



NL Snelle Bogen  
GA372



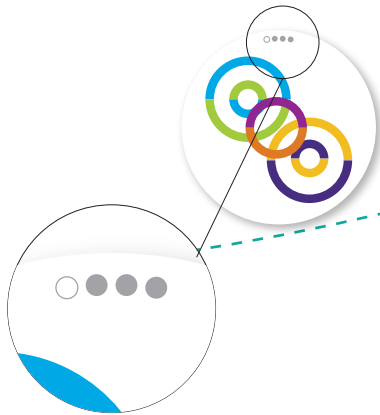
## Vorbereitung

1. Geef iedere speler een set met 16 verschillende boogdelen.
2. Schud de kaarten en leg ze op een stapel in het midden van de tafel.

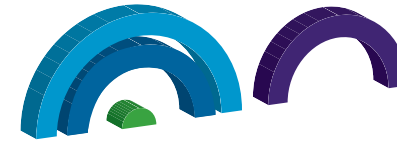
## Doel

1. Bouw nu met je bogen het patroon op de kaart na en mep als eerste de kaart. Degene die als eerste 10 kaarten heeft verzameld, wint het spel.

## Verloop van het spel



2. Een speler draait de bovenste kaart van de stapel om en legt hem in het midden van de tafel. Iedereen probeert nu zo snel mogelijk het patroon na te bouwen. Degene die als eerste klaar is en met zijn hand op de kaart meept, wint deze ronde en mag de kaart houden.



3. Kaarten met een blauwe balk bouw je rechtop. Kaarten zonder blauwe balk bouw je plat op de tafel.



4. Strafkaarten: Als je de kaart meept, maar niet het juiste patroon hebt nagebouwd moet je voor straf een van je kaarten inleveren (een strafkaart). Deze gaat samen met de kaart uit het midden van het speelveld onder op de stapel. Als je je bouwwerk laat vallen terwijl je de kaart meept, moet je ook een strafkaart inleveren. Deze gaat weer samen met de gespeelde kaart onderop de stapel. Als je een strafkaart moet inleveren, maar geen kaarten (meer) hebt, moet je een beurt overslaan.

1. De kaarten zijn aan twee zijden bedrukt. Wil je wat moeilijkere patronen, speel dan met de kant met 3 en 4 stipfels. Wil je liever wat makkelijker? Speel dan met de kant met 1 of 2 stipfels.



5. Spelers bepalen gezamenlijk of een patroon juist is gebouwd. Degene die als eerste 10 kaarten heeft verzameld, wint het spel.



# EN Speed bows GA372



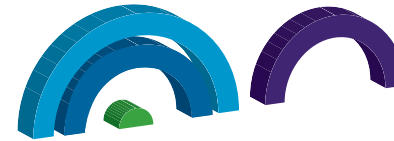
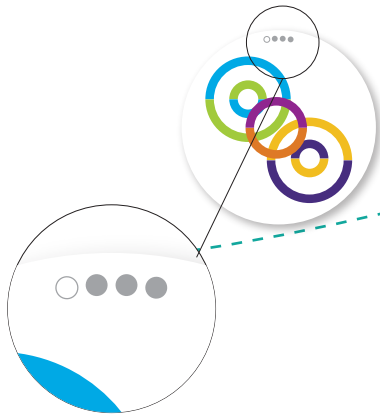
## Preparation

1. Give each player a set with 16 different bow parts.
2. Shuffle the cards and place them in a pile in the center of the table.

## Goal

1. Build the pattern with your bows according to the example on the card.  
The person that finishes first must hit the example card to collect it.  
The first person to collect 10 cards wins the game. The first person to collect 10 cards wins the game.

## Progress of the game



2. A player turns over the top card of the deck and places it in the center of the table. Try to recreate the pattern as quickly as possible. Whoever finishes first and hits the card with his hand wins this round and may keep the card.

3. Cards with a blue bar mean that you have to build the bows upright. Cards without a blue bar mean that you have to build the bows flat on the table.

4. Penalty cards: If you hit the card, but have not recreated the correct pattern, you must hand in one of your cards (a penalty card). This card and the card from the center of the playing field will both go to the bottom of the pile. If you drop your structure while hitting the card, you must also hand in a penalty card. This card and the played card will both go to the bottom of the pile. If you have to turn in a penalty card, but do not have any cards (anymore), you must skip a turn.

1. The cards are printed on two sides. If you want more difficult patterns, play with the side with 3 and 4 dots. Do you prefer something easier? Then play with the side with 1 or 2 dots.



5. Players jointly determine whether a pattern has been built correctly. The first person to collect 10 cards wins the game.



# DE Schnelle Bögen GA372



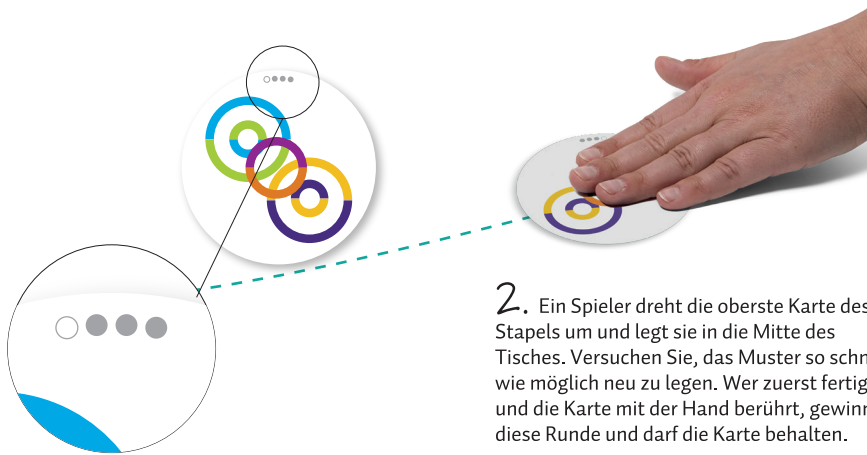
## Vorbereitung

1. Geben Sie jedem Spieler ein Set mit 16 verschiedenen Bogenteilen.
2. Mischen Sie die Karten und legen Sie sie auf einen Stapel in der Mitte des Tisches.

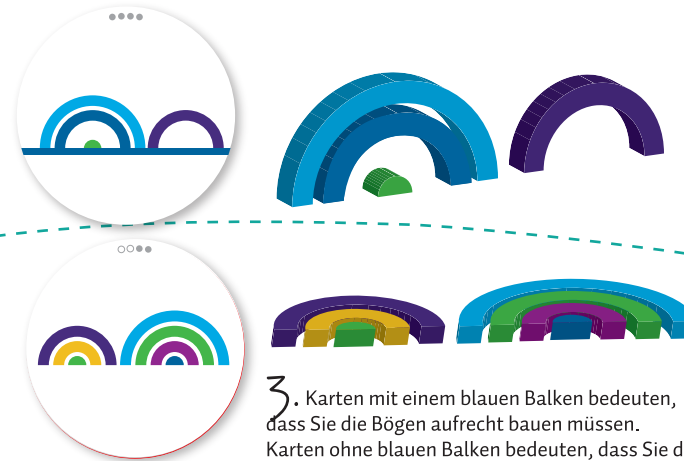
## Ziel

1. Bauen Sie mit Ihren Bögen das Muster nach dem Beispiel auf der Karte. Die Person, die als erste fertig ist, muss die Beispielkarte berühren, um sie einzusammeln. Derjenige, der zuerst 10 Karten einsammelt, gewinnt das Spiel.

## Spielregeln



2. Ein Spieler dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie in die Mitte des Tisches. Versuchen Sie, das Muster so schnell wie möglich neu zu legen. Wer zuerst fertig ist und die Karte mit der Hand berührt, gewinnt diese Runde und darf die Karte behalten.



3. Karten mit einem blauen Balken bedeuten, dass Sie die Bögen aufrecht bauen müssen. Karten ohne blauen Balken bedeuten, dass Sie die Bögen flach auf den Tisch legen müssen.



4. Strafkarten: Wenn Sie die Karte berührt, aber nicht das richtige Muster gelegt haben, müssen Sie eine Ihrer Karten (eine Strafkarte) abgeben. Diese Karte und die Karte aus der Mitte des Spielfelds werden unten auf den Stapel gelegt. Auch wenn Ihre Konstruktion beim Schlagen auf die Karte umfällt, müssen Sie eine Strafkarte abgeben. Diese Karte und die gespielte Karte kommen unten auf den Stapel. Wenn Sie eine Strafkarte abgeben müssen, aber keine Karten (mehr) haben, müssen Sie einen Zug überspringen.

1. Die Karten sind auf beiden Seiten bedruckt. Wenn Sie schwierigere Muster legen wollen, spielen Sie mit der Seite mit 3 und 4 Punkten. Möchten Sie lieber eine einfachere Variante? Dann spielen Sie mit der Seite mit 1 oder 2 Punkten.



5. Die Spieler bestimmen gemeinsam, ob das Muster korrekt gelegt wurde. Die erste Person, die 10 Karten sammelt, gewinnt das Spiel.



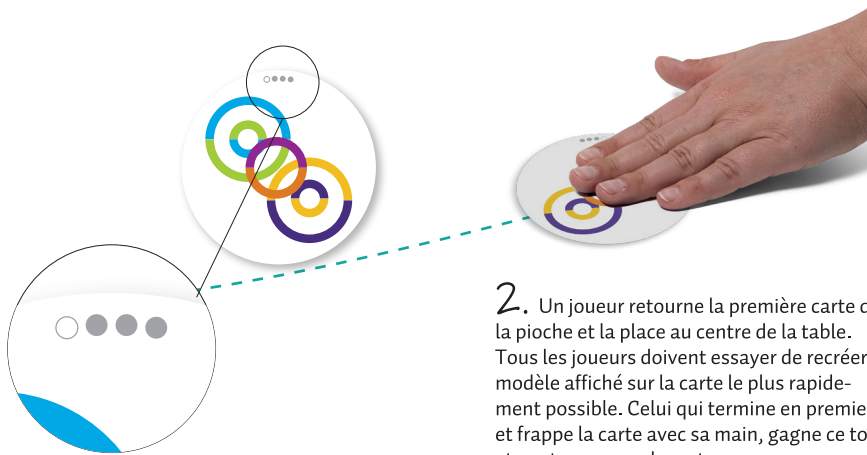
## Préparation

1. Donne à chaque joueur un ensemble de 16 pièces d'arcs différentes.
2. Prends les cartes, mélange-les et place-les au centre de la table pour former une pioche.

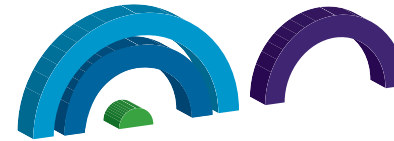
## Objectif

1. Réalise le modèle affiché sur la carte avec tes arcs. La personne qui termine en premier doit toucher la carte pour la récupérer. La première personne à collecter 10 cartes remporte la partie.

## Déroulement du jeu



2. Un joueur retourne la première carte de la pioche et la place au centre de la table. Tous les joueurs doivent essayer de recréer le modèle affiché sur la carte le plus rapidement possible. Celui qui termine en premier et frappe la carte avec sa main, gagne ce tour et peut conserver la carte.



3. Les cartes avec une barre bleue signifient que tu dois construire les arcs en position verticale. Les cartes sans barre bleue sont à construire à plat sur la table.



4. Cartes de pénalité : Si tu frappes la carte, mais que tu n'as pas recréé le bon modèle, tu dois rendre une de tes cartes (une carte de pénalité). Cette carte et la carte qui a été jouée iront toutes les deux en bas de la pioche. Tu dois également rendre une carte si ta construction tombe en frappant la carte. Cette carte et la carte qui a été jouée iront toutes les deux en bas de la pioche. Si tu dois rendre une carte de pénalité alors que tu n'as plus de cartes, tu dois passer un tour.

1. Les cartes sont imprimées sur les deux faces. Si tu souhaites construire des modèles plus difficiles, joue le côté avec les niveaux 3 et 4, affichés sous forme de points. Préfères-tu quelque chose de plus simple ? Joue avec le côté avec les niveaux 1 ou 2.



5. Les joueurs déterminent conjointement si un modèle a été correctement réalisé. La première personne à collecter 10 cartes remporte la partie.



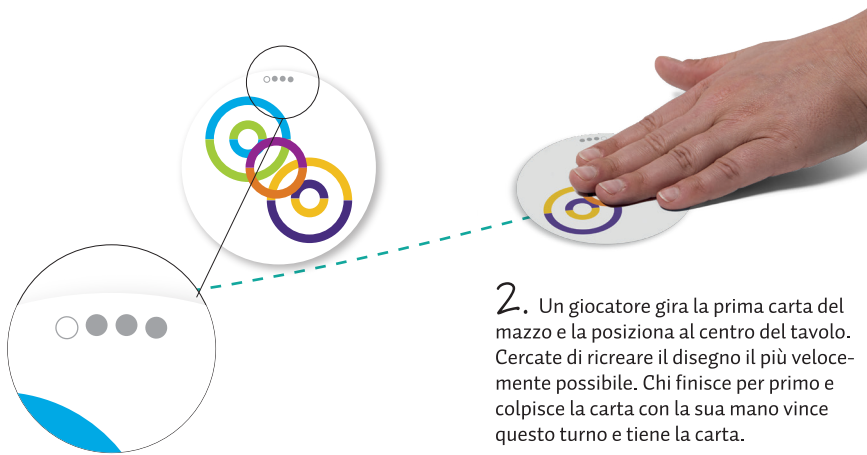
## Preparazione

1. Date ad ogni giocatore un set con 16 diverse parti di un arco.
2. Mescolate le carte e mettetele in un mazzo al centro del tavolo.

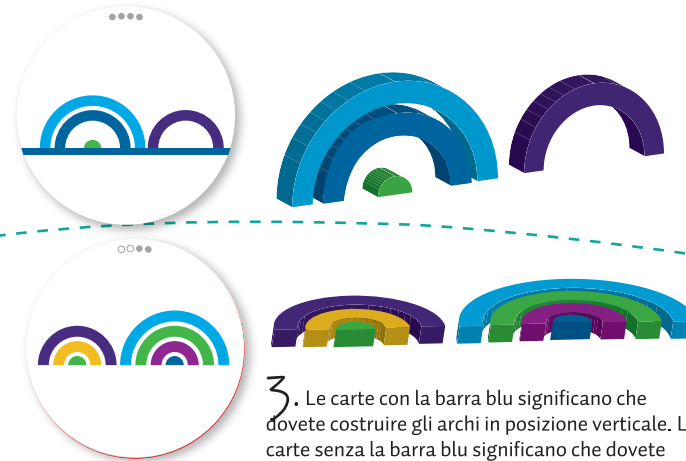
## Obiettivo

1. Costruite il disegno con i vostri pezzi di arco secondo l'esempio riportato sulla carta.  
Il giocatore che finisce per primo deve colpire la carta con la mano per raccoglierla.  
Il primo giocatore a raccogliere 10 carte vince la partita.

## Flusso di gioco



2. Un giocatore gira la prima carta del mazzo e la posiziona al centro del tavolo. Cercate di ricreare il disegno il più velocemente possibile. Chi finisce per primo e colpisce la carta con la sua mano vince questo turno e tiene la carta.



3. Le carte con la barra blu significano che dovete costruire gli archi in posizione verticale. Le carte senza la barra blu significano che dovete costruire gli archi piatti sul tavolo.



4. Carte penalità: se colpite la carta, ma non avete ricreato il disegno corretto, dovete consegnare una delle vostre carte (una carta penalità). Questa carta e la carta al centro del campo di gioco andranno entrambi sul fondo del mazzo. Se fate cadere la tua struttura mentre colpite la carta, dovete dare una carta penalità. Questa carta e la carta in gioco andranno entrambe sul fondo del mazzo. Se dovete consegnare una carta penalità, ma non avete nessuna carta, dovete saltare un turno.

1. Le carte sono stampate su due lati. Se volete disegni più difficili, giocate con il lato con 3 e 4 punti. Preferite qualcosa di più facile? Giocate con il lato con 1 o 2 punti.



5. I giocatori controllano insieme se un disegno è stato costruito correttamente. Il primo giocatore a raccogliere 10 carte vince la partita.



# ES Arcos de velocidad GA372



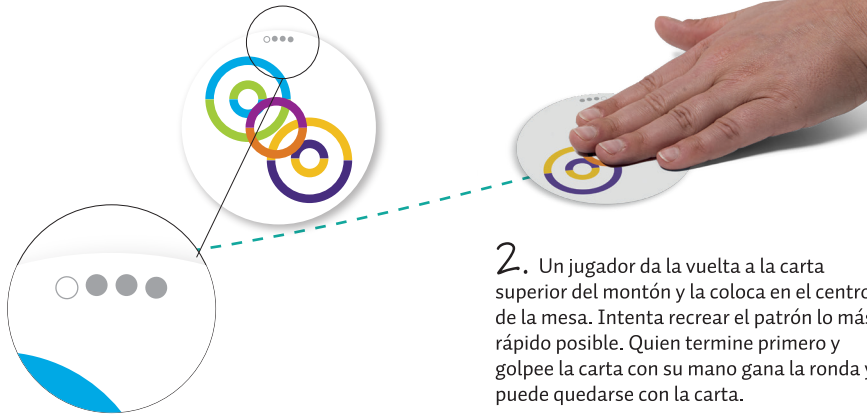
## Preparación

1. Reparte a cada jugador un set de 16 partes de arco diferentes.
2. Baraja las cartas y colócalas en un montón en el centro de la mesa.

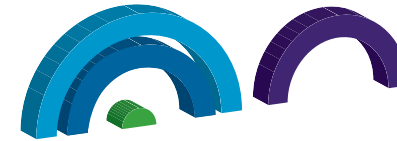
## Objetivo

1. Construya el patrón con sus arcos de acuerdo con el ejemplo de la tarjeta. La persona que termina primero, debe golpear la carta de ejemplo para cogerla. La primera persona en coger 10 cartas gana el juego.

## Progreso del juego



2. Un jugador da la vuelta a la carta superior del montón y la coloca en el centro de la mesa. Intenta recrear el patrón lo más rápido posible. Quien termine primero y golpee la carta con su mano gana la ronda y puede quedarse con la carta.



3. Las cartas con una barra azul significan que debes construir los arcos en posición vertical. Las cartas sin una barra azul significan que tienes que construir los arcos sobre la mesa.



4. Cartas de penalización: si golpeas la carta, pero no has recreado el patrón correcto, debes entregar una de tus cartas (penalización). Esta carta y la carta del centro del campo de juego irán debajo del montón. Si deja caer su estructura mientras golpea la carta, también debe entregar una carta de penalización. Esta carta y la carta jugada irán debajo del montón. Si tiene que entregar una carta de penalización, pero ya no tiene ninguna carta, debe saltar un turno.

1. Las tarjetas están impresas por los dos lados. Si quieres patrones más difíciles, juega con el lado de 3 y 4 puntos. ¿Prefieres algo más fácil?, pues juega con el lado de 1 o 2 puntos.



5. Los jugadores determinan conjuntamente si un patrón se ha construido correctamente. La primera persona en recoger 10 cartas gana el juego.



# PL Układanka tęcza GA372



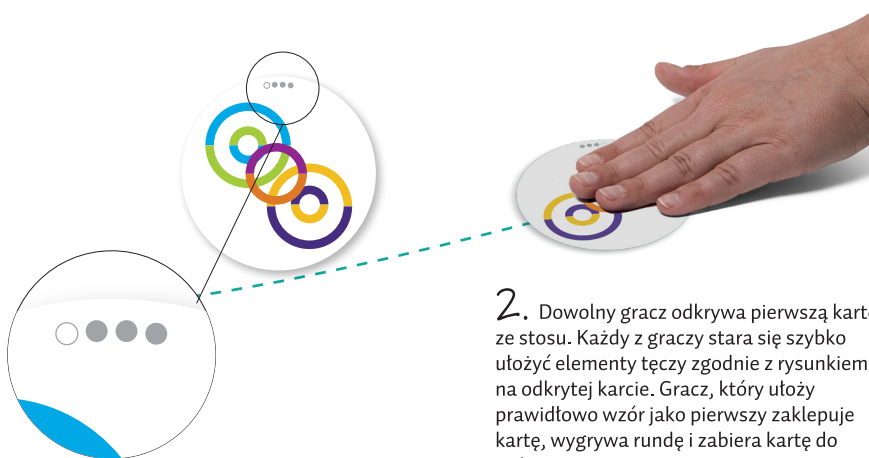
## Przygotowanie gry

1. Każdy z graczy otrzymuje zestaw tęczy każdego koloru.
2. Karty potasuj i połóż na środku stołu.

## Cel gry

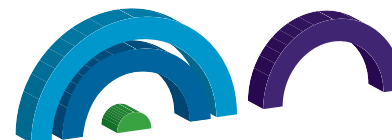
1. Zadaniem gracza jest ułożenie elementów tęczy zgodnie z rysunkiem na karcie. Kto pierwszy ułoży wzór poprawnie zaklepuje kartę i bierze ją do siebie. Gracz, który jako pierwszy zbiera 10 kart wygrywa rozgrywkę.

## Etapy gry



1. Jeśli chcesz rozegrać trudniejszą partię graj kartami z 3 lub 4 kropkami. Jeśli chcesz rozegrać łatwiejszą partię graj kartami z 1 lub 2 kropkami.

2. Dowolny gracz odkrywa pierwszą kartę ze stosu. Każdy z graczy stara się szybko ułożyć elementy tęczy zgodnie z rysunkiem na odkrytej karcie. Gracz, który ułoży prawidłowo wzór jako pierwszy zaklepuje kartę, wygrywa rundę i zabiera kartę do siebie.



3. Wzory z linią na kartach należy stawiać na stole, a wzory bez linii układają płasko na stole.



4. Karna karta. Jeśli gracz zaklepał kartę ale zrobił to za wcześnie lub ułożony przez niego wzór jest niezgodny z rysunkiem na karcie wówczas musi oddać jedną ze swoich kart. Oddaną kartę oraz pierwszą kartę ze stosu należy położyć pod spód stosu i rozpocząć kolejną rundę. Jeśli gracz nie ma jeszcze swoich kart, to traci kolejkę.



5. Wspólnie oglądajcie swoje układanki i sprawdzajcie zgodność ze wzorem na karcie.