



Zigzag

- index -



GA440



DA p. 4	ES p. 3	NL p. 2
DE p. 3	FR p. 2	PL p. 4
EN p. 2	IT p. 3	RO p. 4



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine ballen. **EN Warning.** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small balls. **FR Attention.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petites balles. **DA Advarsel.** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningfare. Små bolde/kugler. **DE Achtung.** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Kugeln. **DA Advarsel.** Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningfare. Små bolde/kugler. **FIN Varoitus.** Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä palloja. **GRE Προειδοποίηση.** Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρές μπίλιες. **IT Avvertenza.** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Rischio di soffocamento. Piccole palle. **NO Advarsel.** Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvælningsfare. Små baller. **PL Ostrzeżenie.** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe kulki. **PT Atenção.** Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Risco de asfixia. Pequenas bolas. **RO Avertisment.** Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Pericol de sufocare internă. Mingi mici. **SL Upozorenje.** Nevhodno pre deti vo veku do 36 mesiacov. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. Majhne krogle. **ES Advertencia.** No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Bolas pequeñas. **SV Varning.** Inte lämplig för barn under 36 månader. Kvävningrisk. Små ballar.



Copyright © 2023 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



8 717775 444404

EN Purpose of the game To be the first player to pick the matching balls with the highest points.

Preparation Place all the balls on the round base. Shuffle the cards and place them facedown on the table. Give each player a picker. The picker color is also your slot color.

Rules Take a card from the pile, turn it around, and place it on the table for everyone to see. All players must quickly pick the balls matching the zigzags on the card. Place them in your slot in the correct order. The first player to do this correctly shouts 'stop!' when he is finished. Everyone stops and counts their points. The person that finished first keeps the card. The player with the most points also gets a card (take it from the pile) The first player with 6 cards wins the game. If a ball falls out, any player can shout FREEZE! and pick it up with their hands and place it back in the middle. The moment the ball touches the board the game is back on.

Points

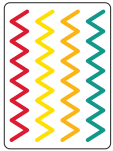
Full color balls = 1 point

Balls with a white dot = 2 points

Balls with 2 colors can be picked for either color = 3 points

Cards

Ball colors must match the card pattern, in the same order. You can start from the left or right.



Normal



Double color zigzags: Choose which of the 2 colors you want to pick.



Outline zigzag colors must be picked first

Examples of how to pick the ball order



$1+1+1=4$

$1+2+1=5$

$2+1+1+3=7$

$1+2+3+3=9$

NL Doel van het spel Pik zo snel mogelijk de ballen van de juiste kleur en haal zoveel mogelijk punten.

Vorbereiding Leg alle ballen op de ronde basis. Schud de kaarten en leg ze op een gedekte stapel. Geef iedere speler een pincet. De kleur van de pincet is ook de kleur van de sleuf waarin je de ballen legt.

Regels Neem een kaart van de stapel, draai hem om en leg de kaart zo neer dat hij voor iedereen zichtbaar is. Alle spelers proberen nu zo snel mogelijk dezelfde kleur ballen als op de kaart te pikken met hun pincet. Leg ze op de juiste volgorde in de sleuf. De eerste speler die dit lukt roept "STOP!". Iedereen stopt nu en telt zijn score. De speler die als eerste finisht mag de kaart houden. De speler met de meeste punten mag ook een kaart van de stapel pakken en houden. De speler die als eerste 6 kaarten heeft verdiend wint. Als een bal uit de basis valt, kan een speler "BEVRIES!" roepen. Hij mag dan de bal pakken en zodra de bal het bord weer raakt, gaat het spel verder.

Punten

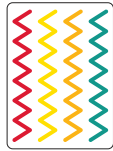
Volledig gekleurde bal = 1 punt

Bal met een witte stip = 2 punten

Bal met 2 kleuren, kan worden gebruikt voor beide kleuren = 3 points

Kaarten

De kleuren van de ballen moeten overeenkomen met de kleuren op de kaart en in de zelfde volgorde. Dit kan van links naar rechts of van rechts naar links.



Normaal

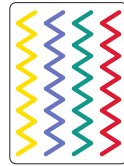


Zigzags met twee kleuren: Kies welke van de twee kleuren je wilt pakken.



Zigzags met alleen een buitenlijn moeten als eerste worden gepikt.

Voorbeeld van hoe je ballen kan pikken



$1+1+1=4$

$1+2+1=5$

$2+1+1+3=7$

$1+2+3+3=9$

FR But du jeu Être le premier joueur à récupérer les balles assorties avec les points les plus élevés.

Préparation Placez toutes les balles sur la base ronde. Distribuez les cartes et placez-les face à l'envers sur la table. Donnez à chaque joueur un sélecteur. La couleur du sélecteur est également votre couleur d'emplacement.

Règles Piochez une carte dans le tas, retournez-la, et placez-la sur la table pour que tout le monde puisse la voir. Tous les joueurs doivent rapidement récupérer les balles correspondant aux zigzags sur la carte. Placez-les dans votre emplacement dans le bon ordre. Le premier joueur à le faire correctement crie « stop ! » lorsqu'il a terminé. Tout le monde arrête et compte ses points. La personne qui a fini en premier garde les cartes/ Le joueur ayant le plus de point a aussi une carte (il la pioche dans le tas). Le premier joueur à avoir 6 cartes gagne la partie. Si une balle tombe, n'importe quelle joueur peut crier GELER ! Et la prendre avec ses mains et la remettre au milieu. La partie reprend au moment où la balle touche la planche.

Points

Balles unies = 1 point

Balles avec un point blanc = 2 points

Les balles avec 2 couleurs peuvent être récupérées pour n'importe quelle couleur = 3 points

Cartes

Les modèles de balles doivent correspondre au modèle de la carte, dans le même ordre. Vous pouvez commencer depuis la gauche ou la droite



Normal



Zigzags double couleur : choisir la couleur des deux que vous voulez prendre.



Les couleurs de l'extérieur du zigzag doivent être prises en premier.

Exemples de la manière de prendre l'ordre de balles



$1+1+1=4$

$1+2+1=5$

$2+1+1+3=7$

$1+2+3+3=9$

DE Ziel des Spiels: Als erster Spieler die passenden Kugeln mit den höchsten Punktzahlen zu greifen.

Vorbereitung Lege alle Kugeln auf die runde Basis. Mische die Karten und lege sie verdeckt auf den Tisch. Jeder Spieler bekommt einen Greifer. Die Farbe des Greifers ist auch deine Slot-Farbe.

Regeln Nimm eine Karte vom Stapel, drehe sie um und lege sie auf den Tisch, damit alle sie sehen können. Alle Spieler müssen schnell die Kugeln auswählen, die zu dem Zickzack-Muster auf der Karte passen. Lege sie in der richtigen Reihenfolge in deinen Slot. Der erste Spieler, der dies richtig gemacht hat, ruft „Stopp!“, wenn er fertig ist. Alle Spieler hören auf und zählen ihre Punkte. Der Spieler, die zuerst fertig ist, behält die Karte. Der Spieler mit den meisten Punkten erhält auch eine Karte (vom Stapel nehmen). Der Spieler, der zuerst 6 Karten hat, gewinnt das Spiel. Wenn ein Ball herausfällt, kann jeder Spieler FREEZE! rufen und ihn mit den Händen aufheben und wieder in die Mitte legen. Sobald der Ball das Brett berührt, geht das Spiel weiter.

Punkte

Einfarbige Kugeln = 1 Punkt

Kugeln mit weißem Punkt = 2 Punkte

Kugeln mit 2 Farben können für jede Farbe ausgewählt werden = 3 Punkte

Karten

Kugelfarben müssen mit der Reihenfolge auf den Karten übereinstimmen. Du kannst von links oder rechts beginnen.



Normal



weifarbige Zickzags: Suche dir aus, welche der 2 Farben du greifen möchtest.



Konturierte Zickzack-Farben haben Vorrang.

Beispiele, wie die Kugeln angeordnet werden können



$1+1+1=4$

$1+2+1=4 = 5$

$2+1+1+3 = 7$

$1+2+3+3 = 9$

IT Scopo del gioco: Essere il primo giocatore a raccogliere le palline corrispondenti al colore e che consentano di accumulare il punteggio più alto.

Preparazione: Mettete tutte le palline sulla base rotonda. Mescolate le carte, poi disponetele sul tavolo con la faccia rivolta verso il basso. Date a ogni giocatore una pinza. Il colore della pinza sarà anche il colore dello slot dello stesso giocatore.

Regole: Prendete una carta dal mazzo, giratela e mettetela sul tavolo affinché sia visibile a tutti. Tutti i giocatori dovranno raccogliere rapidamente le palline che corrispondono agli zigzag presenti sulla carta. Inseritele nel vostro slot nell'ordine corretto. Il primo giocatore che ci riesce griderà "Stop!" appena avrà finito. A questo punto tutti si dovranno fermare, e conteranno i propri punti. Chi ha terminato per primo terrà la carta. Anche il giocatore che avrà ottenuto il punteggio più alto avrà diritto a una carta (prendendola dal mazzo). Il primo giocatore che arriva ad avere 6 carte vincerà la partita. Se una pallina dovesse cadere sul tavolo, uno qualsiasi dei giocatori potrà gridare "FREEZE!", e raccoglierla con le mani per rimetterla al centro. Nel momento in cui la pallina toccherà il tabellone, il gioco potrà riprendere.

Points

Palline tutte colorate = 1 punto

Palline con un punto bianco = 2 punti

Le palline con 2 colori (possono essere scelte per un colore o per l'altro) = 3 punti

Carte:

I colori delle palline devono corrispondere allo schema della carta, e seguire lo stesso ordine. È possibile iniziare da sinistra oppure da destra.



Normale

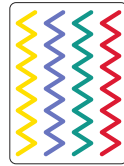


Zigzag con colore doppio: Scegliete quale dei 2 colori prendere.



I colori a zig-zag del contorno devono essere scelti per primi.

Esempio di come scegliere l'ordine per le palline



$1+1+1=4$

$1+2+1=5$

$2+1+1+3 = 7$

$1+2+3+3 = 9$

ES Propósito del juego: Ser el primer jugador en elegir las bolas iguales con los puntos más altos.

Preparación: Coloca todas las bolas en la base redonda. Baraja las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa. Dale a cada jugador una pinza. El color de la pinza es también el color de la ranura.

Normas: Toma una carta del montón, gírala y colócala sobre la mesa para que todos la vean. Todos los jugadores deben recoger rápidamente las bolas que coinciden con los zigzags de la carta. Colócalos en su ranura en el orden correcto. El primer jugador en hacer esto correctamente grita "¡Alto!" cuando termina. Todos se detienen y cuentan sus puntos. El jugador que terminó primero se queda con la carta. El jugador con más puntos también recibe una carta (cógela del montón). El primer jugador con 6 cartas gana el juego. Si se cae una pelota, cualquier jugador puede gritar ¡STOP! y recogerla con las manos y volver a colocarlo en el medio. En el momento en que la pelota toca el tablero, se reanuda el juego.

Puntos

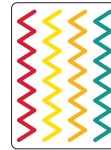
Todas las bolas de color = 1 punto

Bolas con un punto blanco = 2 puntos

Las bolas con 2 colores se pueden elegir para cualquier color = 3 puntos

Cartas

Los colores de las bolas deben coincidir con el patrón de la carta, en el mismo orden. Puedes empezar desde la izquierda o la derecha.



Normal



Zigzags de doble color: Elige cuál de los 2 colores quieres elegir.



Los colores del contorno en zigzag deben elegirse primero.

Ejemplos de cómo escoger el orden de las bolas



$1+1+1=4$

$1+2+1=5$

$2+1+1+3 = 7$

$1+2+3+3 = 9$

PL Cel gry: Zostań graczem, który jako pierwszy wybierze pasujące kulki z najwyższymi punktami.

Przygotowanie: Umieść wszystkie kulki na okrągłej podstawie. Potasuj karty i potóż je na stole rysunkiem do dołu. Każdy gracz otrzymuje szczypcę. Kolor szczyptic jest również kolorem Twojego toru na podstawie.

Zasady: Weź kartę ze stosu, odwróć ją i umieść na stole tak, aby pozostali gracze mogli ją zobaczyć. Wszyscy gracze muszą szybko zbierać kulki pasujące do zygzaków na karcie. Umieść je w swoim torze w prawidłowej kolejności. Pierwszy gracz, który to zrobi poprawnie, krzyczy „stop!”. Każdy zatrzymuje się i liczy swoje punkty. Gracz, który skończył jako pierwszy, zachowuje kartę. Gracz z największą liczbą punktów również otrzymuje kartę (weź ją ze stosu). Pierwszy gracz z 6 kartami wygrywa grę. Jeśli kulka wypadnie, każdy gracz może krzyknąć FREEZE! oraz podnieść ją rękoma i umieścić z powrotem na środku. W momencie, gdy kulka dotknie planszy, gra się rozpoczyna.

Punktacja

pełna kulka = 1 punkt

kulka z białą kropką = 2 punkty

kulka kolor pół na pół = 3 punkty

Karty

Kulki muszą być utożone dokładnie tak, jak na wzorze z karty. Można zaczynać układac z lewej lub prawej strony



Normal



Zigzag z koloru:

Wybierz, który z kolorów chcesz utożyć.



Podwójny Zigzag
Musi być wybrany pierwszy.

Przykład: Jak wybierać kolejność kulek



1+1+1+1 = 4

1+2+1+1 = 5

2+1+1+3 = 7

1+2+3+3 = 9

RO Scopul jocului Fii primul jucător care adună bilele cu cel mai mare punctaj.

Pregătirea Așezați toate bilele pe baza rotundă. Amestecați cardurile și așezați-le cu fața în jos pe masă. Dați fiecăruia jucător un picker. Culoarea picker (de alegere) este de asemenea culoarea slot-ului.

Reguli Luați un card din grămadă, întoarceți-l să-l vadă toată lumea. Toți jucătorii trebuie să culegă repede bilele care se potrivesc cu zigzag-urile de pe card. Așează în slot-ul tău în ordinea corectă. Primul jucător care face corect strigă "stop!" când termină. Fiecare jucător se oprește și numără punctele sale. Jucătorul care termină primul, păstrează cardul. Și jucătorul care a adunat cele mai multe puncte primește un card (luat din grămadă). Primul jucător care adună 6 carduri, câștigă jocul. Dacă o bilă cade, orice jucător poate striga NU MIȘCAȚI!, ia bila cu mâna și o așează la loc. În momentul în care bila atinge platforma de joc, jocul reîncepe.

Puncte

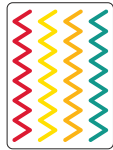
Full color balls = 1 point

Balls with a white dot = 2 points

Balls with 2 colors can be picked for either color = 3 points

Cardurile

Culorile bilelor trebuie să se potrivească cu modelul cardului, în aceeași ordine. Se poate începe din stânga sau din dreapta.



Normal



Zigzag in 2 culori:
Alegeți culoarea pe care o doriți.



Zigzag-urile cu
contur se vor alege
prima dată.

Examples of how to pick the ball order



1+1+1+1 = 4

1+2+1+1 = 5

2+1+1+3 = 7

1+2+3+3 = 9

DA Formålet med spillet At være den første spiller til at vælge de matchende kugler med de højeste point.

Forberedelse Læg alle kuglerne på den runde bund. Bland kortene, og læg dem med billedsiden nedad på bordet. Giv hver spiller en plukker. Plukkerens farve er også din slotfarve.

Regler Tag et kort fra bunken, vend det rundt, og læg det på bordet, så alle kan se det. Alle spillere skal hurtigt vælge de kugler, der matcher zigzaggerne på kortet. Placer dem i dit slot i den rigtige rækkefølge. Den første spiller, der gør dette korrekt, råber "stop!", når han er færdig. Alle stopper op og tæller deres point. Den person, der kom først i mål, beholder kortet. Den spiller med flest point får også et kort (tag det fra bunken) Den første spiller med 6 kort vinder spillet. Hvis en kugle falder ud, kan alle spillere råbe FREEZE! og samle den op med hænderne og lægge den tilbage i midten. I det øjeblik kuglen rører ved brættet, er spillet i gang igen.

Points

Kugler i fuld farve = 1 point

Kugler med en hvid prik = 2 point

Kugler med 2 farver kan vælges til begge farver = 3 point

Kort

Kuglens farver skal matche kortets mønster i samme rækkefølge. Du kan starte fra venstre eller højre



Normal



Dobbeltfarvet zigzag:
Væg hvilken af de 2 farver du vil vælge.



Der skal først vælges
zigzagfarver med omrids.

Eksempel på hvordan farverne vælges i rækkefølge



1+1+1+1 = 4

1+2+1+1 = 5

2+1+1+3 = 7

1+2+3+3 = 9