

EN

**Purpose of the game** To squidge as many winks into the highest score hoops.

**Preparation** Place the hoops inside each other by size on the floor. If carpeted even better! Give each player a squidger and 6 winks of the same color. (A)

**Rules** Use your squidger to make your 6 winks go flying into the hoops. The player that can jump the highest starts. Squidge your wink into the hoops. If you manage, play again. If not then it's the next persons turn.



**Points** The points depend on where the winks fall. (B) Play until the first person has all 5 winks inside the hoops. Count your points and play another round. First person to get 8 points wins.

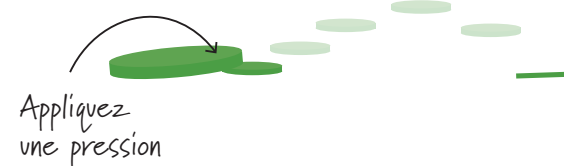
If you are 4 players you can also play in teams of 2. Sit across from each other and count your points together.

FR

**But du jeu** Mettre le plus de jetons dans les cercles donnant le plus de points.

**Préparation** Placez les cercles les uns dans les autres sur le sol. C'est mieux sur de la moquette ! Donnez un lanceur et 6 jetons de la même couleur à chaque joueur (A).

**Règles** Utilisez votre lanceur pour faire voler vos jetons dans les cercles. Le joueur qui peut sauter le plus haut commence. Mettez votre jeton dans les cercles. Si vous réussissez recommencez. Sinon c'est le tour de la personne suivante.



**Points** Les points dépendent de là où tombent les jetons (B). Jouez jusqu'à ce que la première personne ait 5 jetons à l'intérieur des cercles. Comptez vos points et faites une autre partie. La première personne à arriver à 8 points gagne.

Si vous êtes 4 joueurs vous pouvez aussi jouer par équipes de 2. Asseyez-vous l'un en face de l'autre et comptez vos points ensemble.

NL

**Doel van het spel**

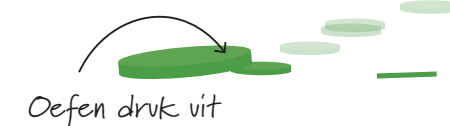
Scor zoveel mogelijk punten door de vlooiën in de hoepels te wippen.

**Vorbereiding**

Leg de hoepels in elkaar op de vloer. Geef elke speler een chip en 5 vlooiën van dezelfde kleur. (A)

**Regels**

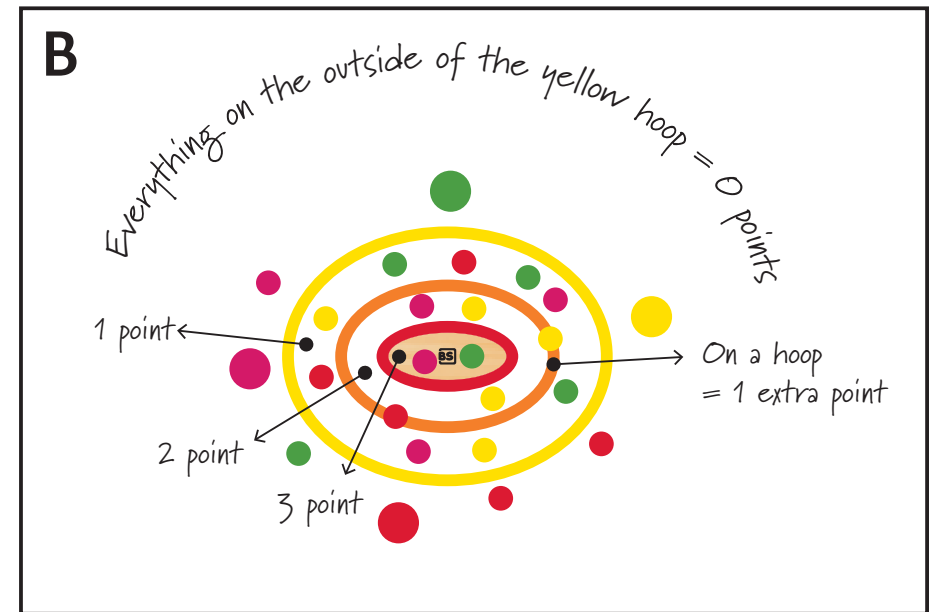
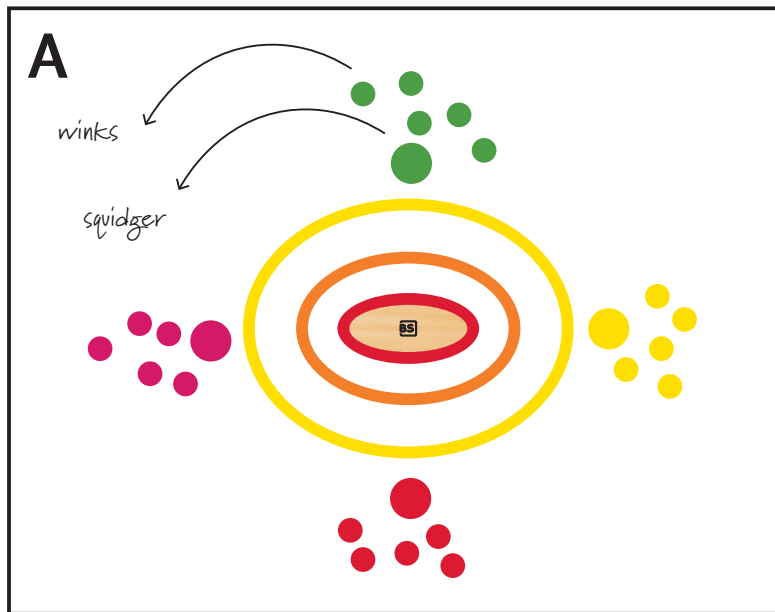
Gebruik je chip om de vlooiën in de hoepels te wippen. De speler die het hoogst kan springen mag beginnen. Lukt het je om raak te schieten, dan mag je nog een keer. Lukt het niet, dan is de volgende speler.



**Punten**

Het aantal punten hangt af van waar de vlooiën landen. (B) Speel totdat de eerste speler alle 5 de vlooiën in de hoepel heeft geschoten. Tel je score en speel nog een ronde. De eerste speler die 8 punten heeft wint het spel.

Ben je met 4 spelers? Dan kun je ook in teams spelen. Ga tegenover elkaar zitten en tel de score van twee teamleden bij elkaar op.



**DE**

**Ziel des Spiels**

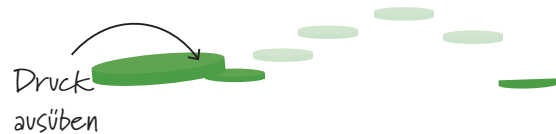
So viele Scheiben wie möglich in den Ring mit der höchsten Punktzahl zu schnippen.

**Vorbereitung**

Lege die Ringe nach Größe sortiert ineinander auf den Boden. Auf einem Teppichboden geht es noch besser! Jeder Spieler bekommt einen Squidger und 6 Scheiben in der gleichen Farbe. (A)

**Regeln**

Mit deinem Squidger schnippst du die 6 Scheiben in die Ringe. Der Spieler, der am höchsten springen kann, fängt an. Schnippe deine Scheiben in die Ringe. Wenn es dir gelingt, spielst du noch einmal. Wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.



**Punkte**

Die Punktzahl hängt davon ab, wo die Scheiben landen. (B) Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler alle seine 5 Scheiben in die Ringe geschnippt hat. Zähle deine Punkte zusammen und spiele eine weitere Runde. Der erste Spieler, der 8 Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

Wenn ihr zu viert seid, könnt ihr auch in Teams mit jeweils 2 Spielern spielen. Setzt euch gegenüber und zählt eure Punkte zusammen.

**IT**

**Scopo del gioco**

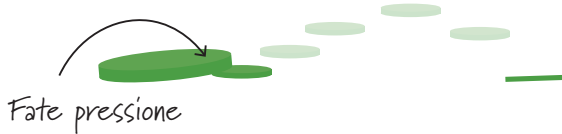
Far finire il maggior numero di gettoni nei cerchi con il punteggio più alto.

**Preparazione**

Posizionate sul pavimento i cerchi uno dentro l'altro in base alle relative dimensioni. Se è a terra c'è la moquette, è ancora meglio! Dare a ogni giocatore una paletta e 6 gettoni dello stesso colore. (A)

**Regole**

Usate la vostra paletta per far volare i vostri 6 gettoni all'interno dei cerchi. Inizia a giocare chi riesce a saltare più in alto degli altri. Fate finire il gettone all'interno dei cerchi. Se ci riuscite, allora potete giocare di nuovo. In caso contrario, il turno passerà al giocatore successivo.



**Punti**

I punti che si accumulano dipendono da dove finiscono i gettoni. (B) Si gioca finché non c'è un giocatore che ha piazzato tutti e 5 i propri gettoni all'interno dei cerchi. Contate i punti che avete fatto, e preparatevi a giocare un altro round. Il primo giocatore che raggiunge gli 8 punti vincerà la partita.

Se si è in 4 giocatori, si può giocare anche in squadre di 2. Sedetevi uno di fronte all'altro, e contate insieme i punti.

**ES**

**Propósito del juego**

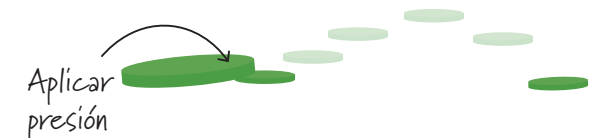
Encestar la mayor cantidad de fichas en el aro de más valor para conseguir la mayor puntuación.

**Preparación**

Colocar los aros en el suelo, uno dentro de otro, ordenados por tamaño. Dar a cada jugador un tazó y 6 fichas del mismo color.

**Normas**

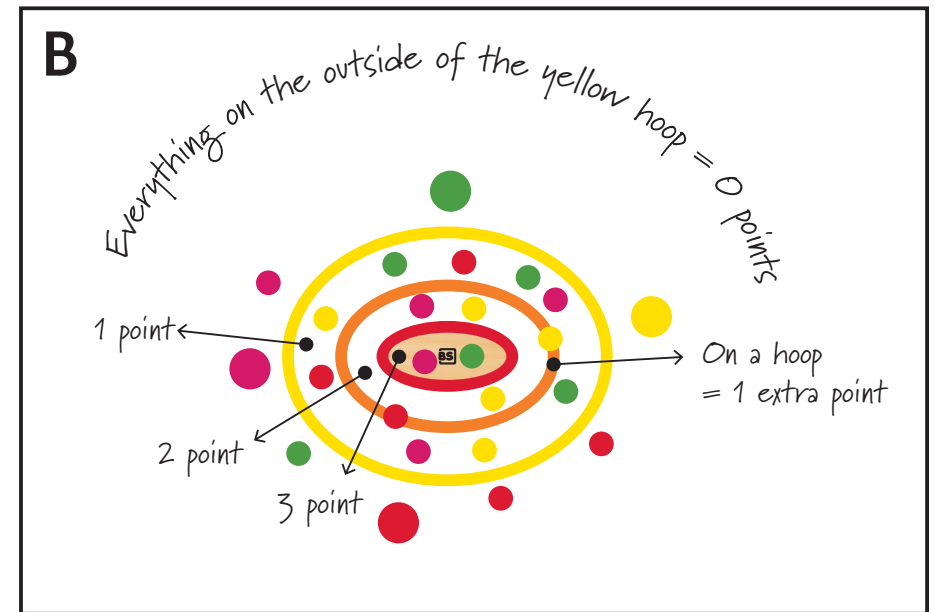
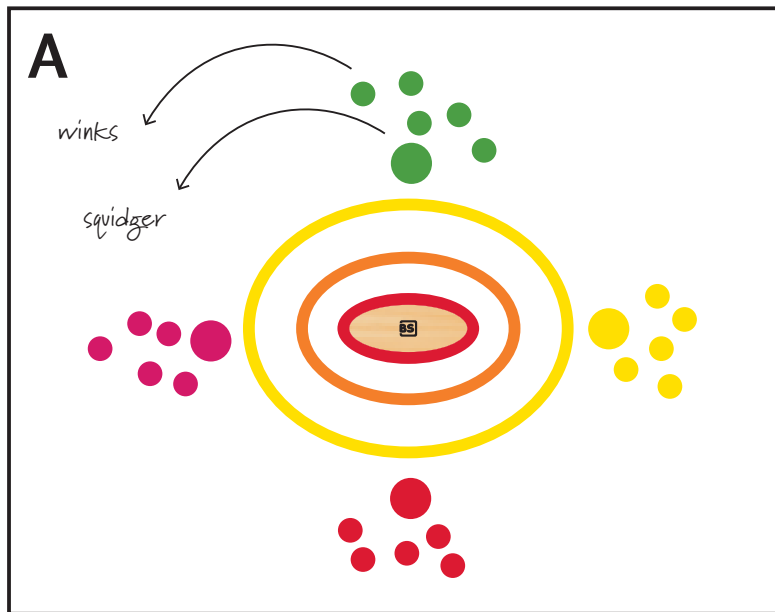
Usar el tazó para hacer que las fichas salten en el interior de los aros. El jugador que más se acerque al centro será el que empiece la partida. Encesta las fichas en los aros. Si dejas la ficha dentro de los aros, juega de nuevo, si fallas es el turno del siguiente jugador.



**Puntos**

Los puntos dependen de dónde caigan las fichas. (B) Juega hasta que el primer jugador tenga las 6 fichas dentro de los aros. Cuenta tus puntos y juega otra ronda. El primer jugador en conseguir 8 puntos gana.

Si sois 4 jugadores podéis jugar en equipos de 2. Sentaros uno frente al otro y contad los puntos juntos.



**PL**

**Cel gry**

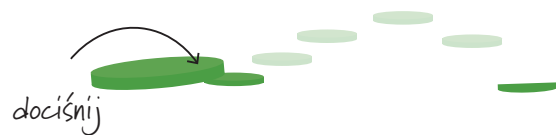
Zdobyć jak najwięcej punktów skaczącymi pchłkami na obręczach.

**Przygotowanie**

Potóż obręcze od najmniejszej do największej. Rozdaj graczom po komplecie: 5 pchłek i krążek w tym samym kolorze (A).

**Zasady**

Za pomocą krążka dociśnij pchłki tak, aby skakały do obręczy. Gracz, który skoczy najwyżej rozpoczyna grę. Jeśli pchłka skoczyła i zdobyłeś punkt, masz kolejny ruch. Jeśli jest poza żółtą obręczą to kolej następnego gracza.



**Punktacja**

Ilość punktów zależy od miejsca, w którym znajduje się pchłka (B). Gracze domomentu, aż pchłki jednogoloru będą w/na obręczach. Policzcie punkty i rozpocznijcie kolejną rundę. Wygrywa gracz, który jakopierwszy zdobędzie 8 punktów.

Jeśli jest 4 graczy możecie grać parami. Usiądźcie naprzeciwko siebie i zliczajcie razem zdobyte punkty.

**RO**

**Scopul jocului**

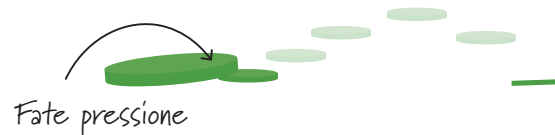
Introducerea discurilor în cercuri pentru a obține cel mai mare punctaj.

**Pregătire**

Așezați cercurile pe podea sau pe un covor. Împărțiți fiecărui jucător 6 discuri de aceeași culoare și un disc mare. (A)

**Reguli**

Folosiți discul mare pentru presarea discurilor în cercuri. Jucătorul care sare cel mai înalt începe jocul. Presați discul în cerc. Dacă reușiți, repetați cu următorul. Dacă nu reușiți, urmează celălalt jucător.



**Puncte** Punctajul depinde de locul unde ajunge discul.

(B) Jocul continuă până toate discurile unui jucător ajung în interiorul cercurilor. Adunați punctele și mai jucați o rundă. Jucătorul care adună 8 puncte, câștigă. Tot ce rămâne în afara cercului galben, înseamnă 0 puncte. Dacă sunt 4 jucători se poate juca în echipe de 2.. Adunați câte 2 punctele obținute.

**DA**

**Formålet med spillet**

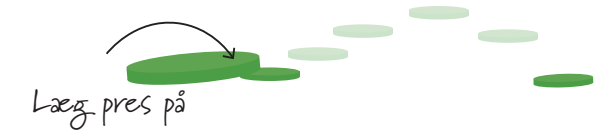
For at få så mange vink i de højest scorende ringe.

**Forberedelse**

Placer ringene i hinanden efter størrelse på gulvet. Hvis der er gulvtæppe, er det endnu bedre! Giv hver spiller en squidger og 6 vink af samme farve. (A)

**Regler**

Brug din squidger til at få dine 6 blink til at flyve ind i bøjlerne. Den spiller, der kan hoppe højest, starter. Squidge dit vink ind i ringene. Hvis det lykkes dig, så spil igen. Hvis ikke, er det den næste persons tur.



**Point** Pointet afhænger af, hvor vinkene falder. (B)

Spil, indtil den første person har alle 6 blink inden for ringene.. Tæl dine point og spil en ny runde. Den første person, der får 8 point, vinder.

Hvis I er 4 spillere, kan I også spille i hold af 2. Sæt jer over for hinanden og tæl jeres point sammen.