



Roll It



FR	p. 4	DE	p. 5	DA	p. 8
NL	p. 3	ES	p. 6	PL	p. 9
EN	p. 2	IT	p. 7	RO	p. 10

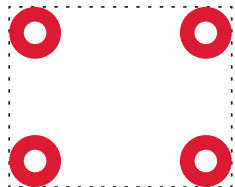


NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **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 vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisohht **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.



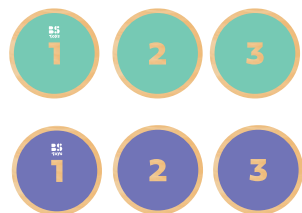
Goal of the Game

To roll your rollers into the playing field, aiming to get the maximum points possible.

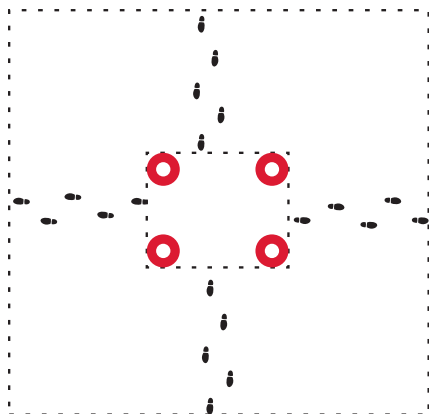


Preparation

Place the 4 red markers on the ground to create a square playing field.



Make 2 teams and give each team a set of rollers in the same color.



Rules

The player with the biggest shoe size takes 4 steps back from the playing field in any direction and rolls one of their rollers, aiming to stay within the playing field.

Take turns rolling, holding the roller vertically in your hand. Slide your arm back to gain momentum, then move it forward to roll the roller into the playing field. After all rollers have been rolled, tally your points. The team with the highest score wins the round. The first team to win 3 rounds is the ultimate winner!

Scoring

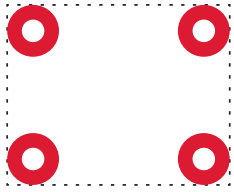
To score points, your roller must be inside the playing field. If it falls on the line, it's in. The number on the top of the roller is the amount of points. If a roller is still standing at the end of the round, you can count the highest number!

TIP

The bigger the field, the easier it is to play, so make the field smaller as you become better! For added fun, make extra rules like if your roller lands on a red marker, you get 1 extra point, or if your roller touches the opponent's roller, they must re-roll theirs.

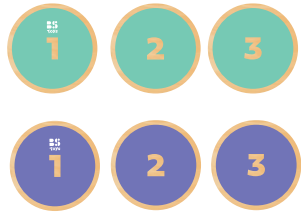
Doel van het spel

Gooi je rollers op het speelveld en probeer zoveel mogelijk punten te scoren.

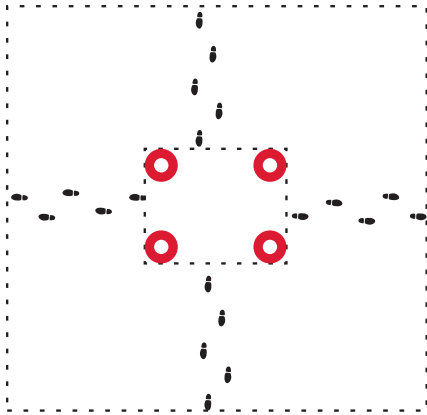


Vorbereiding

Leg de rode schijven op de grond om een vierkant speelveld te maken.



Vorm twee teams en geef elk team een set rollers van dezelfde kleur.



Regels

De speler met de grootste schoenmaat doet vier stappen achteruit vanaf het speelveld in een willekeurige richting en rolt daarna één van zijn rollers in het speelveld. Daarna rolt elke speler om de beurt een roller.

Hou de roller rechtop in je hand om nauwkeurig te roller. Beweeg je arm naar achteren om vaart te maken en breng deze naar voren om de roller te rollen. Als alle spelers hun rollers hebben gerolt, tel je de punten. Het team met de hoogste score wint de ronde. Het eerste team dat drie rondes wint, is de grote winnaar!

Punten

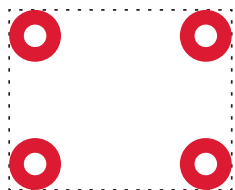
Om punten te scoren, moet je roller in het speelveld liggen of op de lijn die het speelveld begrenst. Je krijgt het aantal punten dat zichtbaar is nadat je rol is gevallen. Als een rol aan het einde van de ronde nog rechtop staat, mag je het hoogste aantal punten tellen!

TIP

Hoe groter het speelveld, hoe makkelijker het spel. Maak het speelveld kleiner naarmate je beter wordt! Voor meer plezier kun je extra regels bedenken. Bijvoorbeeld: als je roller op een rode schijf landt, krijg je 1 extra punt, of als je rol die van de tegenstander raakt, moet hij zijn roller opnieuw gooien.

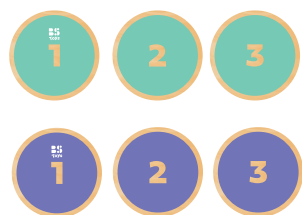
Objectif du jeu

Lancez vos rouleaux sur le terrain de jeu, dans le but d'obtenir le maximum de points possible.

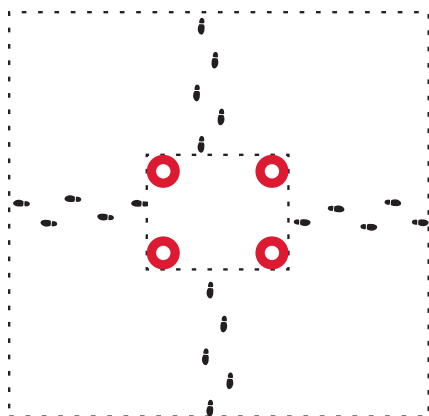


Préparation

Placez les palets rouges au sol pour créer un terrain de jeu carré.



2 équipes et donnez à chaque équipe un ensemble de rouleaux de la même couleur.



Règles

Le joueur ayant la plus grande pointure recule de 4 pas depuis le terrain de jeu dans n'importe quelle direction et lance l'un de ses rouleaux à l'intérieur du terrain de jeu. Ensuite, chaque joueur lance un rouleau à son tour.

Pour lancer avec précision, tenez le rouleau verticalement dans la main. Ramenez votre bras en arrière pour prendre de l'élan, puis avancez-le pour lancer le rouleau. Après que tous les joueurs ont lancé leurs rouleaux, comptez vos points. L'équipe avec le score le plus élevé gagne la manche. La première équipe à gagner 3 manches est la grande gagnante !

Points

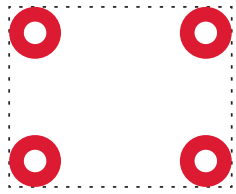
Pour marquer des points, votre rouleau doit se trouver à l'intérieur du terrain de jeu ou sur la ligne qui délimite le terrain. Vous obtiendrez le nombre de points indiqué sur la face visible de votre rouleau après qu'il est tombé. Si un rouleau est encore debout à la fin de la manche, vous pouvez compter le nombre de points le plus élevé !

Conseil

Plus le terrain est grand, plus il est facile de jouer, donc réduisez la taille du terrain à mesure que vous devenez meilleur ! Pour plus de plaisir, créez des règles supplémentaires. Par exemple, si votre rouleau atterrit sur un palet rouge, vous obtenez 1 point supplémentaire, ou si votre rouleau touche celui de l'adversaire, il doit relancer le sien.

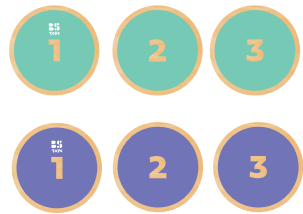
Ziel des Spiels

Rolle deine Rollen auf das Spielfeld, um die maximale Punktzahl zu erreichen.

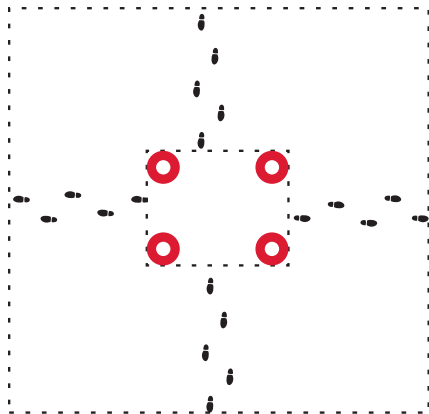


Vorbereitung

Platziere die 4 roten Markierungen auf dem Boden, um ein quadratisches Spielfeld zu erstellen.



Bildet 2 Teams und gebt jedem Team ein Set Rollen in derselben Farbe.



Regeln

Der Spieler mit der größten Schuhgröße macht 4 Schritte zurück vom Spielfeld in jede Richtung und rollt eine seiner Rollen, wobei er versucht, im Spielfeld zu bleiben.

Wechselt euch beim Rollen ab, wobei die Rolle vertikal in der Hand gehalten wird. Schwinge deinen Arm zurück, um Schwung zu holen, und bewege ihn dann nach vorne, um die Rolle ins Spielfeld zu rollen. Nachdem alle Rollen gerollt wurden, zähle deine Punkte. Das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Runde. Das erste Team, das 3 Runden gewinnt, ist der endgültige Sieger!

Regeln

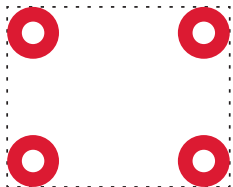
Um Punkte zu erzielen, muss deine Rolle innerhalb des Spielfelds bleiben. Wenn sie auf der Linie landet, zählt sie als innerhalb. Die Zahl oben auf der Rolle ist die Anzahl der Punkte. Wenn eine Rolle am Ende der Runde noch steht, kannst du die höchste Zahl zählen!

TIPP

Je größer das Spielfeld, desto einfacher ist das Spiel, also verkleinere das Spielfeld, wenn du besser wirst! Für zusätzlichen Spaß kannst du weitere Regeln hinzufügen, wie zum Beispiel: Wenn deine Rolle auf einem roten Marker landet, erhältst du 1 Punkt extra oder wenn deine Rolle die Rolle des Gegners berührt, muss dieser seine Rolle erneut werfen.

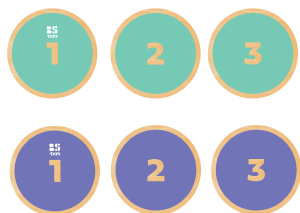
Objetivo del Juego

Lanzar tus rodillos al campo de juego, con el objetivo de obtener la mayor cantidad de puntos posible.

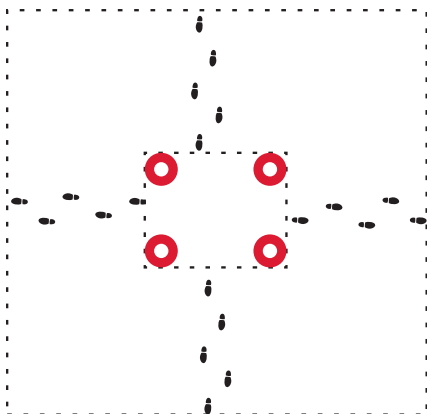


Preparation

Coloca los 4 marcadores rojos en el suelo para crear un campo de juego



Forma 2 equipos y da a cada equipo un conjunto de rodillos del mismo color.



Reglas

El jugador con la talla de zapato más grande da 4 pasos hacia atrás desde el campo de juego en cualquier dirección y lanza uno de sus rodillos, intentando mantenerlo dentro del campo de juego. Tomen turnos para lanzar, sosteniendo el rodillo verticalmente en la mano. Desliza tu brazo hacia atrás para ganar impulso, luego muévelo hacia adelante para lanzar el rodillo al campo de juego. Después de que todos los rodillos hayan sido lanzados, suma tus puntos. El equipo con la puntuación más alta gana la ronda. ¡El primer equipo en ganar 3 rondas es el ganador definitivo!

Puntuación

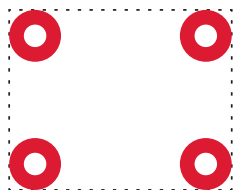
Para ganar puntos, tu rodillo debe estar dentro del campo de juego. Si cae en la línea, está dentro. El número en la parte superior del rodillo es la cantidad de puntos. Si un rodillo está aún de pie al final de la ronda, ¡puedes contar el número más alto!

Puntuación

Para ganar puntos, tu rodillo debe estar dentro del campo de juego. Si cae en la línea, está dentro. El número en la parte superior del rodillo es la cantidad de puntos. Si un rodillo está aún de pie al final de la ronda, ¡puedes contar el número más alto!

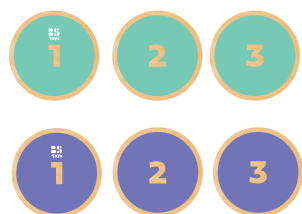
Obiettivo del Gioco

Lancia le tue sfere nel campo di gioco, cercando di ottenere il punteggio massimo possibile.

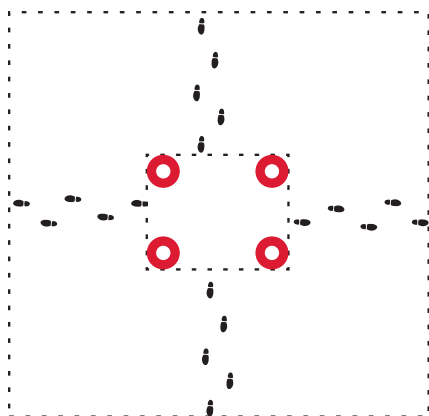


Preparazione

Posiziona i 4 marker rossi sul terreno per creare un campo di gioco quadrato.



Forma 2 squadre e dai a ciascuna squadra un set di sfere dello stesso colore.



Regole

Il giocatore con la taglia di scarpe più grande fa 4 passi indietro dal campo di gioco in qualsiasi direzione e lancia una delle sue sfere, cercando di farla rimanere dentro il campo di gioco.

Si alternano a lanciare, tenendo la sfera in posizione verticale nella mano. Fai scivolare il braccio all'indietro per prendere slancio, quindi muovilo in avanti per lanciare la sfera nel campo di gioco. Dopo che tutte le sfere sono state lanciate, conta i tuoi punti. La squadra con il punteggio più alto vince il turno. La prima squadra che vince 3 turni è la vincitrice finale!

Punteggio

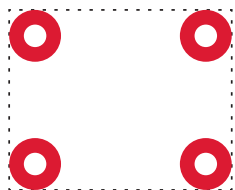
Per segnare punti, la tua sfera deve essere all'interno del campo di gioco. Se cade sulla linea, è considerata dentro. Il numero in cima alla sfera è il numero di punti. Se una sfera rimane in piedi alla fine del turno, puoi contare il numero più alto!

CONSIGLIO

Più grande è il campo, più facile è giocare, quindi rendi il campo più piccolo man mano che diventi più bravo! Per un po' di divertimento in più, aggiungi regole extra, come se la tua sfera atterra su un marker rosso, guadagni 1 punto extra, oppure se la tua sfera tocca quella dell'avversario, dovranno rilanciare la loro.

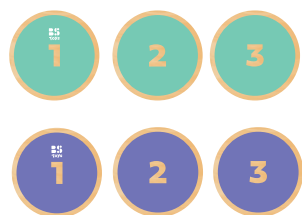
Målet med spillet

Rul dine ruller ind på spillefeltet og sigt efter at få det maksimale antal point.

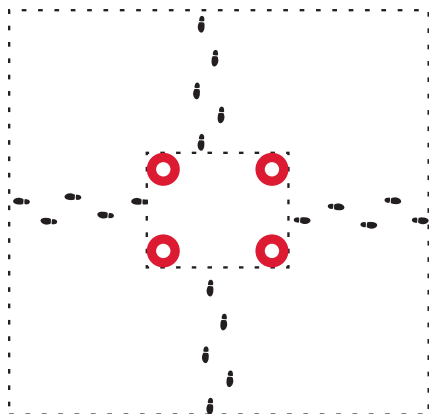


Forberedelse

Placer de 4 røde markører på jorden for at skabe et kvadratisk spillefelt.



Del spillerne op i 2 hold, og giv hvert hold et sæt ruller i samme farve.



Regler

Den spiller med den største skostørrelse tager 4 skridt tilbage fra spillefeltet i hvilken som helst retning og ruller en af sine ruller, og forsøger at holde den inden for spillefeltet. Skiftes til at rulle, mens du holder rullen lodret i hånden. Sving din arm bagud for at få fart, og bevæg den derefter fremad for at rulle rullen ind på spillefeltet. Når alle ruller er blevet rullet, tælles pointene. Det hold med flest point vinder runden. Det første hold, der vinder 3 runder, er den endelige vinder!

Pointgivning

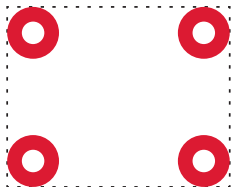
For at få point skal din rulle være inden for spillefeltet. Hvis den lander på linjen, tælles den som indenfor. Nummeret på toppen af rullen er antallet af point. Hvis en rulle stadig står op i slutningen af runden, kan du tælle det højeste tal!

TIP

Jo større spillefeltet er, desto lettere er det at spille, så gør spillefeltet mindre, når du bliver bedre! For ekstra sjov kan du lave ekstra regler, som f.eks. at hvis din rulle lander på en rød markør, får du 1 ekstra point, eller hvis din rulle rører ved modstanderens rulle, skal de rulle deres igen.

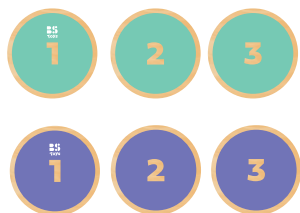
Cel gry

Rzuć swoje rolki na pole gry, starając się zdobyć jak najwięcej punktów.

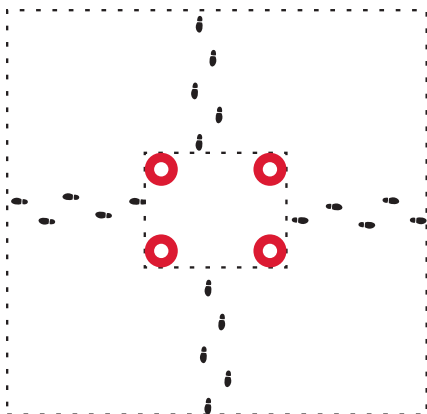


Przygotowanie

Umieść 4 czerwone markery na ziemi, tworząc kwadratowe pole gry.



Stwórz 2 drużyny i przekaz każdej drużynie zestaw rolek w tym samym kolorze.



Zasady

Gracz o największym rozmiarze buta robi 4 kroki do tyłu od pola gry w dowolnym kierunku i rzuca jedną ze swoich rolek, starając się utrzymać ją w obrębie pola gry.

Rzucajcie na zmianę, trzymając rolkę pionowo w ręce. Zrób zamach ręką do tyłu, aby набrać rozpędu, a następnie przesuwaj ją do przodu, aby rzucić rolkę na pole gry. Po tym, jak wszystkie rolki zostaną rzucone, policz punkty. Drużyna z najwyższym wynikiem wygrywa rundę.

Pierwsza drużyna, która wygra 3 rundy, zostaje zwycięzcą!

Punktacja

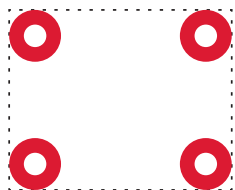
Aby zdobyć punkty, twoja rolka musi znajdować się w obrębie pola gry. Jeśli wpadnie na linię, jest uznawana za wewnątrz. Liczba na górze rolki to liczba punktów. Jeśli rolka nadal stoi na koniec rundy, możesz liczyć najwyższą liczbę!

Wskazówka

Im większe pole, tym łatwiej grać, więc zmniejsz pole, gdy staniesz się lepszy! Dla większej zabawy dodaj dodatkowe zasady, na przykład, jeśli twoja rolka wyląduje na czerwonym markerze, dostajesz 1 punkt extra, lub jeśli twoja rolka dotknie rolki przeciwnika, musi ona rzucić swoją rolkę ponownie.

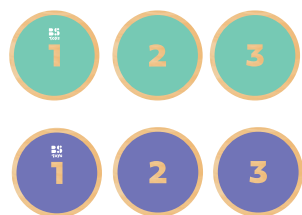
Scopul Jocului

Rostogolirea discurilor în terenul de joc, având ca obiectiv obținerea punctajului maxim.

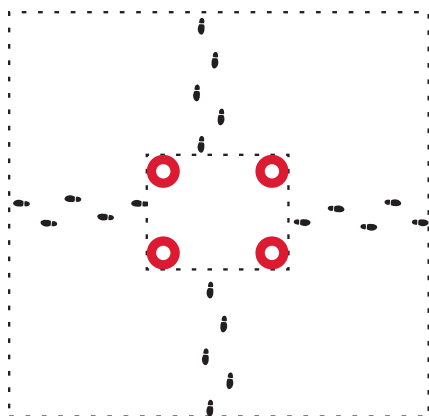


Pregătire

Așezați pe jos cei 4 markeri roșii pentru a crea un teren de joc pătrat



Formați 2 echipe și dați fiecărei echipe un set de discuri de aceeași culoare.



Reguli

Jucătorul cu cea mai mare mărime la pantofi face 4 pași înapoi de la terenul de joc în orice direcție și rostogolește unul dintre discurile sale, încercând să rămână în interiorul terenului de joc. Rostogoliți discurile pe rând, ținând discurile în mână pe verticală. Îndoii brațul și rostogoliți discul în terenul de joc. După ce toate discurile au fost rostogolite, adunați punctele. Echipa cu cel mai mare scor câștigă runda. Prima echipă care câștigă 3 runde este câștigătoarea finală!

Punctaj

Pentru a obține puncte, discurile trebuie să fie în interiorul terenului de joc. Dacă se oprește pe linie, este considerat înăuntru. Numărul de pe partea de sus a discului reprezintă numărul de puncte. Dacă rămâne un disc la sfârșitul runde, puteți lua în considerare numărul cel mai mare!

SUGESTII

Cu cât terenul este mai mare, cu atât este mai ușor de jucat, micșorați terenul pe măsură ce deveniți mai buni! Pentru un plus de distracție, creați reguli suplimentare, cum ar fi dacă discul aterizează pe un marker roșu, primiți 1 punct suplimentar sau dacă discul atinge discul adversarului, acesta trebuie să îl rostogolească din nou.