



H A P E . C O M

Love play.Learn.

**Hape International AG**  
Alsfelder Straße 41  
35325 Mücke  
Germany

**Hape**  
1909 Tyler St. #301  
Hollywood FL 33020  
USA



Art.Nr. 2664907



## SKINNY LEGS TOSS

GAME INSTRUCTIONS

E5555

664295 E02

Handcrafted from

**Bamboo**

# Hape

## MAKE THE WORLD HAPPY

Toys are made to make children happy. But for Hape, a toy means much more. Each toy we make is a combination of high-quality materials, unique design, educational ideas, fun and ecological behavior. We deeply believe that a good toy has to fulfill all of these values to be an ambassador of happiness for the future. Based on this belief, we have never stopped improving ourselves and setting new goals. As a result, over the last three decades, Hape has established itself as one of the most beloved and successful toy makers of its age.

## DE Hape, Spielen aus Leidenschaft

Spielwaren werden hergestellt, um Kinder glücklich zu machen. Für Hape bedeuten Spielwaren allerdings viel mehr. Jedes von uns angefertigte Spielzeug ist aus qualitativ hochwertigen Materialien, einzigartigem Design, besitzt edukativen Spielwert und fördert ökologisches und soziales Verhalten. Wir glauben fest daran, dass ein gutes Spielzeug alle diese Werte erfüllen muss, um Glück und Zufriedenheit für die Zukunft zu bringen. Aufgrund dieser Werte hören wir nicht auf uns zu verbessern. Wir stecken uns stets neue Ziele um Ihnen immer das Optimale anzubieten. Durch dieses Engagement ist Hape einer der beliebtesten und erfolgreichsten Spielzeughersteller geworden.

## FR Hape, rendre heureux le monde

Les jouets sont faits pour rendre heureux les enfants. Mais pour Hape, un jouet signifie bien plus. Chaque jouet que nous fabriquons est une combinaison de matières de haute qualité, de design unique, d'idées pédagogiques, de joie et de comportement écologique. Nous croyons fermement qu'un bon jouet doit satisfaire à toutes ces valeurs pour devenir un ambassadeur du bonheur pour l'avenir. Forts de cette croyance, nous n'avons jamais cessé de nous améliorer et de nous fixer de nouveaux objectifs. Ainsi, au cours des trois dernières décennies, Hape s'est établi comme l'un des fabricants de jouets le plus apprécié et couronné de succès de son temps.

## ES Hape hace que la diversión no acabe

Los juguetes son para divertir a los niños. Sin embargo, para Hape, un juguete es mucho más. Cada juguete que fabricamos combina materiales de calidad, un diseño único, unas ideas educativas y el fomento de comportamientos divertidos y ecológicos. Estamos plenamente convencidos de que un juguete tiene que cumplir con todos estos valores para convertirse en el futuro en embajador de felicidad. Basándonos en esta creencia, nunca hemos dejado de mejorar y de marcarnos nuevas metas. Como resultado, en los últimos 30 años, Hape se ha establecido como uno de los fabricantes de su tiempo más queridos y de más éxito.

## IT Hape fa felice il mondo

I giocattoli servono a rendere felici i bambini. Ma per Hape, un giocattolo è molto di più. Ogni giocattolo che costruiamo è una combinazione di materiali di qualità, di design unico, di idee educative, di divertimento e comportamento ecologico. Crediamo fermamente che un buon giocattolo debba soddisfare tutti questi requisiti per essere un ambasciatore di gioia per il futuro. Sulla base di questi convincimenti, non abbiamo mai smesso di migliorarci e di darci nuove mete. Questo ha fatto di Hape, nelle ultime tre decadi, uno dei produttori di giocattoli di maggior successo della propria epoca.

## NL Hape, voor een blijere wereld

Speelgoed is er om kinderen blij te maken. Maar voor Hape betekent speelgoed nog veel meer. Al ons speelgoed ontstaat uit het samenspel van materiaal van hoge kwaliteit, een unieke vormgeving, educatieve ideeën, plezier en milieubewust handelen.

We zijn ervan overtuigd dat goed speelgoed aan al deze voorwaarden moet voldoen om bij te dragen aan een goede toekomst.

Op basis van deze overtuiging proberen we onszelf voortdurend te verbeteren en stellen wij onszelf steeds weer nieuwe doelen.

Op deze manier is Hape de afgelopen drie decennia uitgegroeid tot één van de meest populaire en succesvolle speelgoedfabrikanten van deze tijd.

## PT Hape faz o mundo feliz

Os brinquedos são feitos para fazerem as crianças felizes. Mas para a Hape, um brinquedo significa muito mais do que isso.

Cada brinquedo nosso é uma combinação de materiais de alta qualidade, design exclusivo, ideias educacionais, divertimento e comportamento ecológico.

Acreditamos mesmo que um bom brinquedo deve ter em conta todos estes valores para que possa ser um "embaixador da felicidade" para o futuro.

É com base nesta crença que nunca parámos de melhorar e estabelecer novas metas.

E como resultado, ao longo das últimas três décadas a Hape conseguiu estabelecer-se como um dos fabricantes de brinquedos mais bem-sucedido e querido do seu tempo.

## CN 让世界充满快乐

生产玩具的目的是为了让儿童得到快乐。

但是对于Hape来说，玩具有着更多的意义。

每一件玩具都是高质量材料、独特设计、教育思想、趣味性以及生态行为的结合体。

我们深信，一件好的玩具只有同时具有这些价值时才能在未来成为快乐的使者。

基于这一点，我们不断提高自我并确立新的奋斗目标。

我们的付出显而易见，在过去的三十多年里，Hape已经发展成为时下最受欢迎的成功的玩具制造商之一。

## CONTENTS

INHALT

CONTENU

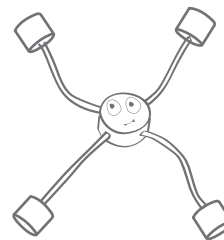
CONTENIDO

CONTENUTO DEL GIOCO

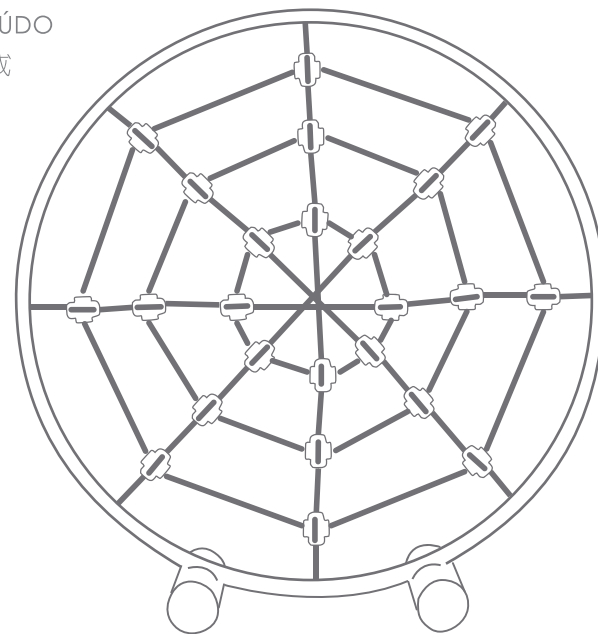
INHOUD

CONTEÚDO

游戏组成



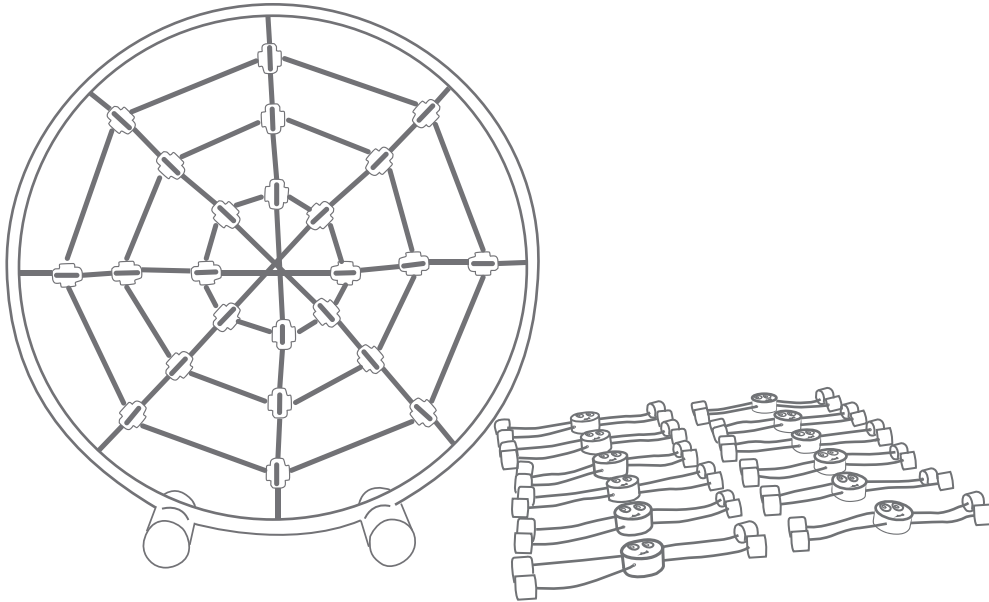
12x



1x

## Setting up

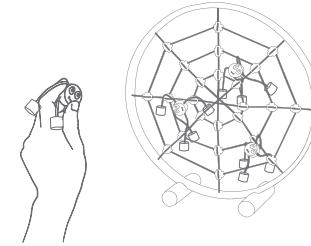
- Build the web placing the two cylinders as a base.
- Position the web on a table.
- Each child chooses one color of spiders and takes his 3 spiders.
- 1 to 4 players



## Game Options

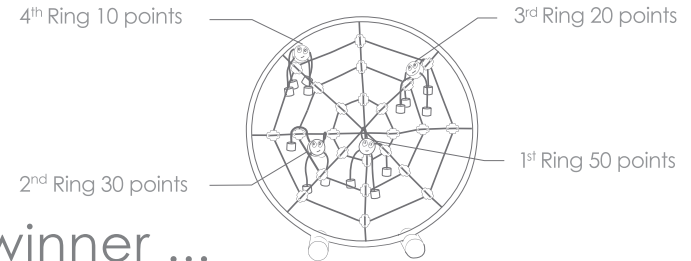
### LEVEL 1

The younger child will start. In turn each child will throw one spider and try to make it attach to the web.  
Play the game in turns 3 times and count each time how many spiders you have on the web.



### LEVEL 2

The younger child will start. In turn each child will throw one spider and try to make it attach to the web.  
Each ring of the web has different scores. There are 4 areas to earn points; the most external will be 10 points, 2<sup>nd</sup> will be 20, 3<sup>rd</sup> will be 30 and the central one will be 50 points.



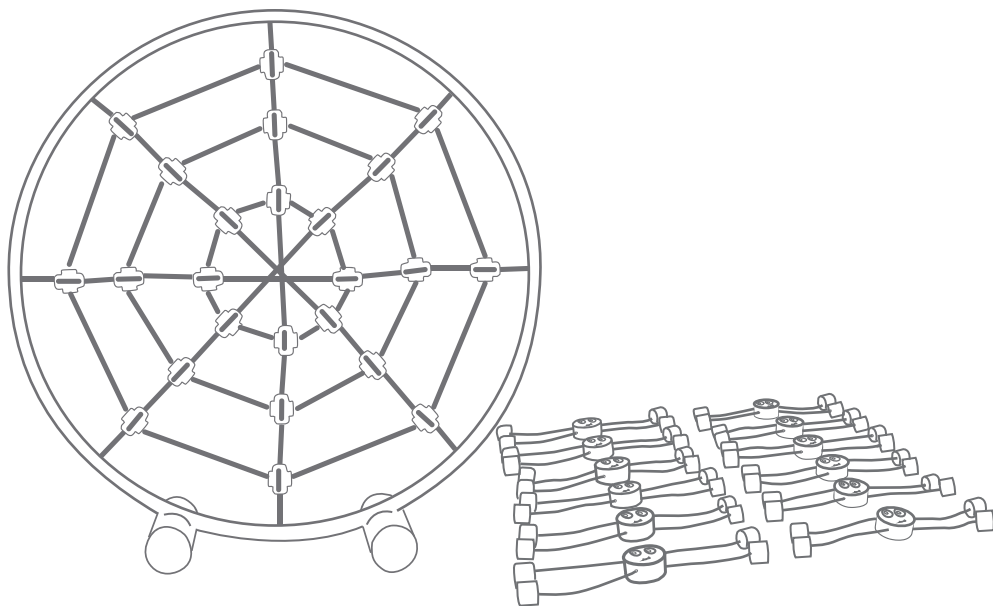
## The winner ...

**LEVEL 1** The child who has more points at the end of the 3 rounds of the game is the winner.

**LEVEL 2** At the end of the game each child will check the position of the spider's body and count his scores. The child who collects the most points is the winner.

## Spielvorbereitung

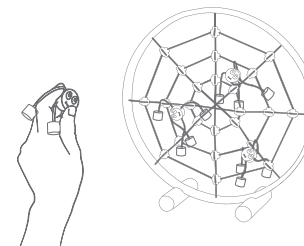
- Das Netz aufbauen und die beiden Zylinder als Ständer dafür nutzen.
- Das Netz auf einen Tisch stellen.
- Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden 3 Spinnen.
- 1 - 4 Spieler



## Spielregeln

### LEVEL 1

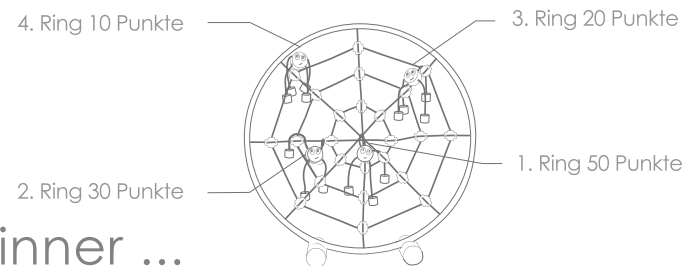
Das jüngste Kind beginnt. Reihum wirft jedes Kind eine Spinne und versucht, das Spinnennetz zu treffen. Gespielt werden 3 Runden.



### LEVEL 2

Das jüngste Kind beginnt. Reihum wirft jedes Kind eine Spinne und versucht, das Netz zu treffen.

Jeder Ring auf dem Spinnennetz hat einen anderen Punktwert. Der Wert der Punkte steigt von außen nach innen um jeweils 10 Punkte. Das heißt: Der 4. äußere Ring zählt 10 Punkte, der 3. Ring zählt 20, der 2. Ring 30 und der 1. Ring 50 Punkte.



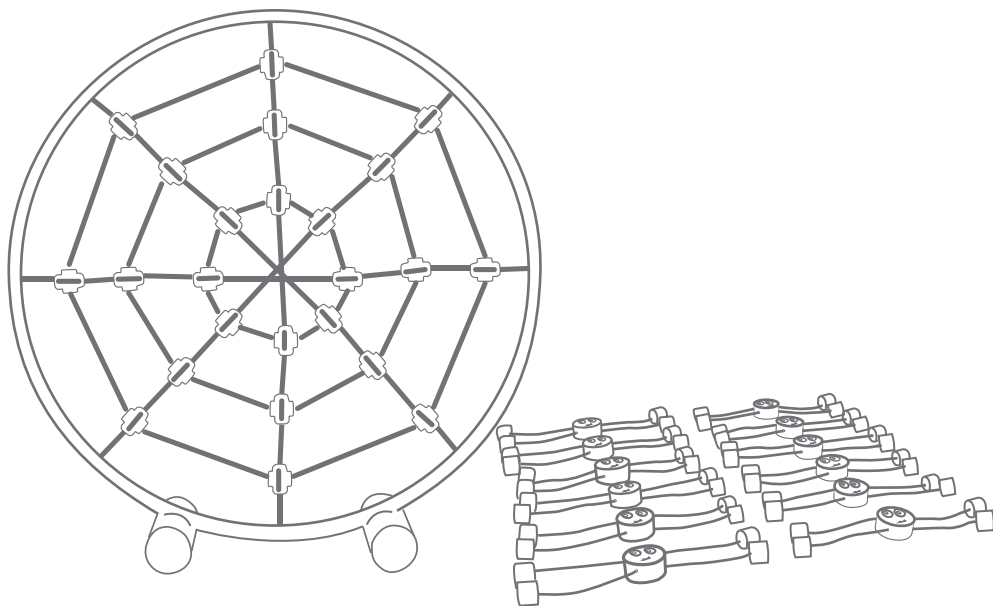
## Gewinner ...

**LEVEL 1** Das Kind, das am Ende der 3 Runden die meisten Spinnen ins Netz geworfen hat, ist der Gewinner.

**LEVEL 2** Am Ende des Spiels zählt jeder Spieler seine Punkte. Der mit den meisten Punkten gewinnt.

## Installation

- Construis la toile en utilisant les deux cylindres comme base.
- Place la toile sur une table.
- Chaque enfant choisit une couleur et récupère ses 3 araignées.
- 1 à 4 joueurs

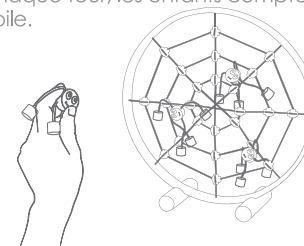


## Règles du jeu

### Niveau 1

L'enfant le plus jeune commence. Chacun leur tour, les enfants lancent une araignée et essaient de la faire s'accrocher à la toile.

Le jeu se joue en 3 tours. À chaque tour, les enfants comptent le nombre d'araignées qu'ils ont réussi à fixer sur la toile.



### Niveau 2

L'enfant le plus jeune commence. Chacun leur tour, les enfants lancent une araignée et essaient de la faire s'accrocher à la toile.

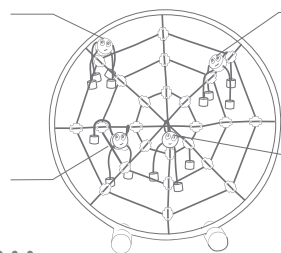
Chaque cercle de la toile correspond à un nombre de points différent. Il y a quatre zones qui permettent de gagner des points. La zone la plus éloignée du centre permet de marquer 10 points, la 2e de marquer 20 points, la 3e de marquer 30 points et la zone centrale de marquer 50 points.

4<sup>e</sup> cercle 10 points

3<sup>e</sup> cercle 20 points

2<sup>e</sup> cercle 30 points

1<sup>er</sup> cercle 50 points



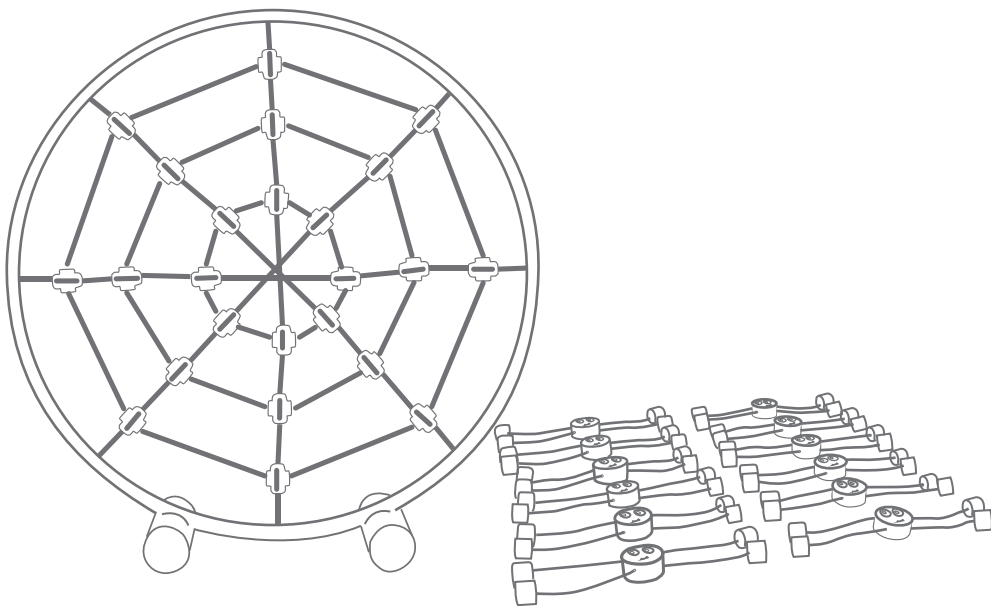
## Le gagnant ...

**Niveau 1** L'enfant qui a le plus de points à la fin des 3 tours remporte la partie.

**Niveau 2** À la fin du jeu, chaque enfant observe la position du corps de l'araignée et compte ses points. L'enfant qui a marqué le plus de points remporte la partie.

## Preparativos

- Construye la telaraña colocando los dos cilindros como la base.
- Coloca la telaraña sobre una mesa.
- Cada niño elige una araña de un color y coge sus 3 arañas.
- De 1 a 4 jugadores

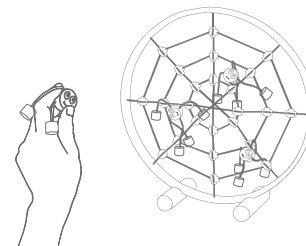


## Reglas del juego

### Nivel 1

El niño más joven empieza la partida. Los niños lanzan una araña cada uno por turno e intentan colgarla en la telaraña.

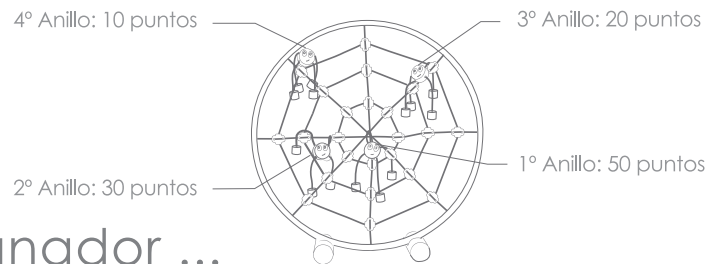
Se juegan 3 rondas por turnos y se cuentan el número de arañas que tiene cada uno en la telaraña.



### Nivel 2

El niño más joven empieza la partida. Cada niño lanza una araña por turno e intenta que colgare en la telaraña.

Cada anillo de la telaraña tiene una puntuación diferente. Hay 4 áreas puntuables. La más externa vale 10 puntos, la segunda más externa 20, la tercera 30 y la del centro 50 puntos.



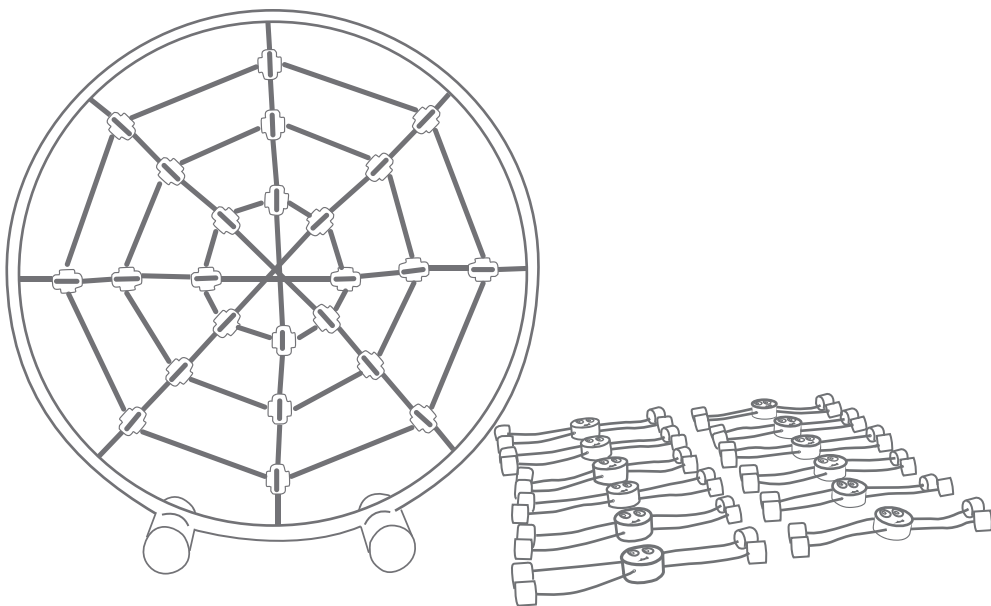
## El ganador ...

**Nivel 1** El niño que tenga más puntos al final de las 3 rondas será el ganador.

**Nivel 2** Al final del juego los niños deben comprobar la posición de sus arañas y contar su puntuación. El niño que consiga más puntos será el ganador.

## Preparazione del gioco

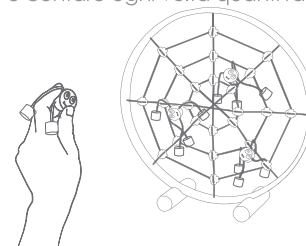
- Costruire la ragnatela posizionando i due cilindri alla base.
- Posizionare la ragnatela su un tavolo.
- Ogni bambino sceglie un colore e prende i 3 ragni del suo colore.
- Da 1 a 4 giocatori



## Regole del gioco

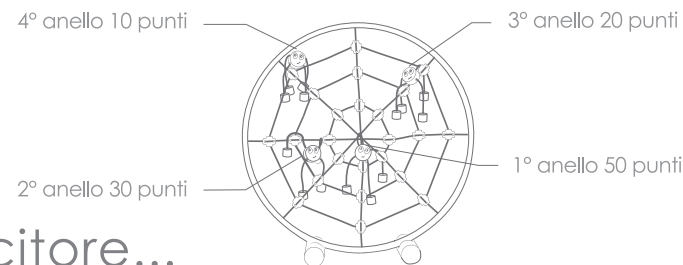
### Livello 1

Inizia il bambino più piccolo. A turno, ogni bambino lancia un ragno cercando di farlo rimanere attaccato alla ragnatela.  
Giocare a turno per 3 partite e contare ogni volta quanti ragni sono rimasti sulla ragnatela.



### Livello 2

Inizia il bambino più piccolo. A turno, ogni bambino lancia un ragno cercando di farlo rimanere attaccato alla ragnatela.  
Ogni anello della ragnatela assegna un punteggio diverso. Sono presenti 4 aree: la più esterna assegna 10 punti, la seconda 20 punti, la terza 30 punti e l'area centrale 50 punti.



## Il vincitore...

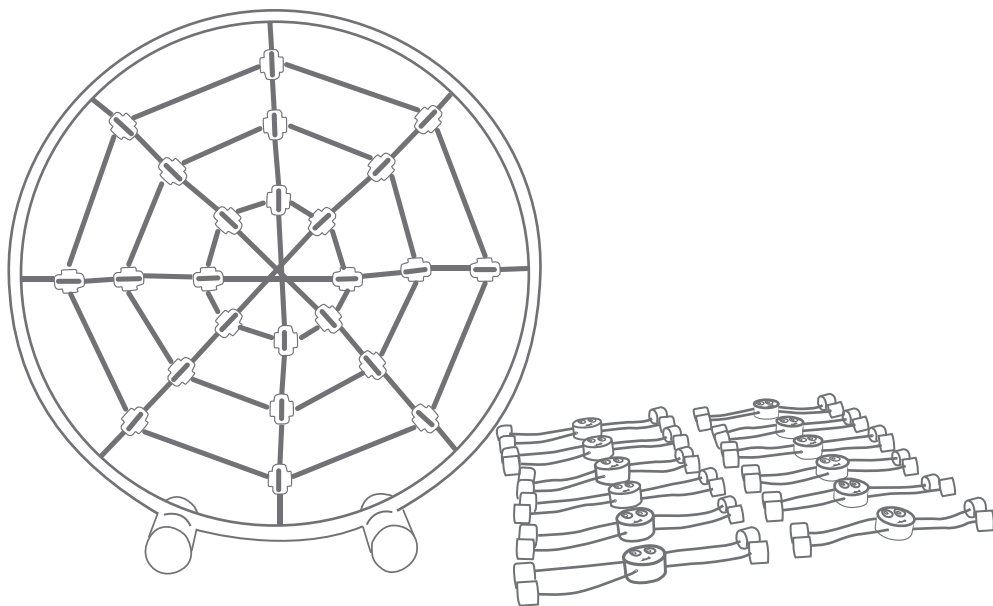
**Livello 1** Vince il bambino che ha ottenuto il maggior numero di punti al termine delle 3 partite del gioco.

**Livello 2** Al termine del gioco ogni bambino controlla la posizione del corpo del suo ragno e calcola il punteggio. Vince il bambino che ha ottenuto il maggior numero di punti.



## Spelvoorbereiding

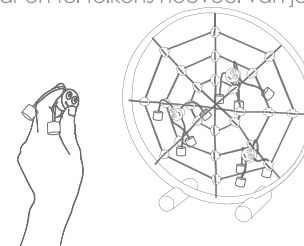
- Maak het web door de twee cilinders als voetstuk te gebruiken.
- Plaats het web op een tafel.
- Elk kind kiest zijn kleur van spinnen en neemt zijn 3 spinnen.
- 1 tot 4 spelers



## Spelregels

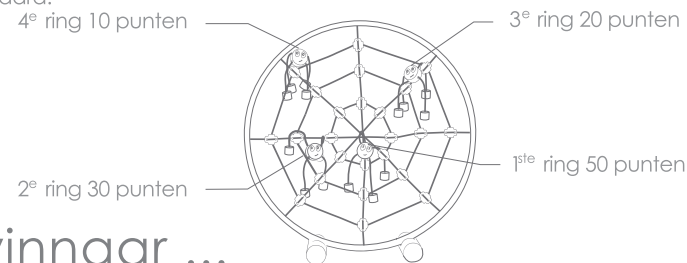
### Niveau 1

Het jongste kind start met spelen. Elk kind gooit om de beurt één spin richting het web om deze aan het web proberen vast te hangen. Speel het spel 3 keer na elkaar en tel telkens hoeveel van je spinnen er aan het web hangen.



### Niveau 2

Het jongste kind start met spelen. Elk kind gooit om de beurt één spin richting het web om deze aan het web proberen vast te hangen. Elke ring van het web heeft een andere score. Er zijn 4 ringen om punten te verdienen, de buitenste ring is 10 punten, de 2<sup>e</sup> ring 20 punten, de 3<sup>e</sup> ring 30 punten en de binnenste ring 50 punten waard.



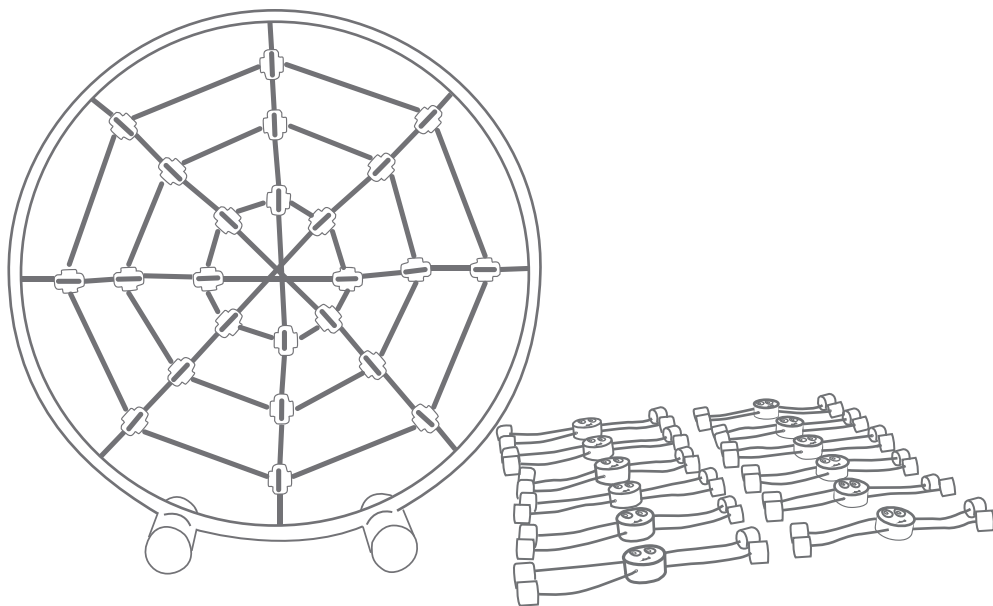
## De winnaar ...

**Niveau 1** Het kind met de meeste punten aan het einde van de 3 rondes is de winnaar.

**Niveau 2** Aan het einde van het spel kijkt elk kind de lichaamspositie van de spinnen en telt hij zijn score. De winnaar is de speler met de meeste punten.

## Preparação

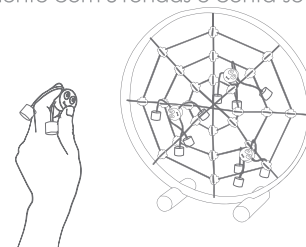
- Constrói a teia, colocando os dois cilindros como base.
- Coloca a teia numa mesa.
- Cada criança escolhe uma cor de aranhas e fica com 3 aranhas.
- 1 a 4 jogadores



## Regras do jogo

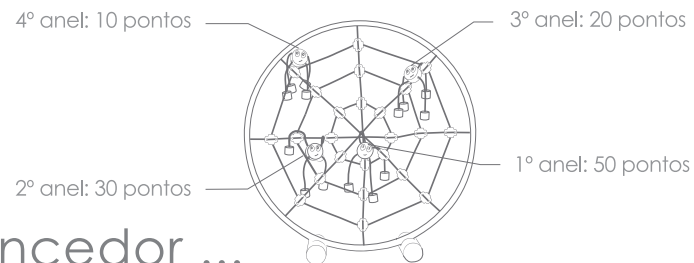
### Nível 1

A criança mais nova começa o jogo. Alternadamente, cada criança lança uma aranha e tenta fazer com que ela fique agarrada à teia. O jogo é jogado alternadamente com 3 rondas e conta-se todas as vezes quantas aranhas ficaram na teia.



### Nível 2

A criança mais nova começa o jogo. Alternadamente, cada criança lança uma aranha e tenta fazer com que ela fique agarrada à teia. Cada anel na teia tem diferentes pontuações. Existem 4 áreas para se ganharem pontos: A mais exterior vale 10 pontos, a 2ª vale 20, a 3ª vale 30 e a central vale 50 pontos.



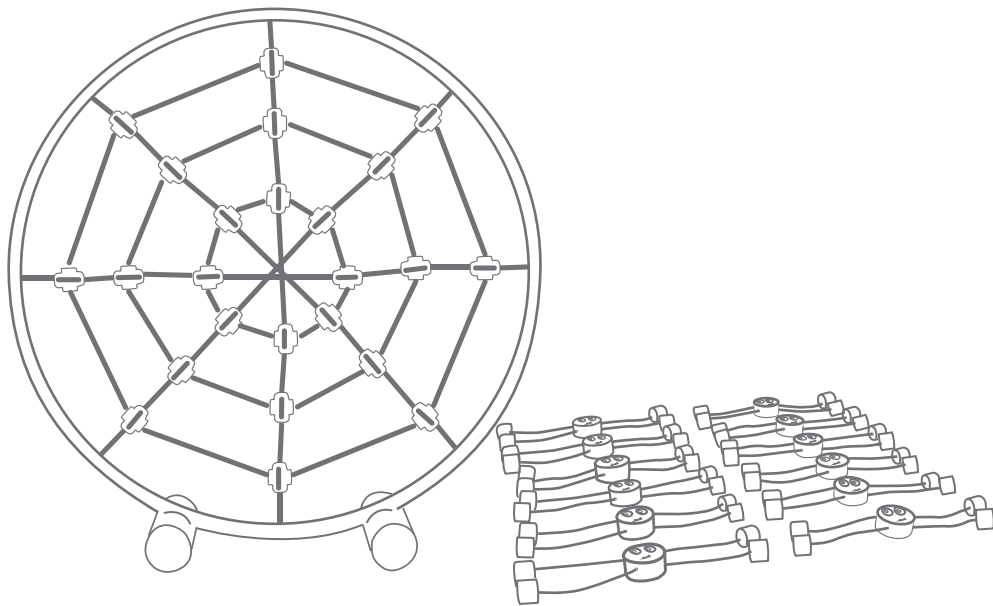
## O vencedor ...

**Nível 1** A criança que tiver mais pontos no final das 3 rondas ganha o jogo.

**Nível 2** No final do jogo, cada criança verifica a posição do corpo da sua aranha e conta a sua pontuação. A criança que tiver mais pontos, ganha.

## 游戏准备

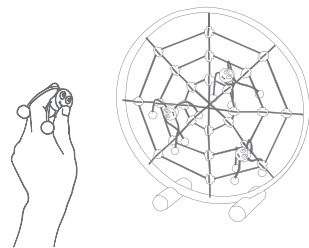
把2个蓝色圆柱体支架平置于桌上，并在此放上竹制圆形蜘蛛网。  
每个小朋友挑选自己喜欢的颜色的小蜘蛛，每个颜色有3个小蜘蛛。  
此游戏可以有1-4个玩家参与。



## 游戏介绍

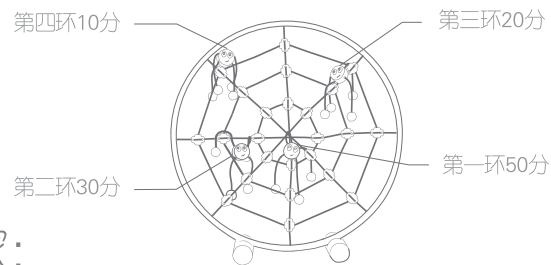
初级难度：

年纪最小的小朋友先开始玩。每个小朋友依次扔一只小蜘蛛，要尽力把小蜘蛛挂到蜘蛛网上。  
按照顺序轮流扔小蜘蛛，扔3次后数下每个玩家在蜘蛛网上挂了多少个小蜘蛛。



高级难度：

年纪最小的朋友先开始玩。每个小朋友依次扔一只小蜘蛛，要尽力把小蜘蛛挂到蜘蛛网上。  
蜘蛛网的每一圈都有不同的分数。小蜘蛛挂到最外面一圈能得到10分，外面第二圈20分，外面第三圈30分，最中间那一圈有50分。



## 游戏赢家：

初级难度：在3回合结束时挂上最多小蜘蛛的玩家就获胜。

高级难度：游戏结束后，每个玩家检查小蜘蛛的身体在蜘蛛网的位置并且计算他的分数。  
分数最高的玩家获胜。

