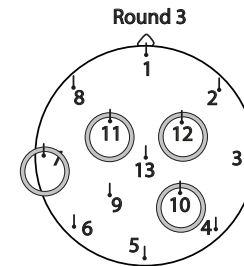
**DE Einzelpunkte** Bei diesem Spiel bekommst du einen Punkt für jeden Ring, der am Brett hängen bleibt. Wenn du in deiner Runde noch einen zweiten Ring ans Brett wirfst, bekommst du zwei Punkte. Für den dritten Ring gibt es 3 Punkte und so weiter. Wenn du aber die 13 triffst, zählt dieser Ring als Minuspunkt.



$7 + 13 + 2 = 22$



$22 + 12 + 9 + 6 = 51$



$51 + 11 + 10 + 12 + 7 = 90$



$101 - 90 = 12$   
winning number = 12

**NL 101** Scoor precies 101 punten. Gooi met de ringen en tel de punten bij elkaar op. Wanneer je nog maar 13 of minder punten hoeft te gooien, telt dat aantal punten als win-getal. Om te winnen moet je nu een ring om jouw win-getal gooien. Gooi je per ongeluk om een ander nummer? Dan stopt direct je beurt en is de ander. Lukt het jou als eerste om je wingetal te gooien, dan ben je de winnaar!

**EN 101** Score exactly 101 points. Toss the rings and add up the points. If you have 13 points or less to score, this will be your winning-number. To win the game, you have to toss your ring onto this exact winning-number. Do you score another number? Your turn ends immediately. But if you are the first to throw the winning number, then you are the champion!

**DE 101** Werft mit den Ringen und zählt die Punkte zusammen. Wenn bis 101 noch 13 oder weniger Punkte bleiben, dann ist diese verbleibende Punktzahl deine Gewinnzahl. Um zu gewinnen, musst du nun einen Ring um deine Gewinnzahl werfen. Hast du aus Versehen eine andere Nummer getroffen? Dann ist deine Runde beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wem es zuerst gelingt, seine Gewinnzahl zu werfen, hat das Spiel gewonnen.





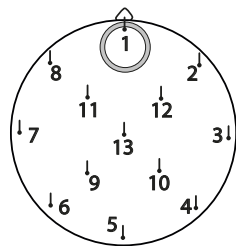
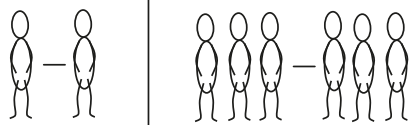
# Hook Toss

GA366

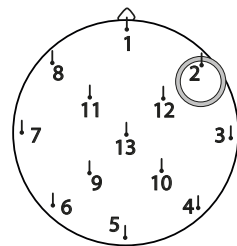
**FR** Le plateau d'anneau se joue de différentes façons, à deux ou en équipe.

**ES** Con el Tablero de anillos se puede jugar de muchas maneras. Juega en equipo o de 1 en 1.

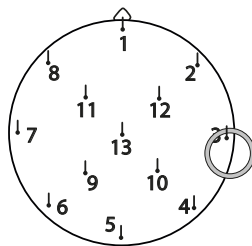
**IT** Ring Board può essere giocato in più modi: in gruppo oppure 1 contro 1.



throw 1



throw 2

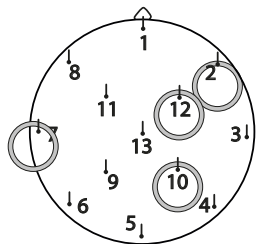


throw 3

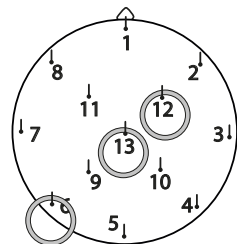
**FR** Dans le sens des aiguilles d'une montre. Essayer d'accrocher un anneau autour du n° 1, puis du n° 2, du n° 3 et ainsi de suite. Le premier joueur qui atteint le n° 13 gagne le jeu.

**ES** Alrededor del reloj. Primero intenta colocar el 1, luego lanza al 2, luego al 3, etc... El jugador que alcanza el número 13 gana el juego.

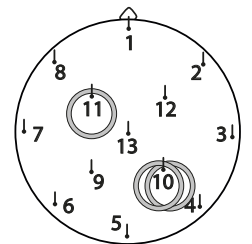
**IT** Giro d'orologio. Per prima cosa cercate di agganciare l'1, poi il 2, poi il 3 e così via. Il primo giocatore che raggiunge il numero 12, vince la partita.



$7 + 12 + 10 + 2 = 31$



$6 + 13 + 12 = 31$



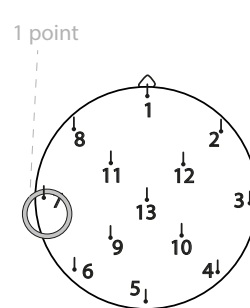
$10 + 10 + 11 = 31$

**FR** Trente et un. Lancer l'anneau à tour de rôle. Essayer d'atteindre exactement 31 points. Si vous atteignez 31 points, vous êtes le gagnant.

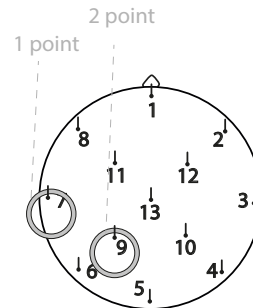
**ES** Treinta y uno. Tira los anillos por turnos. Intenta alcanzar exactamente 31 puntos. Si consigues los 31 eres el ganador.

**IT** Trentuno. Lanciate l'anello a turno. Cercate di fare esattamente 31 punti. Se raggiungete 31, siete i vincitori.

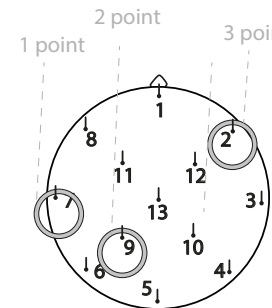
**NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningssfare. **FIN** Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.



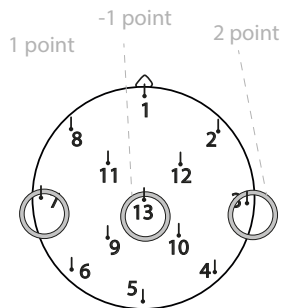
1 point



1 + 2 = 3 point



1 + 2 + 3 = 6 points

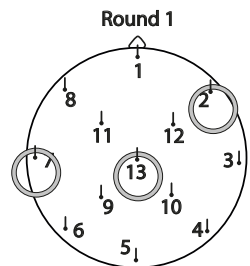


1 - 1 + 2 = points

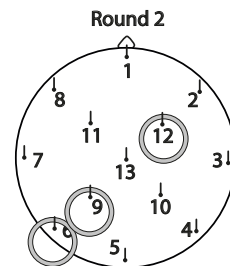
**FR** 1 point. Pour chaque anneau accroché sur le tableau, vous revrez 1 point. Si vous accrochez un second anneau dans le même tour, vous recevrez 2 points pour cet anneau. Pour le 3e anneau vous recevrez 3 points, etc... Mais si vous accrochez l'anneau autour du n°13, vous perdrez 1 point. Qui sera le premier à atteindre 25 points?

**ES** Unos. Por cada anillo que enganches al tablero, obtendrás 1 punto. Si ganas un segundo anillo en el mismo turno, obtendrás 2 puntos por ese anillo. Para el tercer anillo obtendrás 3 puntos y así sucesivamente. Si el anillo cae en el 13 e te resta 1 punto. ¿Quién es el primero en llegar a 25 puntos?

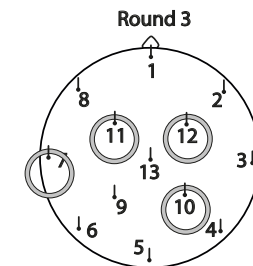
**IT** Uno. Per ogni anello che appendete al bersaglio, ottenete 1 punto. Se appendete un secondo anello nello stesso turno, ottenete 2 punti, per il terzo anello 3 punti e così via. Ma se appendete un anello al numero 13 perdetevi un punto. Chi sarà il primo a raggiungere i 25 punti?



$7 + 13 + 2 = 22$



$22 + 12 + 9 + 6 = 51$



$51 + 11 + 10 + 12 + 7 = 90$



$101 - 90 = 12$   
winning number = 12

**FR** 101. Marquer exactement 101 points. Lancer les anneaux en additionnant les points. S'il vous reste 13 points ou moins à marquer, vous devez lancer l'anneau sur le nombre de points exacts qu'il vous reste. Avez-vous atteint un autre numéro ? Si oui votre tour se termine immédiatement. Mais si vous êtes le premier à lancer sur le bon numéro, vous êtes le vainqueur !

**ES** 101. Consigue exactamente 101 puntos. Tira los anillos y suma puntos. Si tienes 13 puntos o menos para anotar, este sera tu numero ganador. Para ganar el juego, debes de lanzar tu anillo a este número ganador exacto. ¿Anotas otro número? Tu turno termina inmediatamente. Pero si eres el primero en lanzar el número ganador, ¡entonces eres el campeón!

**IT** 101. Fate esattamente 101 punti, lanciando gli anelli e sommando i punti. Se avete 13 o meno punti da sommare, questo diventerà il vostro numero vincente. Infatti, per vincere il gioco, dovrete ottenere esattamente il valore del vostro numero vincente. Ottenete un altro punteggio? la vostra partita termina immediatamente. Ma se sarete i primi ad ottenere il numero vincente, allora sarete i campioni!

