

PT

## Instruções do jogo

### Jogo de estilingue

Depois de ter construído o modelo do jogo de estilingue, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

Este jogo é jogado em dois. O objetivo do jogo é limpar seu próprio campo de jogo antes que o outro o faça.

#### Variante 1: Clássico

Cada jogador recebe seis peças, que são colocadas em seu próprio campo de jogo.

Aqui vamos nós!

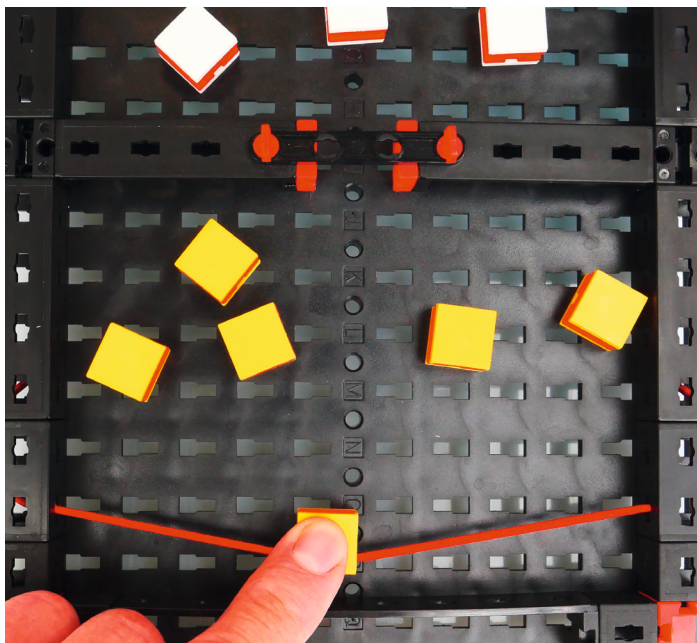
Tente o mais rápido possível atirar as peças do seu campo através do vão para o campo do adversário. Para fazê-lo, pegue uma peça, coloque-a no elástico, puxe a peça com a borracha em sua direção e depois solte-a.

Devido à tensão do elástico, a pedra será disparada para frente. Certifique-se de mirar bem para atingir o vão.

Assim que seu próprio campo de jogo estiver vazio e todas as peças estiverem no campo de jogo do oponente, você terá ganhado.

#### Variante 2: Torneio

Caso estejam em mais de dois jogadores, vocês poderão realizar um grande torneio de estilingue. Formar sempre equipes de dois para competir uns contra os outros. Em seguida, os vencedores da primeira rodada competirão uns contra os outros. Jogue até que apenas um jogador permaneça.



## PT Instruções do jogo

### Skittles de mesa

Depois de ter construído o modelo de skittles, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é eliminar o maior número possível de blocos com o pião e, assim, marcar pontos.

#### Variante 1: Pião solo

Coloque os três blocos no campo de jogo, conforme mostrado na imagem. Coloque o pião no quadrado inicial na parte inferior do campo de jogo.

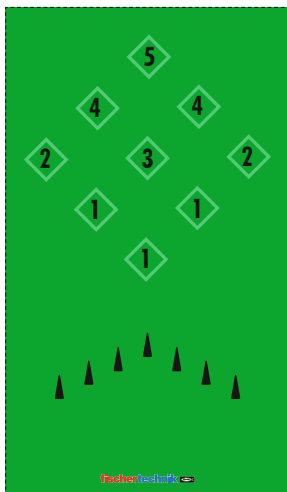
Agora, aqui vamos nós: Coloque o pião em movimento segurando-o com o dedo indicador e o polegar e, em seguida, dando-lhe um poderoso movimento de giro.

O pião gira, movendo-se na direção dos blocos. Você consegue atingir todos os blocos com um só giro?

Dica: Você também pode organizar os blocos de forma diferente. Faça um triângulo ou coloque apenas dois blocos distanciados um do outro.

#### Variante 2: Duelo

Nesta variante, você compete contra um ou mais companheiros de jogo. Pense em quantas rodadas você quer jogar. Para cada bloco derrubado, existem pontos, por exemplo, assim:



Construa os três blocos de maneira diferente a cada rodada. Isso torna o desafio maior e o jogo mais emocionante. Sempre se revezam girando e anotem os pontos marcados. No final, os pontos são somados. Quem tiver mais pontos ganha.

Dica: Esta variante não precisa ser jogada apenas em dois. Ela também é adequada para mais jogadores.

#### Variante 3: Quem gira por mais tempo?

Observação: Adicionalmente, você precisará de um cronômetro

Para esta variante, todos os blocos são removidos do campo de jogo. Decida quem começa e quem marca o tempo. O outro jogador ou a jogadora que marca o tempo conta: 3, 2, 1, JÁ! Então dá início ao cronômetro e o giro pode começar. Quem conseguir manter o pião em movimento por mais tempo com um único movimento ganha.

**Labirinto**

Depois de ter construído o labirinto, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é guiar a pequena bola de metal através do labirinto até o gol sem que ela caia do campo de jogo ou fique presa nos cantos.

**Variante 1: O caminho certo**

Pegue a bola de metal e coloque-a na posição inicial no campo de jogo.

Segure o labirinto firmemente com as duas mãos e comece a equilibrar a bola de metal através do labirinto. Certifique-se de que seus movimentos não sejam muito amplos, senão pode acontecer que a bola de metal caia do campo de jogo. Você terá ganhado o jogo quando a bola de metal atingir o gol.

Isso requer um pouco de habilidade e prática. Se você tiver conseguido trazer a bola com segurança para o gol, estará pronto para assumir um novo desafio. Pegue um cronômetro ou um relógio com um ponteiro dos segundos e verifique quanto tempo levará para passar a bola de metal pelo labirinto até o final desde o início. Consegue melhorar seu tempo na próxima vez?

**Variante 2: Bom trabalho em equipe**

Para a segunda variante do jogo, você precisa de um companheiro de equipe. Coloque a bola de metal na posição inicial. Então cada um de vocês segura dois cantos do campo de jogo. Agora, concordância e um pouco de tato na ponta dos dedos são necessários.

Seu objetivo é levar a bola de metal até o gol. Para obter sucesso, vocês devem coordenar seus movimentos uns com os outros. Observem quem tem que mover o campo de jogo para qual direção para mover a bola através do labirinto.

Dica: Mais uma vez, você pode tentar alcançar o melhor tempo, marcando-o.

**Variante 3: Um novo labirinto**

Depois de ter manobrado com sucesso a bola de metal através do labirinto construído, é hora de uma nova configuração. Você pode mover de forma flexível todas as partes do campo de jogo para construir um novo labirinto. Se perceber uma configuração de que você gosta particularmente, você pode desenhá-la ou tirar uma foto dela, a fim de ser capaz de configurá-la novamente mais tarde.

**Pachinko**

Depois de ter construído o modelo, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é adivinhar onde a pequena bola de metal chegará quando tiver percorrido o campo de jogo.

**Variante 1: Para onde isso vai?**

Mova o funil para uma posição na qual você deseje que a bola de metal comece. Em seguida, pense em qual caminho a bola tomará para rolar sobre o campo de jogo e estime em que ponto ela atingirá a parte inferior do jogo. Neste local você coloca o alvo.

Se a bola atingir o alvo, o seu palpite estava certo. Se a bola cair próximo dele, você terá que fazer um reajuste. Mova o alvo para outra posição. Também pode ser que a bola siga um caminho diferente do da primeira vez. Observe exatamente quais diferentes caminhos a bola de metal toma se você sempre a deixar começar da mesma posição.

Caso consiga estimar corretamente o caminho da bola, você pode experimentar diferentes posições iniciais. Consegue prever o caminho da bola?

**Variante 2: Uma construção diferente**

Na segunda variante, você pode alterar o campo de jogo. As plataformas e os obstáculos são colocados em outras posições. Como isso afeta o caminho da bola?

Tente escolher uma posição inicial fixa e uma posição-alvo fixa. Construa então os obstáculos de forma que a bola corra do funil até o final. Tente mover os obstáculos até que a bola chegue ao alvo.

**Variante 3: Duelo**

Um outro jogador reconstrói os obstáculos e decide sobre uma posição inicial fixa. Agora é a sua vez: Pense em onde a pequena bola de metal vai pousar e coloque o alvo na posição certa. Se sua avaliação estiver correta, você terá um ponto. Se a bola cair próximo ao alvo, não há pontos. Revezem-se e construam novos caminhos um para o outro. No final, quem tiver mais pontos ganha.

**Pinball**

Depois de ter construído o modelo, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é marcar o máximo de pontos possível. Para fazer isso, uma pequena bola de metal é disparada pelo campo de jogo. Ela encontra vários obstáculos que afetam seu caminho através do campo. No final, a bola pousa em um campo numerado indicando a pontuação alcançada.

**Variante 1: Aventura de Pontos Solo**

Adicionalmente, você precisará de uma caneta e papel para anotar os pontos.

Pegue a pequena bola de metal e coloque-a na posição inicial.

Em seguida, retire a placa na qual a bola repousa puxando o disco subjacente para baixo. Através da mola, você atira a bola para o campo de jogo ao liberá-la.

Pegue um pedaço de papel e uma caneta e some a pontuação que você alcançou em cinco rodadas. Você consegue superar sua pontuação da próxima vez?

Que efeito você pode dar à bola atirando-a com mais ou menos força no campo de jogo?

**Variante 2: Duelo**

Nesta variante, você compete contra um companheiro. Pense em quantas rodadas você quer jogar. Em seguida, atirem a bola alternadamente no campo de jogo e não se esqueçam de anotar seus pontos.

No final, os pontos são somados. Aquele que tiver conseguido marcar mais pontos ganha.

Dica: Esta variante não precisa ser jogada apenas em dois. Ela também é adequada para mais jogadores.

**Variante 3: Novas vias**

Pegue a bola de metal e coloque-a na posição inicial. Atire a bola no campo de jogo três vezes seguidas e some a pontuação assim obtida.

Agora mude o campo de jogo, por exemplo, movendo as rodas para uma posição diferente ou movendo os pequenos obstáculos quadrados.

Agora atire a bola novamente três vezes no campo e some os pontos. Você pode influenciar sua pontuação usando configurações diferentes?

Dica: Você pode jogar esta variante com mais jogadores. Por exemplo, vocês podem fazer novas vias uns para os outros e ver quem marca mais pontos.

PT

## Instruções do jogo

### Jogo de bola

Depois de ter construído o jogo de bola, já é possível começar.

Objetivo do jogo:

Neste jogo, o objetivo é derrubar todos os cones com a bola de metal.

### Variante 1: O lançamento perfeito

Coloque os três cones ao lado do campo de jogo, como mostrado na figura.

Em seguida, coloque a bola de metal na plataforma.



Agora pegue a bola de pingue-pongue e fique a cerca de um metro do campo de jogo. Você deve ficar de pé para que o funil aberto aponte em sua direção.



Mire a bola de pingue-pongue no funil e jogue-a em sua direção. A bola de pingue-pongue aciona a gangorra. A bola de metal é colocada na pista e rola. Chegada à base, ele rola em direção aos cones. Ela bate em todos os cones?

## Roulette

Depois de configurar a roleta, já é possível começar. Você pode jogar o jogo em diferentes variantes. Estas são explicadas abaixo:

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é adivinhar em cada rodada (coup) em qual número a bola vai pousar.

## Vamos lá

A roleta é um jogo francês. O nome significa „rodinha“. Você pode jogar roleta sozinho ou em grupo. Seu tabuleiro de jogo é construído como uma roleta de verdade em um cassino: Consiste em uma placa rotativa e uma mesa de inserção.

Decida antes do jogo quantas rodadas você quer jogar.

Com „Faites vos jeux!“, ou em português: „Façam suas apostas!“, o jogo começa. O jogador coloca a aposta (blocos pretos, amarelos ou vermelhos). Pode ser definido da seguinte forma:

Coloque seu bloco no:

- Vermelho ou preto (1 ponto)

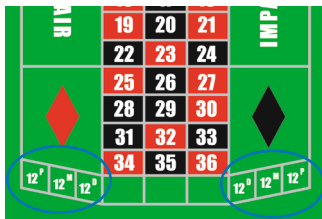


Aposta em vermelho ou preto

- Impair (ímpar) ou Pair (par) (1 ponto)

- Manque (baixos 1-18) e Passe (altos 19-36) (1 ponto)

- 12P (1-12), 12M (13-24), 12D (25-36) (3 pontos)



Aposta em 12P, 12M, 12D



- Em números individuais (5 pontos)

Uma vez feitas as apostas, um ou uma de vocês coloca a roleta em movimento e joga a bola contra a direção de rotação. Quando o disco girar mais lentamente, a bola acabará repousando em um número. Quando a roleta parar, os pontos são concedidos.

Exemplo:

Rodada 1:

Frieda apostou em vermelho, Alfred em 12D e Kris em 24.

A bola permanece na roleta no 27.



Frieda: 1 ponto

Alfred: 3 pontos

Kris: 0 pontos

Rodada 2 :

Frieda aposta no par, Alfred aposta no 17, Kris aposta no Passe.

A bola permanece na roleta no 24.

Frieda: 1 ponto

Alfred: 0 pontos

Kris: 1 ponto

No final, quem tiver mais pontos ganha.

**Roda da Fortuna**

Depois de ter construído a Roda da Fortuna, já é possível começar.

**Objetivo do jogo:**

Este jogo tem tudo a ver com obter uma pontuação particularmente alta em várias rodadas.

**Acumular pontos**

Você pode jogar este jogo sozinho ou em grupo.

Pense em quantas rodadas você quer jogar. Então você se reveza girando a Roda da Fortuna e anota os pontos. No final, quem tiver mais pontos ganha.

**Campos especiais:**

Os „campos de polegar para cima“ são campos especiais. Você pode usar as sugestões abaixo ou preencher os campos por si mesmo.

**Sugestão 1:**

Campo especial verde escuro: Você pode girar novamente, a pontuação alcançada será duplicada.

Campo especial verde claro: O próximo jogador deve ficar de fora.

Campo especial roxo: A pontuação da última rodada é dobrada.

Campo especial laranja: Na próxima rodada, você pode girar duas vezes.

Campo especial azul: Na próxima rodada, sua pontuação será triplicada.

**Sugestão 2:**

Campo especial verde escuro: Na próxima rodada, sua pontuação será dobrada.

Campo especial verde claro: A pontuação da última rodada é triplicada.

Campo especial roxo: Os pontos da última rodada são deduzidos.

Campo especial laranja: O jogador anterior tem 5 pontos deduzidos.

Campo especial azul: Você tem que girar novamente, os pontos serão deduzidos.