



**BuitenSpeel**  
Toys

# Sling Game



GA488



**EN** p. 2

**NL** p. 3

**DE** p. 4

**FR** p. 5

**ES** p. 6

**IT** p. 7

**PL** p. 8

**DA** p. 9

**RO** p. 10



0-3

**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. Kvælningfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele. Väikesed osad. Kägistamisohut **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.



Copyright © 2024 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45 -47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands

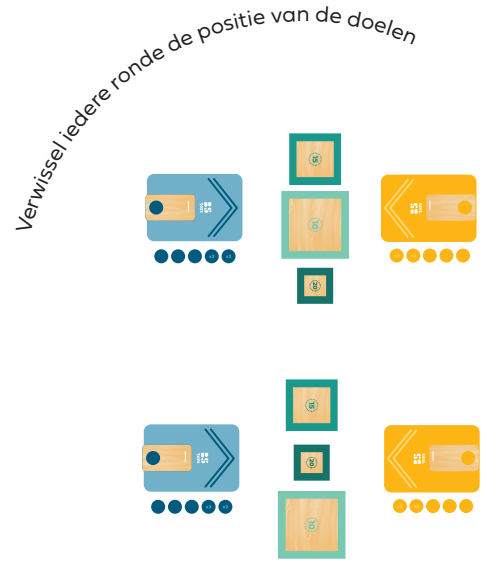
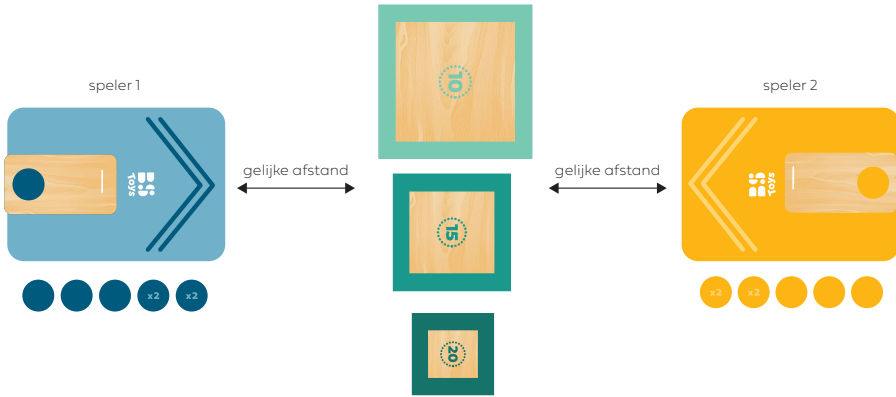


**Doel van het spel**

Lanceer je fiches in de doelen en probeer de hoogste score te behalen.

**Vorbereiding**

Twee spelers zitten tegenover elkaar met een lanceerder en bijpassende fiches. Plaats de 3 doelen in het midden van de tafel op gelijke afstand van elke speler.



**Regels**

Neem om de beurt je fiches in de doelen te lanceren. Fiches die buiten de doelen vallen, hebben negatieve punten. Let extra goed op de fiches die dubbele punten waard zijn. Verplaats de doelen elke ronde. Tel na 3 rondes je punten op om te zien wie de hoogste score heeft.

**Scoren**

- Fiches in een doel = punten in het doel
- Fiches die buiten een doel vallen = -5 punten
- Fiches die op de rand van het doel vallen = punten in het doel + 5
- Fiches gemarkeerd met "X2" = dubbele punten

<p><b>Geel 10+30+20=60</b> <b>Blauw 10+20+15=45</b></p>	<p><b>Geel 20+15+20=55</b> <b>Blauw 10+10+20+20=60</b></p>	<p><b>Geel 15+15+40=70</b> <b>Blauw 10+15+20=45</b></p>
<p><b>WINNAAR!!!</b></p> <p><b>Geel 60+55+70=185</b> <b>Blauw 45+60+45=150</b></p>		

**TIP!**

Speel met verschillende regels voor een leuke en creatieve afwisseling. Hier zijn enkele grappige regels die je kunt proberen:

- De speler met de meeste fiches in de doelen aan het einde van een ronde krijgt 5 extra punten.
- Als een fiche van een speler op de fiche van een andere speler landt, moet die andere speler zijn fiche verwijderen en opnieuw lanceren.
- Spelers waarvan de fiches op de rand van het doel landen, mogen een fiche met de andere speler ruilen.
- Speel met je ogen dicht.
- Speel alleen met je andere hand.
- Geen een minpunt voor iedere fiche die buiten het doel ligt

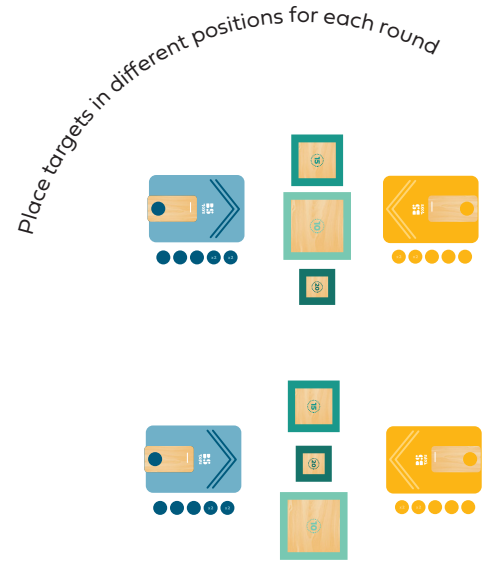
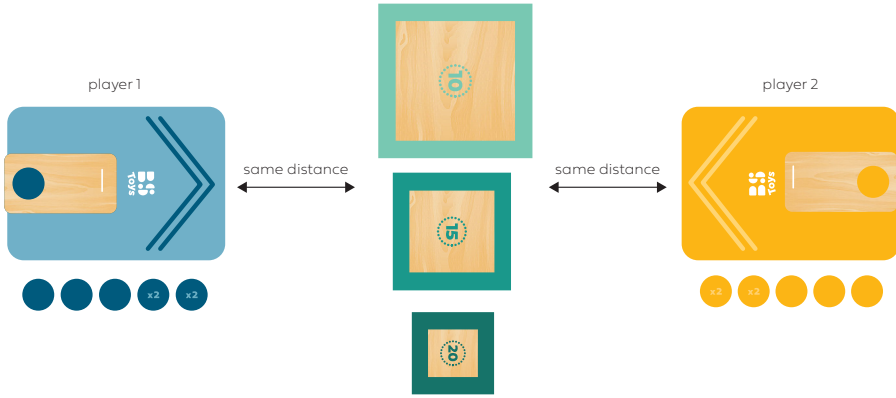
**Goal of the game**

Launch your chips into the targets, aiming for the highest score.

**Preparation**

Two players sit across from each other with a launcher and matching chips.

Place the 3 targets in the center of the table at an equal distance from each player.



**Rules**

Take turns launching your chips into the targets. Chips that fall outside the targets have negative points. Pay extra attention to the chips that are worth double points. Move the target positions each round. After 3 rounds, add up your points to see who has the highest score.

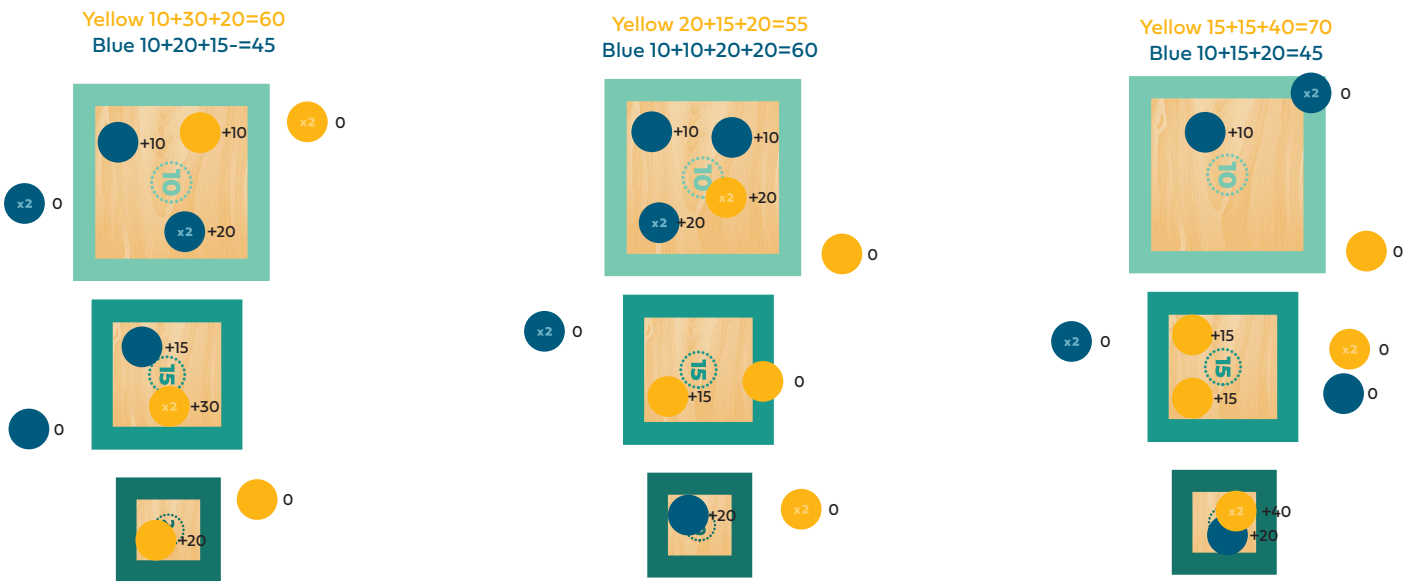
**Scoring**

Chips in a target = points in the target

Chips that fall outside a target = 0 points

Chips that fall on the rim of the target = points in the target + 5

Chips marked with "X2" = double points



**WINNER!!!**  
Yellow  $60+55+70=185$   
Blue  $45+60+45=150$

**TIP!**

Play with different rules for a fun and creative alternative. Here are some funny rules you can try:

- The player with the most chips in the targets at the end of a round gets an extra 5 points.
- If a player's chip lands on top of another player's chip, they must remove the other player's chip and relaunch.
- Players whose chips land on the rim of the target can choose to swap a chip with the other player.
- Play with your eyes closed.
- Play using only your opposite hand.
- Make chips that fall outside of targets worth -1 points

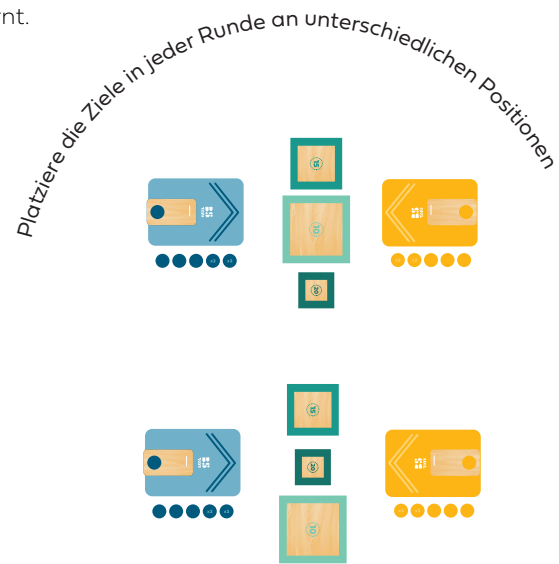
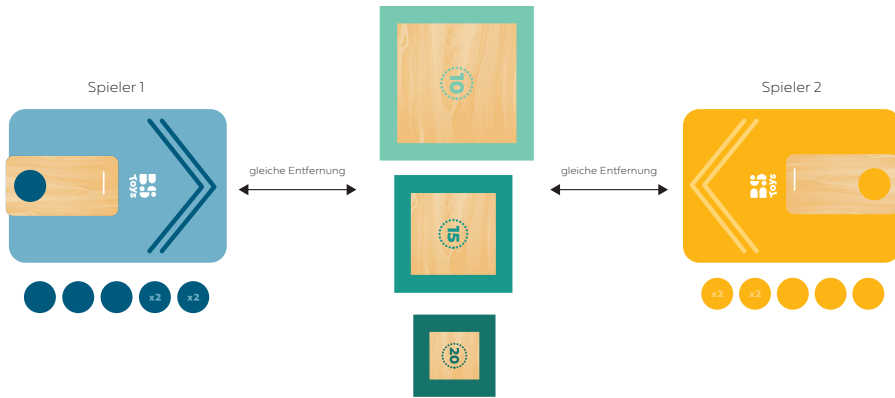
### Ziel des Spiels

Lass deine Chips in die Ziele fliegen und strebe nach der höchsten Punktzahl.

### Vorbereitung

Zwei Spieler sitzen sich gegenüber mit einem Launcher und passenden Chips.

Platziere die 3 Ziele in der Mitte des Tisches, gleichmäßig weit von jedem Spieler entfernt.



### Regeln

Abwechselnd deine Chips in die Ziele werfen. Chips, die außerhalb der Ziele fallen, haben negative Punkte. Achte besonders auf die Chips, die doppelte Punkte wert sind. Bewege die Zielpositionen jede Runde. Nach 3 Runden summiere deine Punkte, um zu sehen, wer die höchste Punktzahl hat.

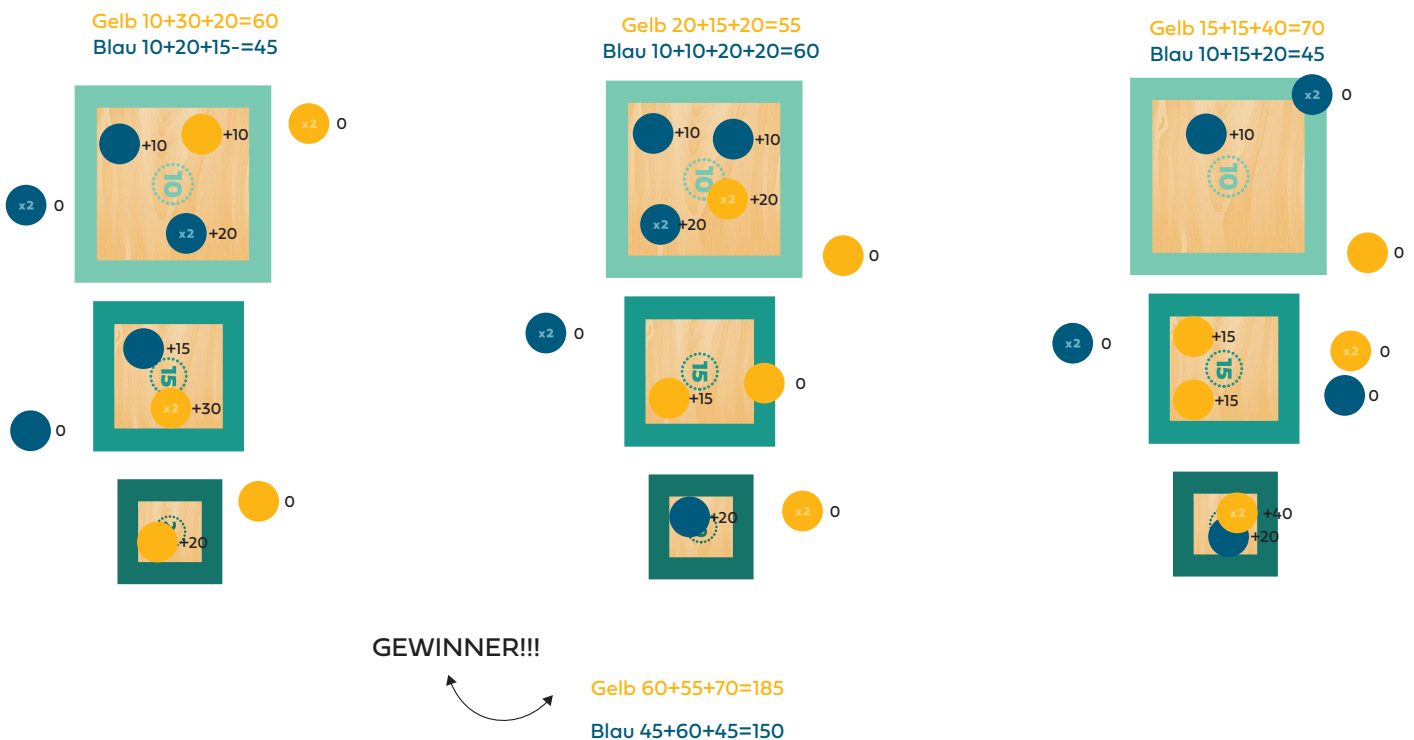
### Punkte

Chips in einem Ziel = Punkte im Ziel

Chips, die außerhalb eines Ziels fallen = -5 Punkte

Chips, die am Rand des Ziels liegen = Punkte im Ziel + 5

Chips mit "X2" = doppelte Punkte



### TIPP!

Spielen Sie mit verschiedenen Regeln für eine lustige und kreative Alternative. Hier sind ein paar lustige Regeln, die Sie ausprobieren können:

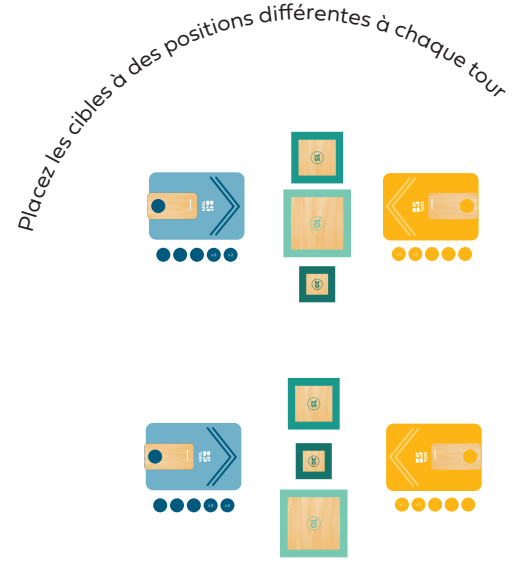
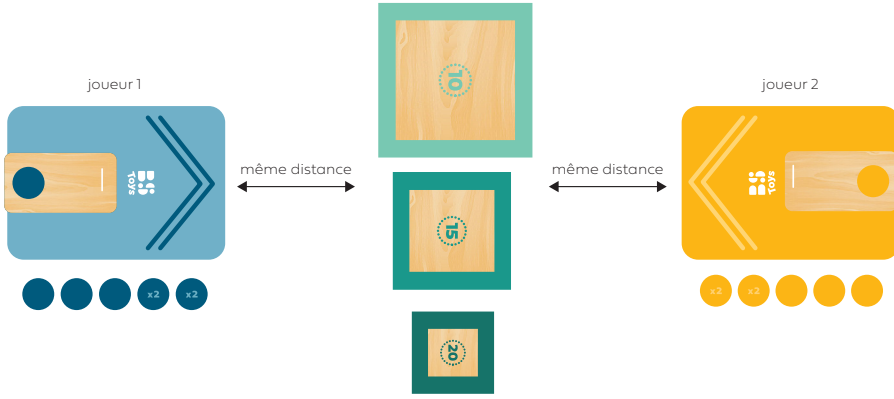
- Der Spieler mit den meisten Chips in den Zielen am Ende einer Runde erhält 5 zusätzliche Punkte.
- Wenn ein Chip eines Spielers auf dem Chip eines anderen Spielers landet, muss der andere Chip entfernt und neu geworfen werden.
- Spieler, deren Chips auf dem Rand des Ziels landen, können wählen, ob sie einen Chip mit dem anderen Spieler tauschen möchten.
- Spielen Sie mit geschlossenen Augen.
- Spielen Sie nur mit der anderen Hand.
- Chips, die außerhalb der Ziele landen, zählen -1 Punkt.

### Objectif du jeu

Lancer vos jetons dans les cibles, en visant le score le plus élevé.

### Préparation

Deux joueurs s'assoient face à face avec un lanceur et des jetons assortis. Placez les 3 cibles au centre de la table à égale distance de chaque joueur.



### Règles

À tour de rôle, lancez vos jetons dans les cibles. Les jetons qui tombent en dehors des cibles rapportent des points négatifs. Faites attention aux jetons qui valent le double de points. Déplacez les cibles à chaque tour. Après 3 tours, additionnez vos points pour voir qui a le score le plus élevé.

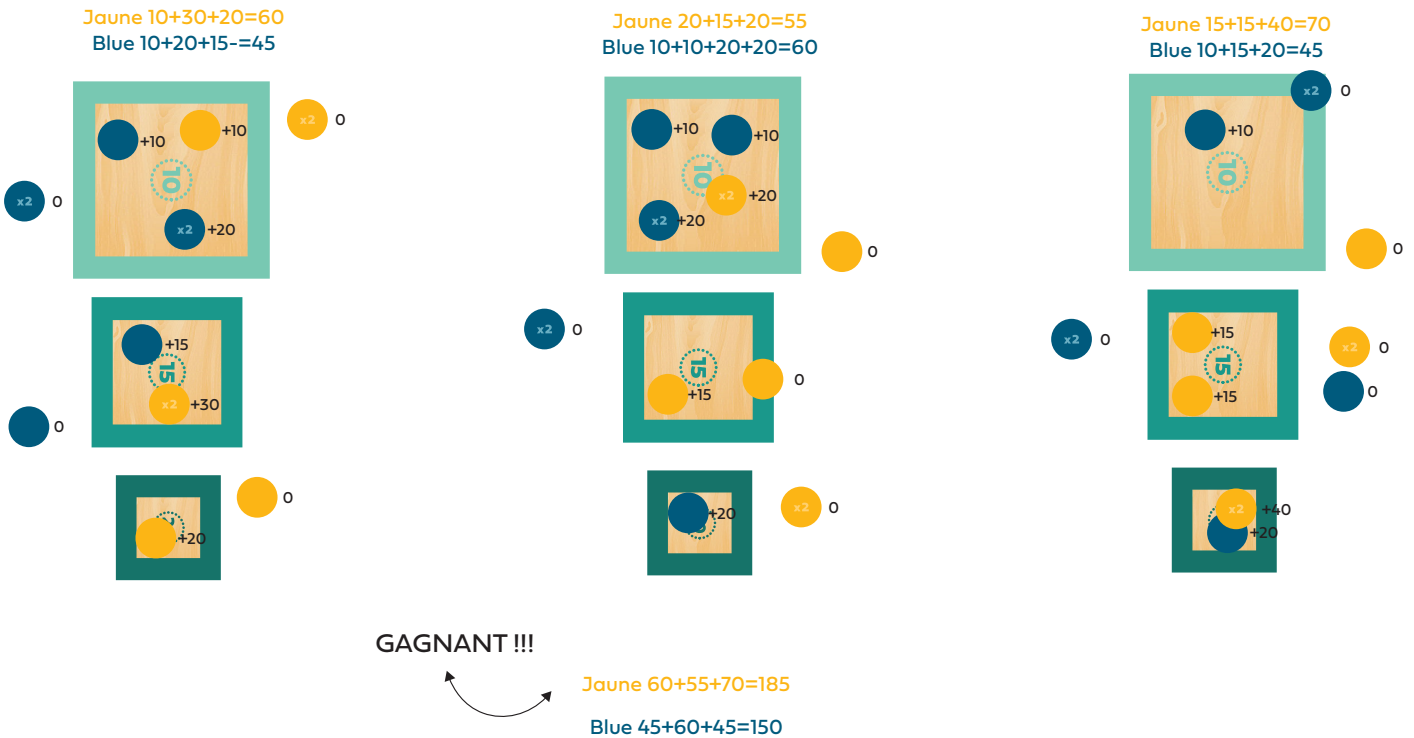
### Scoring

Jetons dans une cible = points dans la cible

Jetons qui tombent en dehors d'une cible = -5 points

Jetons qui tombent sur le bord de la cible = points dans la cible + 5

Jetons marqués avec "X2" = double points



### ASTUCE !

Jouez avec des règles différentes pour une alternative amusante et créative. Voici quelques règles drôles que vous pouvez essayer:

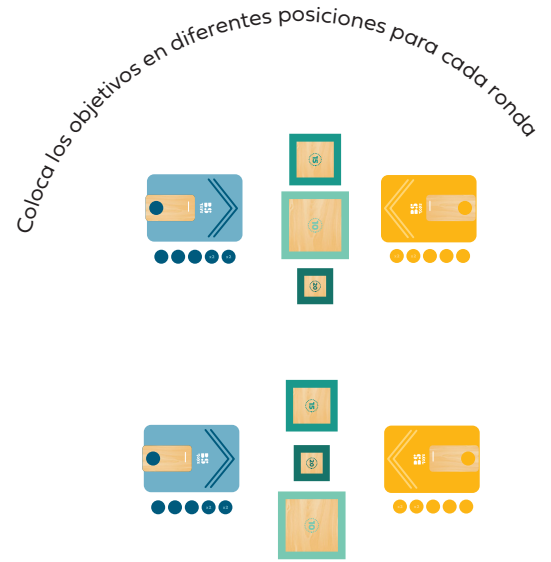
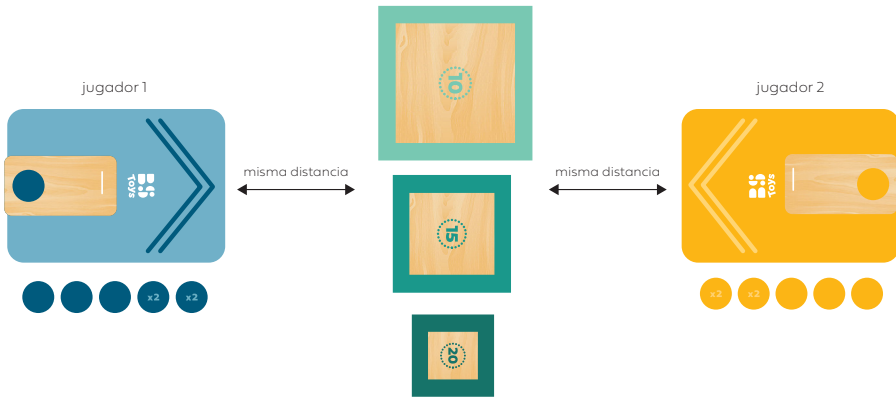
- Le joueur avec le plus de jetons dans les cibles à la fin d'un tour gagne 5 points supplémentaires.
- Si le jeton d'un joueur atterrit sur celui d'un autre joueur, il doit retirer le jeton de l'autre joueur et relancer.
- Les joueurs dont les jetons atterrissent sur le bord de la cible peuvent choisir d'échanger un jeton avec l'autre joueur.
- Jouez les yeux fermés.
- Jouez en utilisant uniquement votre main opposée.
- Les jetons qui tombent en dehors des cibles retirent 1 point.

**Objetivo del juego**

Lanza tus fichas a los objetivos, buscando la mayor puntuación.

**Preparación**

Dos jugadores se sientan uno frente al otro con un lanzador y fichas correspondientes. Coloca los 3 objetivos en el centro de la mesa a una distancia igual de cada jugador.



**Reglas**

Turnarse para lanzar tus fichas a los objetivos. Las fichas que caen fuera de los objetivos tienen puntos negativos. Presta especial atención a las fichas que valen el doble de puntos. Mueve las posiciones de los objetivos en cada ronda. Después de 3 rondas, suma tus puntos para ver quién tiene la puntuación más alta.

**Puntuación**

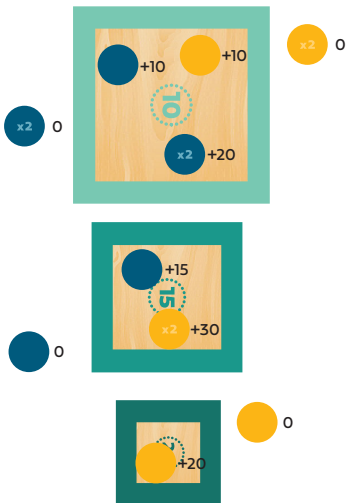
Fichas en un objetivo = puntos en el objetivo

Fichas que caen fuera de un objetivo = -5 puntos

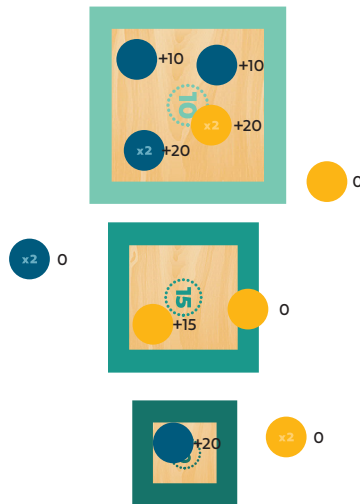
Fichas que caen en el borde del objetivo = puntos en el objetivo + 5

Fichas marcadas con "X2" = puntos dobles

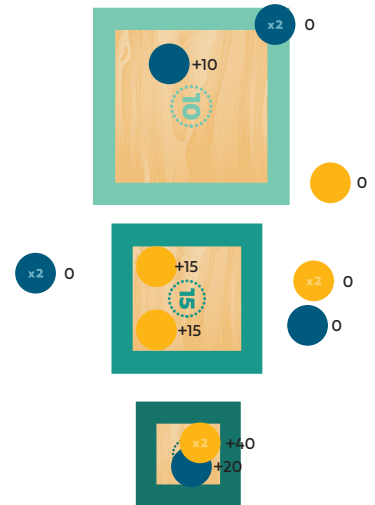
Amarillo  $10+30+20=60$   
Azul  $10+20+15=45$



Amarillo  $20+15+20=55$   
Azul  $10+10+20+20=60$



Amarillo  $15+15+40=70$   
Azul  $10+15+20=45$



**¡GANADOR!!!**

Amarillo  $60+55+70=185$   
Azul  $45+60+45=150$

**¡CONSEJO!**

Juega con diferentes reglas para una alternativa divertida y creativa. Aquí tienes algunas reglas graciosas que puedes probar:

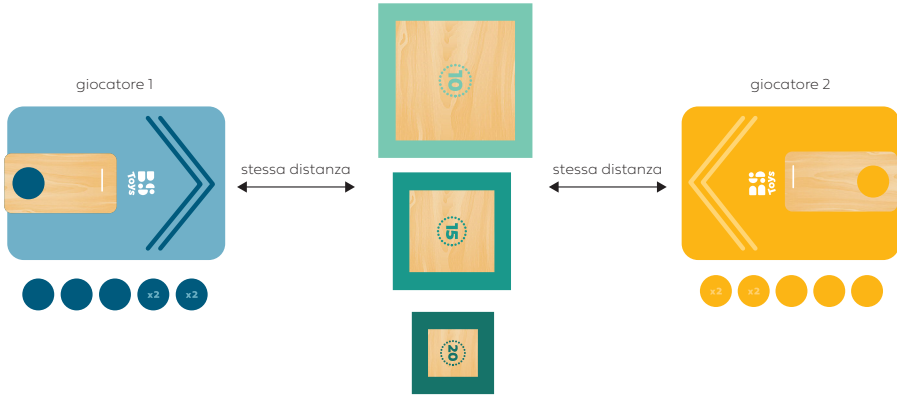
- El jugador con más fichas en los objetivos al final de una ronda obtiene 5 puntos extra.
- Si la ficha de un jugador cae encima de la ficha de otro jugador, debe retirar la ficha del otro jugador y lanzarla de nuevo.
- Los jugadores cuyas fichas caigan en el borde del objetivo pueden elegir intercambiar una ficha con el otro jugador.
- Juega con los ojos cerrados.
- Juega usando solo la mano opuesta.
- Las fichas que caen fuera de los objetivos valen -1 punto.

**Obiettivo del gioco**

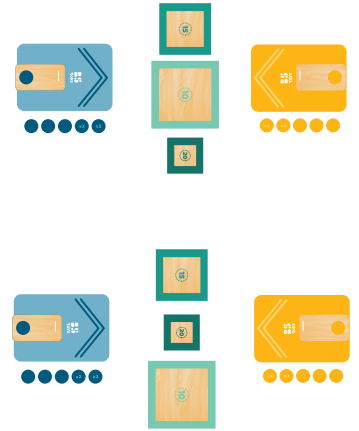
Lancia i tuoi gettoni nei bersagli, mirando al punteggio più alto.

**Preparazione**

Due giocatori siedono uno di fronte all'altro con una catapulte e gettoni corrispondenti. Posiziona i 3 bersagli al centro del tavolo a una distanza uguale da ciascun giocatore.



*Place targets in different positions for each round*



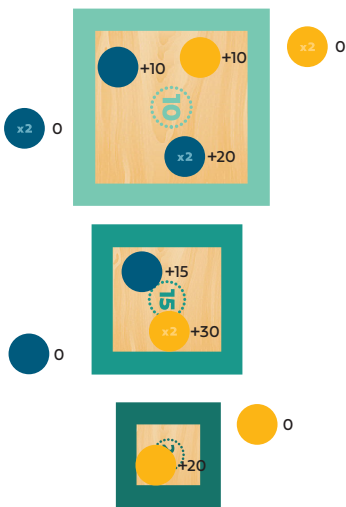
**Regole**

Alternati nel lanciare i tuoi gettoni nei bersagli. I gettoni che cadono al di fuori dei bersagli hanno punti negativi. Fai attenzione ai gettoni che valgono punti doppi. Sposta le posizioni dei bersagli ogni turno. Dopo 3 turni, somma i tuoi punti per vedere chi ha il punteggio più alto.

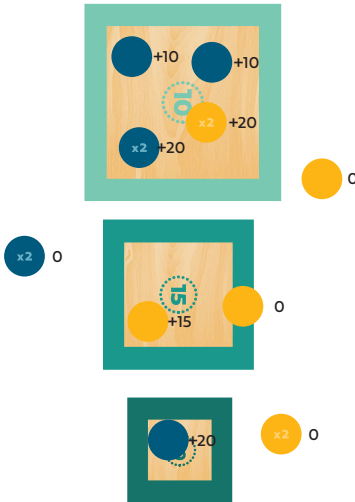
**Punteggio**

- Gettoni in un bersaglio = punti nel bersaglio
- Gettoni che cadono al di fuori di un bersaglio = -5 punti
- Gettoni che cadono sul bordo del bersaglio = punti nel bersaglio + 5
- Gettoni contrassegnati con "X2" = punti doppi

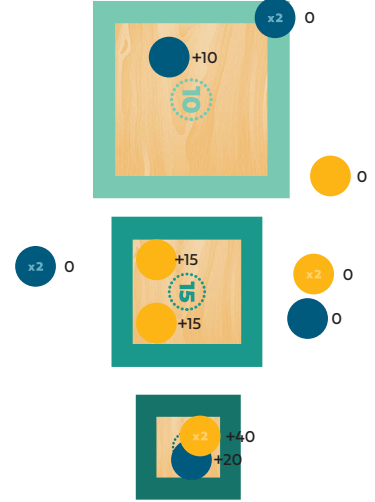
Giallo 10+30+20=60  
Blu 10+20+15=45



Giallo 20+15+20=55  
Blu 10+10+20+20=60



Yellow 15+15+40=70  
Blue 10+15+20=45



**VINCITORE !!!**

Giallo 60+55+70=185  
Blu 45+60+45=150

**CONSIGLIO!**

Gioca con regole diverse per un'alternativa divertente e creativa. Ecco alcune regole divertenti che puoi provare:

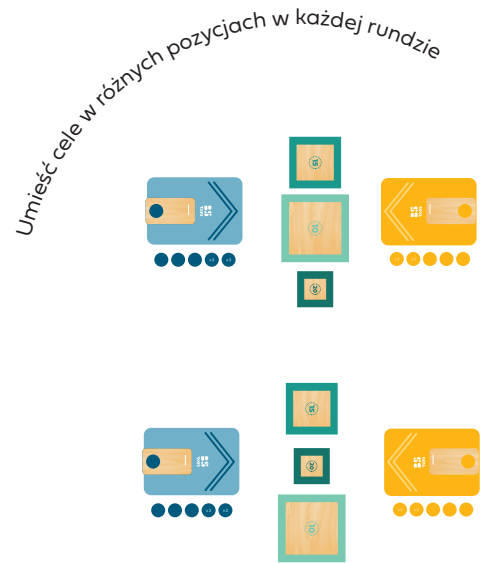
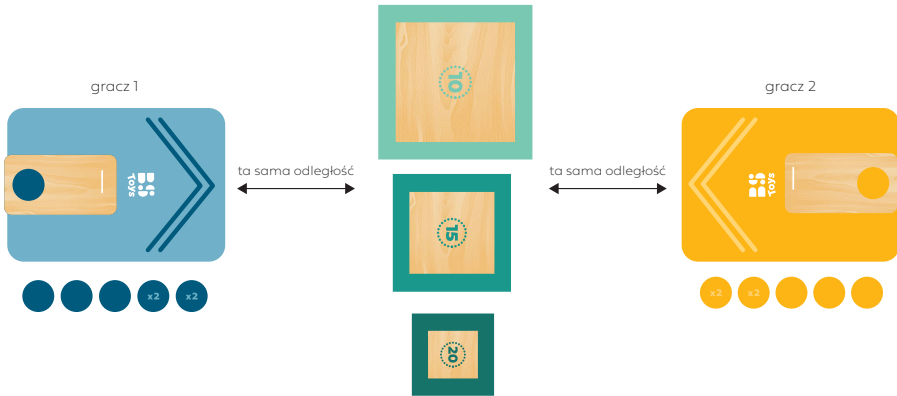
- Il giocatore con il maggior numero di gettoni nei bersagli alla fine di un round ottiene 5 punti extra.
- Se il gettone di un giocatore atterra sopra quello di un altro giocatore, deve rimuovere il gettone dell'altro e rilanciarlo.
- I giocatori i cui gettoni atterrano sul bordo del bersaglio possono scegliere di scambiare un gettone con l'altro giocatore.
- Gioca a occhi chiusi.
- Gioca usando solo la mano opposta.
- I gettoni che cadono fuori dai bersagli valgono -1 punto.

**Cel gry**

Rzuć swoje żetony do celów, celując w najwyższy wynik.

**Przygotowanie**

Dwóch graczy siedzi naprzeciwko siebie z wyrzutnią i dopasowanymi żetonami. Umieść 3 cele w centrum stołu w równej odległości od każdego gracza.



**Zasady**

Na zmianę rzucaj swoje żetony do celów. Żetony, które wypadną poza cele, mają punkty ujemne. Zwróć szczególną uwagę na żetony warte podwójne punkty. Zmieniaj pozycje celów każdą rundę. Po 3 rundach, zsumuj swoje punkty, aby zobaczyć, kto ma najwyższy wynik.

**Punktacja**

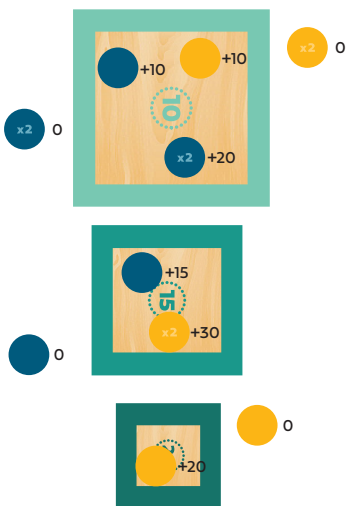
Żetony w celu = punkty w celu

Żetony, które wypadną poza cel = -5 punktów

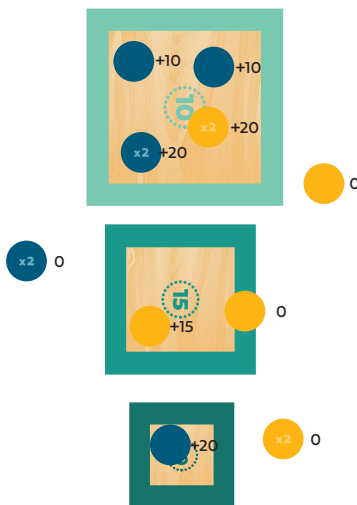
Żetony, które wpadną na krawędź celu = punkty w celu + 5

Żetony oznaczone "X2" = podwójne punkty

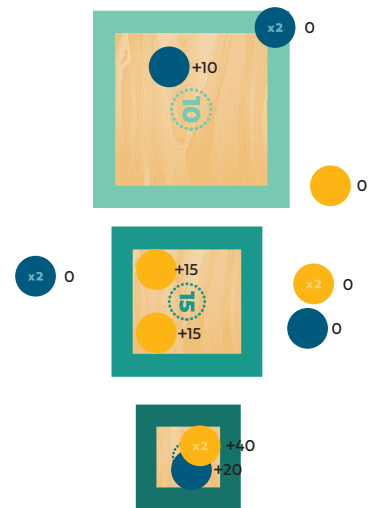
**Żółty 10+30+20=60**  
**Niebieski 10+20+15=45**



**Żółty 20+15+20=55**  
**Niebieski 10+10+20+20=60**



**Żółty 15+15+40=70**  
**Niebieski 10+15+20=45**



**ZWYCIĘZCA!!!**

**Żółty 60+55+70=185**  
**Niebieski 45+60+45=150**

**WSKAZÓWKA!**

Graj z różnymi zasadami, aby uzyskać zabawną i kreatywną alternatywę. Oto kilka śmiesznych zasad, które możesz wypróbować:

- Gracz z największą liczbą żetonów w celach na koniec rundy otrzymuje dodatkowe 5 punktów.
- Jeśli żeton gracza wylądował na żetonie innego gracza, musi usunąć żeton innego gracza i rzucić ponownie.
- Gracze, których żetony wylądowały na krawędzi celu, mogą wybrać wymianę żetonu z innym graczem.
- Graj z zamkniętymi oczami.
- Graj, używając tylko przeciwnej ręki.
- Żetony, które spadną poza cele, dają -1 punkt.

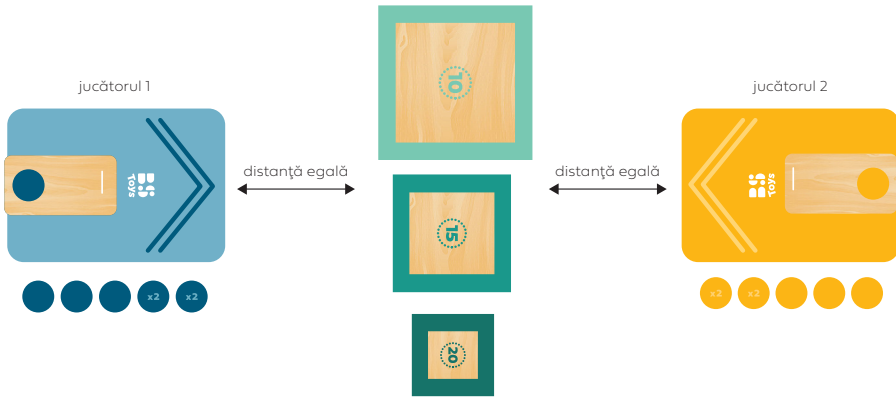


**Scopul jocului**

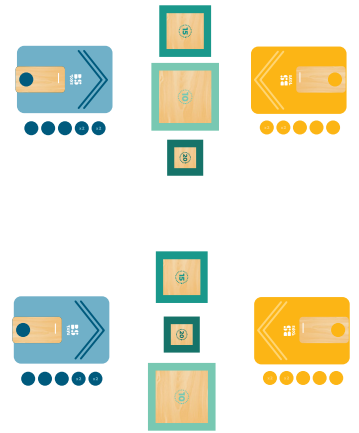
Aruncați piesele la țintă pentru a obține cel mai mare scor!

**Preparation**

Doi jucători vor sta față în față cu un lansator și piesele potrivite.  
Așezați cele 3 ținte în mijlocul mesei la distanță egală de jucători.



Poziționarea țintelor în fiecare rundă

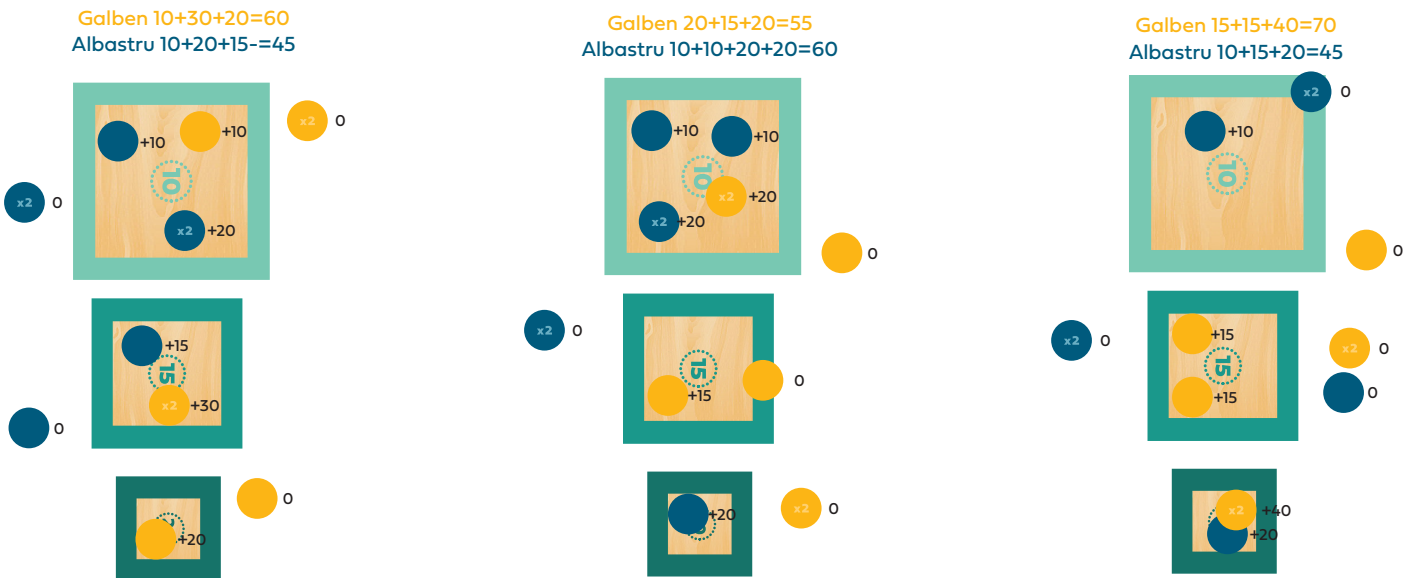


**Reguli**

Lansați piesele la rând în direcția țintelor. Piesele care cad în afara țintelor aduc puncte în minus. Atenție la piesele care au valoare dublă. Mutați țintele în fiecare rundă. După 3 runde adunați punctele și calculați cine a obținut punctajul cel mai mare.

**Punctajul**

- Piesele în interiorul țintei = punctele de pe țintă
- Piesele în afara țintei = -5 puncte
- Piesele care ating linia țintei = punctele de pe țintă + 5
- Piesele marcate cu "x2" = puncte duble



**CÂȘTIGĂTORUL!!!**

Galben  $60+55+70=185$   
Albastru  $45+60+45=150$

**SUGESTII!**

Faceți reguli diferite de fiecare dată pentru un joc distractiv și creativ. Iată niște reguli distractive pe care le puteți încerca:

- Jucătorul cu cele mai multe piese aruncate la țintă la sfârșitul runde primește 5 puncte în plus!
- Dacă piesa unui jucător aterizează pe piesa celui alt jucător, se va înlătura piesa celui alt jucător și se va lansa din nou.
- Jucătorii ale căror piese aterizează pe linia țintei pot alege să schimbe o piesă cu celălalt jucător.
- Vă puteți juca cu ochii închiși.
- Vă puteți juca doar cu mâna cealaltă.
- Pentru piesele care cad în afara țintei se va deduce doar un punct.

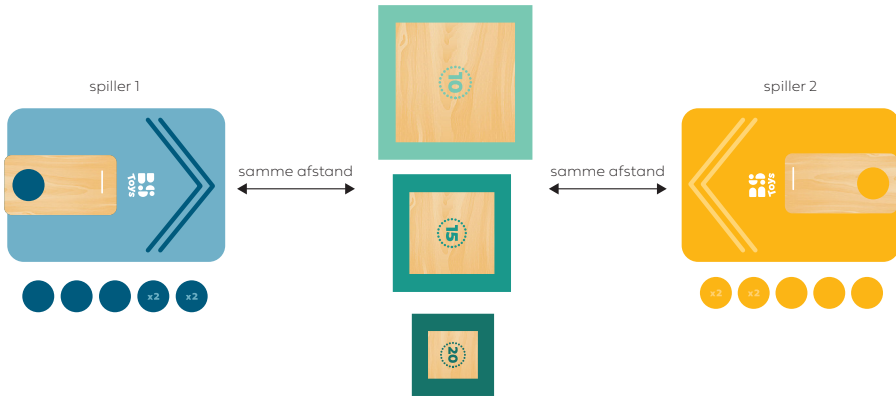
**Mål med spillet**

Affyr dine chips mod målene og sigt efter den højeste score..

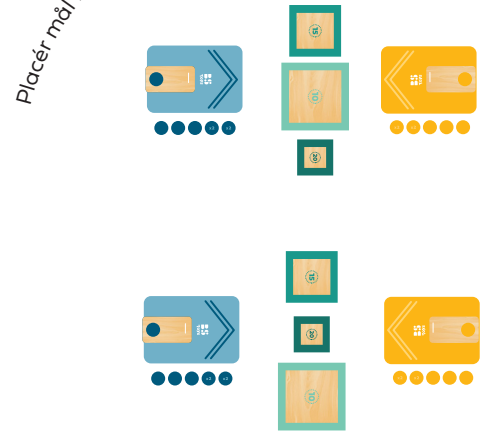
**Forberedelse**

To spillere sidder overfor hinanden med en affyrer og matchende chips.

Placér de 3 mål i midten af bordet i lige afstand fra hver spiller.



Placér mål i forskellige positioner hver runde



**Regler**

Skift til at affyre dine chips mod målene. Chips, der falder uden for målene, har negative point. Vær ekstra opmærksom på de chips, der er værd fordoblede point. Flyt målpositionerne hver runde. Efter 3 runder, læg dine point sammen for at se, hvem der har den højeste score.

**Pointgivning**

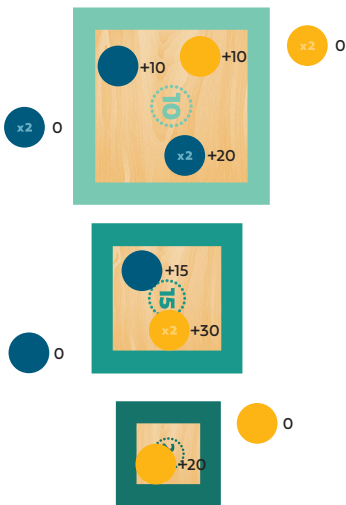
Chips i et mål = point i målet

Chips, der falder uden for et mål = -5 point

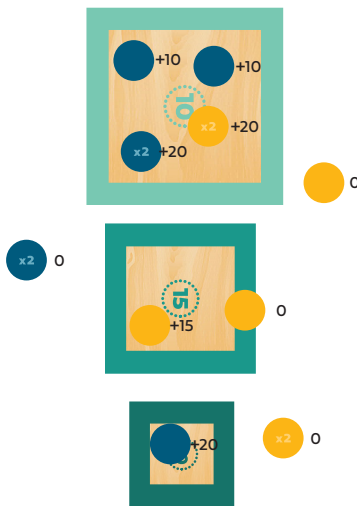
Chips, der falder på kanten af målet = point i målet + 5

Chips markeret med "X2" = dobbelte point

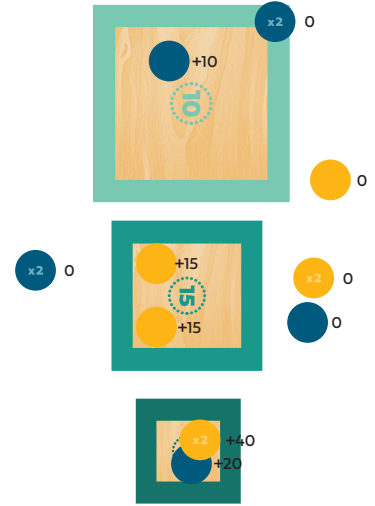
Gul 10+30+20=60  
Blå 10+20+15=45



Gul 20+15+20=55  
Blå 10+10+20+20=60



Gul 15+15+40=70  
Blå 10+15+20=45



VINDER!!!

Gul 60+55+70=185  
Blå 45+60+45=150

**TIP!**

Spil med forskellige regler for en sjov og kreativ alternativ. Her er nogle sjove regler, du kan prøve:

- Spillere med flest chips i målene ved slutningen af en runde får 5 ekstra point.
- Hvis en spillers chip lander oven på en anden spillers chip, skal de fjerne den anden spillers chip og affyre igen.
- Spillere, hvis chips lander på kanten af målet, kan vælge at bytte en chip med den anden spiller.
- Spil med lukkede øjne.
- Spil kun med din modsatte hånd.
- Gør chips, der falder uden for målene, til -1 point.