

I Istruzioni di gioco

Gioco della fionda

Dopo aver assemblato il campo per giocare alla fionda, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Questo gioco prevede due giocatori. Lo scopo del gioco è quello di svuotare il proprio campo da gioco prima che lo faccia l'altro giocatore.

Variante 1: Classica

Ciascun giocatore riceve sei pedine da gioco, che vengono posizionate nel suo campo da gioco.

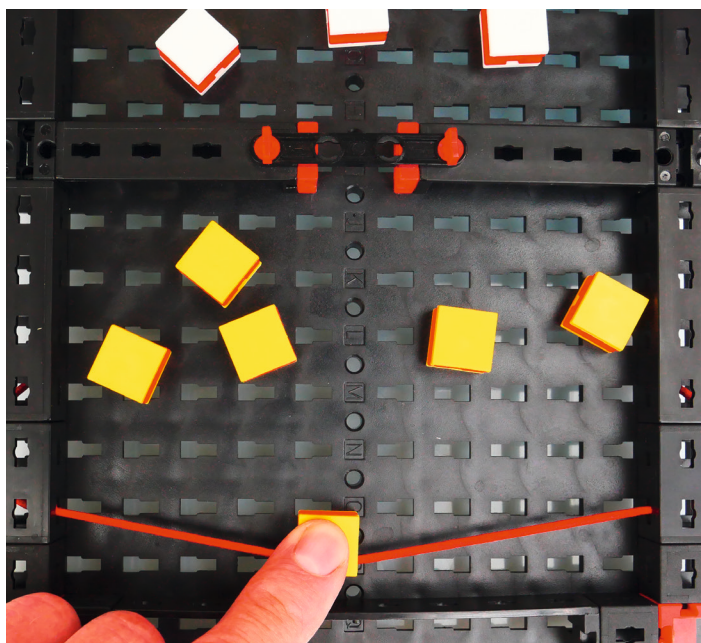
Pronti, partenza, via!

Cercate di lanciare le pedine sul vostro campo attraverso la porta nel campo dell'avversario il più velocemente possibile. Per farlo, prendete un pedina, mettetela sull'elastico, tirate la pedina verso di voi con l'elastico e poi lasciatela andare.

La tensione dell'elastico fa schizzare in avanti la pedina. Assicuratevi di prendere bene la mira in modo da centrare l'obiettivo. Non appena il proprio campo di gioco è vuoto e tutte le pedine sono nel campo di gioco dell'avversario, il gioco è stato vinto.

Variante 2: Il torneo

Se avete più di due giocatori, potete organizzare un grande torneo di fionda. Formate squadre di due persone che si sfidano tra loro. Successivamente, i vincitori del primo turno si sfidano tra loro. Giocate finché non rimane un solo vincitore.



I Istruzioni di gioco

Birilli da tavolo

Dopo aver allestito i birilli da tavolo, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è eliminare il maggior numero possibile di tasselli con la trottola, ottenendo così dei punti.

Variante 1: Gioco in solitaria

Posiziona le tre trottole sul campo da gioco come illustrato nell'immagine. Posiziona la trottola sulla posizione di partenza sulla parte inferiore del campo da gioco.

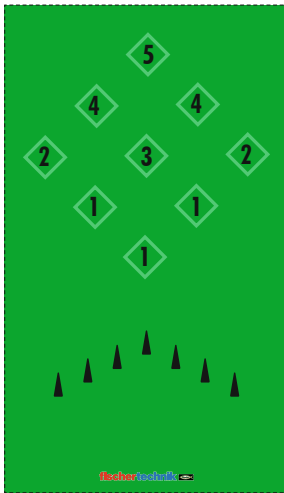
Ora si comincia: Metti in movimento la trottola tenendola con l'indice e il pollice e facendola girare con forza.

La trottola gira e si muove nella direzione dei tasselli. Riesci a spazzare via il maggior numero di tasselli con un solo lancio?

Suggerimento: Puoi posizionare i tasselli anche in modo diverso. Ad esempio puoi formare un triangolo o posizionare solamente due tasselli lontani gli uni dagli altri.

Variante 2: Il duello

In questa variante, si compete contro uno o più giocatori. Decidete in anticipo quanti turni volete giocare. Per ogni tassello eliminato vengono assegnati dei punti, ad esempio:



Posiziona i tasselli in modo sempre diverso a ogni round. In questo modo la sfida si farà più complessa e il gioco più divertente. Lanciate la trottola in modo sempre diverso e prendete nota dei singoli punti. Alla fine del gioco verranno sommati i punti. Vince chi ha più punti alla fine del gioco.

Suggerimento: È possibile giocare questa variante non esclusivamente con due giocatori. Il gioco è adatto anche a più giocatori.

Variante 3: Chi fa girare la trottola più a lungo?

Nota: Qui avrai bisogno di un cronometro.

Per questa variante vengono rimossi tutti i tasselli dal campo di gioco. Decidete chi inizia e chi segna il tempo. Il giocatore che cronometra, dà il via al gioco: 3, 2, 1, VIA! Il cronometro viene avviato e si inizia a far girare la trottola. Vince chi riesce a mantenere la trottola in movimento più a lungo con un solo lancio.

I Istruzioni di gioco

Labirinto

Dopo aver assemblato il labirinto, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è guidare la piccola pallina di metallo attraverso il labirinto fino alla meta, senza che cada fuori dal campo di gioco o si incastri negli angoli.

Variante 1: Il giusto percorso

Prendi la pallina di metallo e posizionala nella posizione di partenza sul campo da gioco.

Tieni saldamente il labirinto con entrambe le mani e inizia a far passare la pallina di metallo attraverso il labirinto. Assicurati che i tuoi movimenti non siano troppo bruschi, perché la pallina di metallo potrebbe cadere dal campo di gioco. La partita è vinta quando la pallina di metallo raggiunge la posizione di destinazione.

Ciò richiede un po' di abilità e di pratica. Una volta che sarai riuscito a portare la pallina al traguardo in modo sicuro, potrai affrontare una nuova sfida. Prendi un cronometro o un orologio con la lancetta dei secondi e controlla quanto tempo impieghi per portare la pallina di metallo dall'inizio al traguardo attraverso il labirinto. Riesci a migliorare il tuo tempo la prossima volta?

Variante 2: Lavoro di squadra

Per la seconda variante di gioco, è necessario un secondo giocatore. Posizionate la pallina di metallo sulla posizione di partenza. Ognuno di voi afferrerà due angoli del campo di gioco. Ora è necessaria una buona coordinazione e un po' di tatto.

L'obiettivo è portare la pallina di metallo al traguardo. Per riuscirci, è necessario coordinare i movimenti. Cercate di capire chi deve spostare il campo di gioco in quale direzione per far passare la pallina attraverso il labirinto.

Suggerimento: Anche in questo caso potete cercare di raggiungere il vostro tempo migliore cronometrando.

Variante 3: Un nuovo labirinto

Dopo aver manovrato con successo la pallina di metallo attraverso il labirinto costruito, è il momento di una nuova costruzione. È possibile spostare tutte le parti del campo di gioco in modo flessibile per costruire un nuovo labirinto. Se noti che ti piace una particolare configurazione, puoi disegnarla o fotografarla in modo da poterla ricostruire in un secondo momento.

I Istruzioni di gioco

Pachinko

Dopo aver assemblato il modello, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è indovinare dove arriverà la pallina di metallo una volta che avrà attraversato il campo di gioco.

Variante 1: In che direzione va?

Sposta l'imbuto nella posizione dalla quale desideri far partire la pallina di metallo. Poi pensate al percorso che la pallina farà rotolando attraverso il campo di gioco e stima il punto in cui raggiungerà il fondo del campo da gioco. Posizionare il bersaglio su questo punto.

Se la pallina colpisce il bersaglio, la tua ipotesi era corretta. Se la pallina non colpisce il bersaglio, bisogna riaggiustare il tiro. Sposta il bersaglio in una posizione diversa. È anche possibile che la pallina prenda una traiettoria diversa rispetto alla prima volta. Osserva con attenzione quali percorsi diversi compie la pallina di metallo se la fai partire sempre dalla stessa posizione.

Se sei riuscito a stimare correttamente la traiettoria della pallina, puoi provare a partire da diverse posizioni. Riesci a prevedere la traiettoria della pallina?

Variante 2: Una nuova struttura

Nella seconda variante è possibile modificare il campo da gioco. Le pedane e gli ostacoli vengono collocati in altre posizioni. Come influisce questo sulla traiettoria della pallina?

Cerca di scegliere una posizione fissa di partenza e una posizione fissa di arrivo. Quindi, sistema gli ostacoli in modo che la pallina passi dall'imbuto al bersaglio. Cerca di spostare gli ostacoli finché la pallina non raggiunge il bersaglio.

Variante 3: Il duello

Un giocatore ricostruisce gli ostacoli e sceglie una posizione di partenza fissa. Ora tocca a te: Pensa a dove arriverà la pallina di metallo e sposta il bersaglio nella giusta posizione. Se la tua ipotesi è corretta, ottieni un punto. Se la pallina manca il bersaglio, non si ottengono punti. Fate i turni e continuate a costruire nuovi percorsi l'uno per l'altro. Vince chi ha più punti alla fine.

I Istruzioni di gioco

Flipper

Dopo aver assemblato il modello, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è realizzare il maggior numero di punti possibile. A tal fine, una piccola pallina di metallo viene sparata attraverso il campo di gioco. Incontra diversi ostacoli che influenzano il suo percorso attraverso il campo. Alla fine, la pallina atterra su una casella numerata che indica il punteggio raggiunto.

Variante 1: Avventura a punti in solitaria

È inoltre necessario avere carta e penna per annotare i punti.

Prendere la pallina di metallo e posizionarla nella posizione di partenza.

Estrarre quindi il piatto su cui è adagiata la pallina tirando verso il basso il disco sottostante. La molla spara la pallina nel campo di gioco quando la si rilascia.

Prendere un foglio di carta e una penna e sommare il numero di punti ottenuti in cinque round. Riuscirai a battere il tuo stesso punteggio la prossima volta? Come puoi influenzare la pallina lanciandola con più o meno forza nel campo di gioco?

Variante 2: Il duello

In questa variante, si compete contro un altro giocatore. Decidete in anticipo quanti turni volete giocare. Poi, a turno, tirate la pallina sul campo di gioco e non dimenticate di annotare i vostri punti.

Alla fine, i punti vengono sommati. Vince chi ha totalizzato più punti.

Suggerimento: È possibile giocare questa variante non esclusivamente con due giocatori. Il gioco è adatto anche a più giocatori.

Variante 3: Nuove traiettorie

Prendi la pallina di metallo e posizionala nella posizione di partenza. Lanciare la pallina per tre volte di seguito sul campo di gioco e sommare il numero di punti segnati.

Ora modifica il campo di gioco, ad esempio spostando le ruote in una posizione diversa o spostando i piccoli ostacoli quadrati.

Ora lancia la pallina tre volte sul campo di gioco e somma i punti. È possibile influenzare il punteggio utilizzando diverse combinazioni?

Suggerimento: Questa variante può essere giocata con più giocatori. Ad esempio, potete costruire un nuovo percorso l'uno per l'altro e vedere chi ottiene più punti.

I Istruzioni di gioco

Gioco delle biglie

Dopo aver allestito il gioco delle biglie, si può già cominciare.

Scopo del gioco:

Lo scopo di questo gioco è quello di abbattere tutti i birilli con la pallina di metallo.

Variante 1: Il lancio perfetto

Posiziona i tre birilli di fianco al campo da gioco come illustrato nell'immagine.

Quindi posiziona la pallina di metallo sulla pedana.



Ora prendi la pallina da ping pong e posizionali a circa un metro di distanza dal campo di gioco. Dovresti stare in piedi in modo che l'imbuto aperto sia rivolto verso di te.



Puntare la pallina da ping pong verso l'imbuto e poi lanciarla nell'imbuto. La pallina da ping-pong innesca la pedana. La pallina di metallo viene posizionata sul binario e rotola via. Quando raggiunge il fondo, rotola verso i birilli. Colpirà tutti i birilli?

I Istruzioni di gioco

Roulette

Dopo aver allestito la roulette, si può già cominciare. Il gioco può essere svolto in diverse varianti. Queste sono illustrate di seguito:

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è quello di indovinare, per ogni turno (Coup), su quale numero si fermerà la pallina.

Si comincia!

La roulette è un gioco francese. Il nome significa "piccola ruota". Si può giocare alla roulette da soli o in compagnia. Il tavolo da gioco è strutturato come una vera roulette al casinò. Si tratta di un piatto rotante e di un banco per le scommesse.

Decidete prima della partita quanti turni volete giocare.

Con „Faites vos jeux!“, o in italiano "Fate il vostro gioco", si comincia. Il giocatore fa la sua scommessa (gettone nero, giallo o rosso). È possibile scommettere in questo modo:

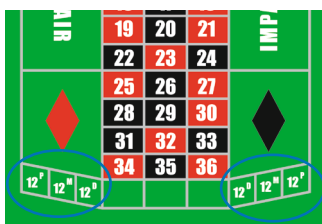
Posizionare il proprio gettone su:

- Rosso o nero (1 punto)



Scommettere sul rosso o sul nero

- Impair (pari) o Pair (dispari) (1 punto)
- Manque (numeri da 1–18) e Passe (numeri da 19–36) (1 punto)
- 12P (1-12), 12M (13-24), 12D (25-36) (3 punti)



Scommettere su 12P, 12M, 12D

- Su singoli numeri (5 punti)



Scommettere su singoli numeri

Una volta piazzate le puntate, uno dei giocatori gira la roulette e lancia la pallina contro il senso di rotazione. Quando la ruota inizierà a girare più lentamente, la pallina si fermerà su un numero. Una volta che la ruota della roulette si sarà fermata, verranno assegnati i punti.

Esempio:

Round 1:

Francesca ha puntato sul rosso, Alberto sul 12D e Marco sul 24. La pallina si ferma sul numero 27 della roulette.



Francesca: 1 punto

Alberto: 3 punti

Marco: 0 punti

Round 2:

Francesca punta sui numeri pari, Alberto sul 17 e Marco sulla categoria di numeri da 19 a 36.

La pallina si ferma sul numero 24 della roulette.

Francesca: 1 punto

Alberto: 0 punti

Marco: 1 punto

Vince chi ha più punti alla fine del gioco.

I Istruzioni di gioco

La ruota della fortuna

Dopo aver allestito la ruota della fortuna, si può già cominciare.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è di ottenere il maggior numero di punti possibile, in diversi turni.

Raccogliere punti

Si può giocare da soli o in gruppo.

Decidete in anticipo quanti turni volete giocare. Poi fate girare a turno la ruota della fortuna e annotate i punti. Vince chi ha più punti alla fine.

Campi speciali:

Le caselle „pollice in su“ sono caselle speciali. Potete utilizzare i suggerimenti riportati di seguito o compilarli voi stessi.

Suggerimento 1:

Campo speciale verde scuro: Si può girare ancora una volta, il punteggio ottenuto viene raddoppiato.

Campo speciale verde chiaro: Il giocatore successivo deve saltare un turno.

Campo speciale viola: Il punteggio dell'ultimo turno viene raddoppiato.

Campo speciale arancione: Nel turno successivo si può girare due volte.

Campo speciale blu: Nel turno successivo, il punteggio conta tre volte.

Suggerimento 2:

Campo speciale verde scuro: Nel turno successivo il punteggio conta doppio.

Campo speciale verde chiaro: Il punteggio dell'ultimo turno viene triplicato.

Campo speciale viola: Il punteggio dell'ultimo turno viene sottratto.

Campo speciale arancione: Al giocatore prima di te vengono sottratti 5 punti.

Campo speciale blu: Devi girare ancora una volta, i punti ti verranno sottratti.