



Disc Target & Ladder Game



GA540



DA p. 9

ES p. 8

NL p. 4

CZ p. 12

DE p. 6

FR p. 5

PL p. 10

SK p. 13

EN p. 3

IT p. 7

RO p. 11

HEB p. 14



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Te monteren door een volwassene. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Adult assembly required. **CZ** Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Malé části. Nebezpečí zalknutí. Nutné sestavení hračky dospělou osobou. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Assemblage par un adulte requis. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Der Zusammenbau ist durch einen Erwachsenen vorzunehmen. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningssfare. Samling skal foretages af en voksen. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisoht. Nõutav kokkupanek täiskasvanu poolt. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Aikuisen koottava. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Απαιτείται συναρμολόγηση από ενήλικα. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Richiesto assemblaggio da parte di un adulto. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. Montering av voksen påkrevd. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Wymagany montaż przez osobę dorosłą. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. Necessária montagem por um adulto. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. Este necesară asamblarea de către un adult. **SL** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. Sestaviti mora odrasla oseba. **SK** Upozornenie. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Vyžaduje sa dohľad dospelých. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Se requiere ensamblaje por un adulto. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk. Montering av en vuxen krävs.

Copyright © 2025 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

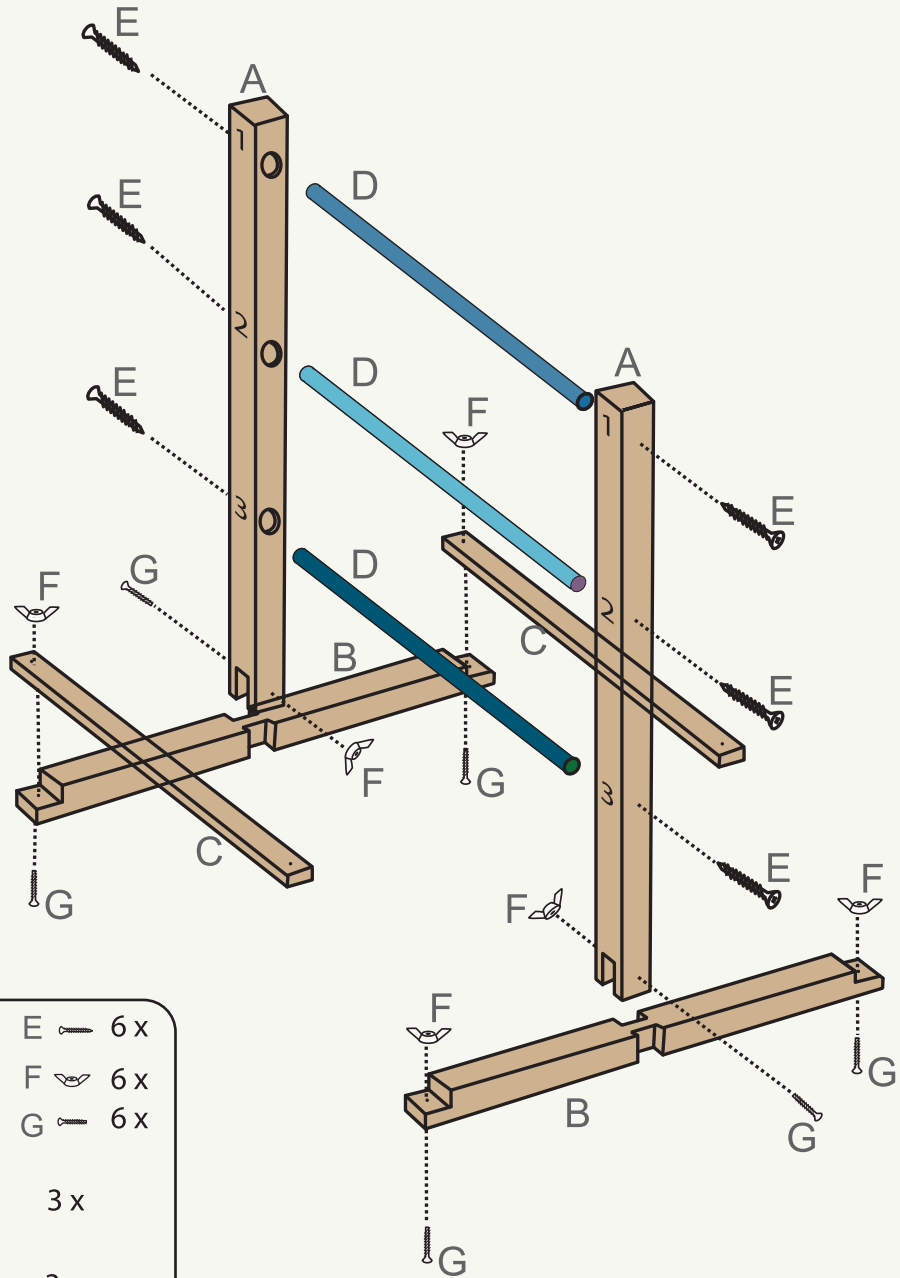
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B | 2031 BH Haarlem | The Netherlands





Ladder Game



					6x
					6x
					6x
					3x
					3x
2x	2x	2x	3x		
A	B	C	D		

Ladder game

Goal of the Game

Score points by tossing bolas (balls connected by a cord) onto the ladder and hooking them around one of the rungs. The team or player with the most points at the end of the game wins!

Preparation

1. Set up the game: Place the ladder on a flat surface, such as grass.
2. Choose the distance: Mark a throwing line at a safe distance from the ladder (for example, 3 to 5 meters).
3. Divide into teams or play individually.
4. Decide who goes first and set the throwing order.

Rules

Start of Play:

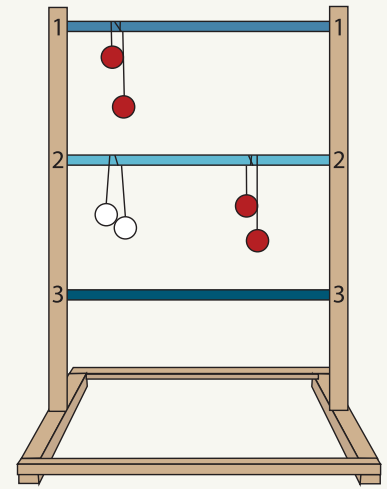
- Give each team 3 bolas.
- Players take turns throwing one bola at a time from behind the throwing line.
- The goal is to hook the bola around one of the ladder rungs.

Turn Sequence:

- Players continue taking turns until all bolas have been thrown.
- Count the points after each round.
- The game continues until a set number of rounds or points is reached (for example, 21 points).

Extra Rules:

- If a bola falls off the ladder before the round ends, it does not count.
- A bola must hang completely to score.
- Earn 5 bonus points for a full house (one bola on each rung).
- Earn 3 bonus points for a triple (three bolas on the same rung).



Disc Target

Goal of the Game

Score points by throwing disks through the openings in the fabric target. The team or player with the most points at the end of the game wins!

Preparation

Set up the game:

- Place the wooden frame securely on a flat surface.
- Attach the fabric target to the frame using the Velcro straps. The fabric has openings with point values.
- Choose the distance: Mark a throwing line at a safe distance (for example, 3 to 5 meters).
- Divide into teams or play individually: Decide who goes first and set the throwing order.

Rules

Start of Play:

- Each player takes turns throwing one disk from behind the throwing line.
- The goal is to throw the disk through one of the openings in the fabric.

Scoring:

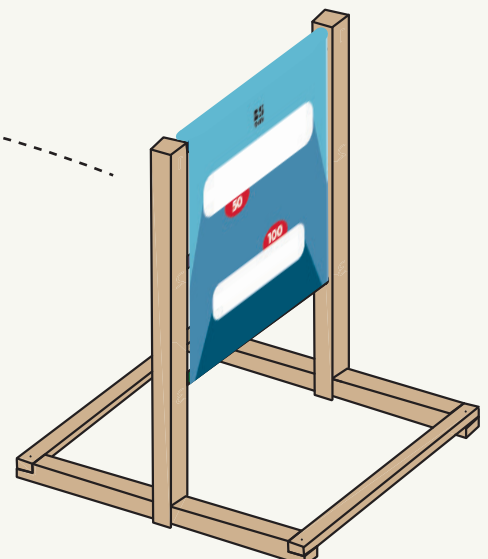
- Only disks that pass completely through an opening count for points.

Turn Sequence:

- Players continue taking turns until all disks have been thrown.
- Count the points after each round.
- The game continues until a set number of rounds or points is reached (for example, 300 points).

Extra Rules:

- If a disk hits the fabric but does not pass through an opening, it does not count.
- Players must not step over the throwing line while throwing.



Ladderspel

Doel van het spel

Scor punten door ballen met een koord naar de ladder te gooien en ze om een van de sporten te laten hangen. Het team of de speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint!

Vorbereiding

1. Zet het spel klaar: Plaats de ladder op een vlakke ondergrond, zoals gras.
2. Bepaal de afstand: Kies een werplijn op een veilige afstand van de ladder (bijvoorbeeld 3 tot 5 meter).
3. Verdeel in teams of speel individueel
4. Beslis wie begint en bepaal de volgorde van gooien

Spelregels

Start van het spel:

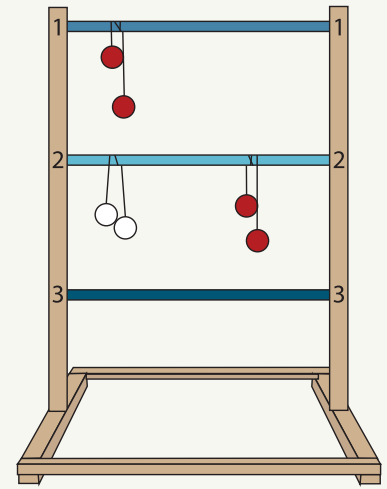
- Geef ieder team 3 bolas.
- Elke speler gooit om de beurt één bola naar de ladder vanaf de werplijn.
- Het doel is om de bola om een sport van de ladder te laten hangen.

Beurtverloop:

- Spelers gooien om de beurt totdat alle bolas zijn gegooid.
- Tel de punten na elke ronde.
- Het spel gaat door tot een vooraf afgesproken aantal rondes of punten (bijvoorbeeld 21 punten).

Extra regels:

- Als een bola van de ladder valt voordat de ronde eindigt, telt deze niet.
- Bola moet volledig hangen om te tellen.
- Je krijgt 5 bonuspunten voor een full house (een bola aan iedere sport)
- Je krijgt 3 bonuspunten voor een triple (drie bolas aan dezelfde sport)



Disc doel

Doel van het Spel

Scor punten door disks door de openingen in het doek te gooien. Het team of de speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint!

Vorbereiding

Zet het spel klaar:

- Plaats de houten ladder stevig op een vlakke ondergrond.
- Bevestig het doek met klittenband aan de ladder. Het doek heeft openingen met puntenwaarden.
- Bepaal de afstand: Kies een werplijn op een veilige afstand (bijvoorbeeld 3 tot 5 meter).
- Verdeel in teams of speel individueel: Beslis wie begint en bepaal de volgorde van gooien.

Spelregels

Start van het spel:

- Elke speler gooit om de beurt één disk vanaf de werplijn.
- Het doel is om de disk door een opening in het doek te gooien.

Punten:

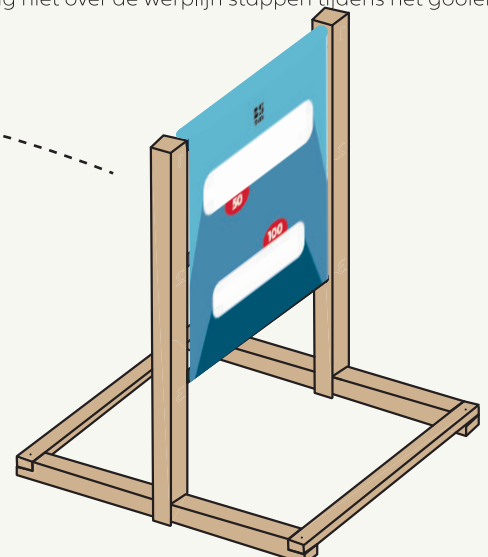
- Alleen disks die volledig door een opening gaan, tellen mee.

Beurtverloop:

- Spelers gooien om de beurt totdat alle disks zijn gegooid.
- Tel de punten na elke ronde.
- Het spel gaat door tot een vooraf afgesproken aantal rondes of punten (bijvoorbeeld 300 punten).

Extra regels:

- Als een disk het doek raakt maar niet door een opening gaat, telt deze niet.
- Je mag niet over de werplijn stappen tijdens het gooien.



Jeu d'échelle

Objectif du Jeu

Marquez des points en lançant des bolas (balles reliées par une corde) sur l'échelle pour qu'elles s'accrochent à un des barreaux. L'équipe ou le joueur ayant le plus de points à la fin gagne !

Préparation

- Installez le jeu : placez l'échelle sur une surface plane, comme de l'herbe.
- Choisissez la distance : tracez une ligne de lancer à une distance sûre (par ex. 3 à 5 mètres).
- Formez des équipes ou jouez individuellement.
- Décidez qui commence et établissez l'ordre de lancer.

Règles

Début de la Partie

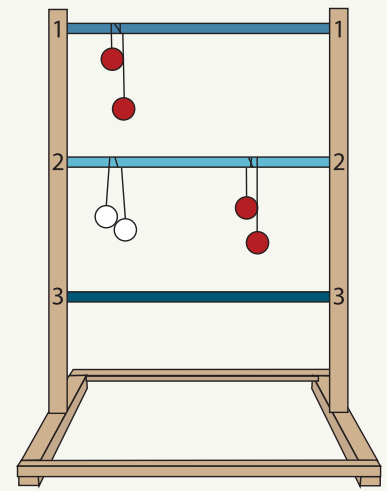
- Donnez 3 bolas à chaque équipe.
- Les joueurs lancent une bola chacun leur tour depuis derrière la ligne de lancer.
- Le but est que la bola s'accroche autour d'un des barreaux.

Déroulement du Tour

- Les joueurs continuent de lancer jusqu'à ce que toutes les bolas aient été jetées.
- Comptez les points après chaque manche.
- Le jeu continue jusqu'à ce que le nombre de manches ou de points convenu à l'avance soit atteint. (par exemple, 21 points).

Règles Supplémentaires

- Si une bola se détache d'un barreau avant la fin de la manche, elle ne compte plus.
- Une bola doit être complètement suspendue pour marquer.
- Gagnez 5 points bonus pour un full house (une bola sur chaque barreau).
- Gagnez 3 points bonus pour un triple (trois bolas sur le même barreau).



Cible à Disque

Objectif du Jeu

Marquez des points en lançant les disques à travers les ouvertures de la cible en tissu. L'équipe ou le joueur avec le plus de points à la fin gagne !

Préparation

Installez le jeu :

- Placez le cadre en bois sur une surface plane et stable.
- Fixez la cible en tissu au cadre à l'aide des bandes Velcro. Chaque ouverture du tissu rapporte un certain nombre de points.
- Choisissez la distance : tracez une ligne de lancer à une distance sûre (par exemple 3 à 5 mètres).
- Jouez en équipes ou individuellement : décidez qui commence et l'ordre de lancer.

Règles

Début de la Partie :

- Chaque joueur lance un disque à son tour depuis derrière la ligne de lancer.
- Le but est de lancer le disque à travers une des ouvertures.

Points

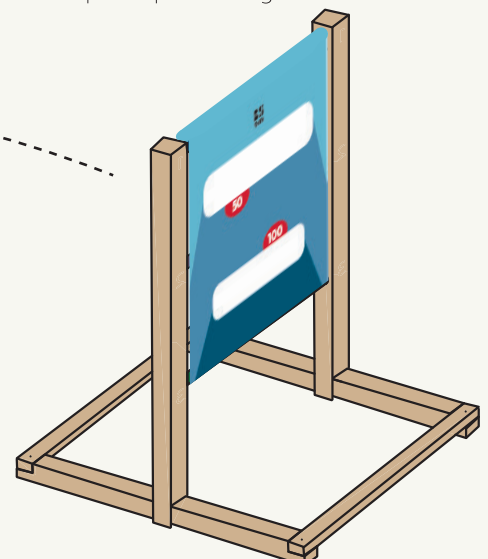
- Seuls les disques qui passent entièrement à travers une ouverture rapportent des points.

Déroulement

- Les joueurs continuent jusqu'à ce que tous les disques aient été lancés.
- Comptez les points après chaque manche.
- Le jeu continue jusqu'à ce que le nombre de manches ou de points convenu à l'avance soit atteint. (par exemple 300 points).

Règles Supplémentaires

- Si un disque touche le tissu sans passer à travers une ouverture, il ne compte pas.
- Les joueurs ne doivent pas dépasser la ligne de lancer.



Leiterzielspiel

Ziel des Spiels

Erzielt Punkte, indem ihr Bolas (Bälle, die durch eine Schnur verbunden sind) auf die Leiter werft und sie um eine der Sprossen hängt. Das Team oder der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Vorbereitung

- Das Spiel aufbauen: Stellt die Leiter auf eine ebene Fläche wie Rasen.
- Die Entfernung festlegen: Markiert eine Wurflinie in sicherer Distanz (z.B. 3–5 Meter).
- In Teams aufteilen oder einzeln spielen.
- Bestimmt, wer beginnt, und legt die Wurfreihenfolge fest.

Regeln

Spielbeginn:

- Gebt jedem Team 3 Bolas.
- Spieler werfen abwechselnd jeweils eine Bola von hinter der

Wurflinie.

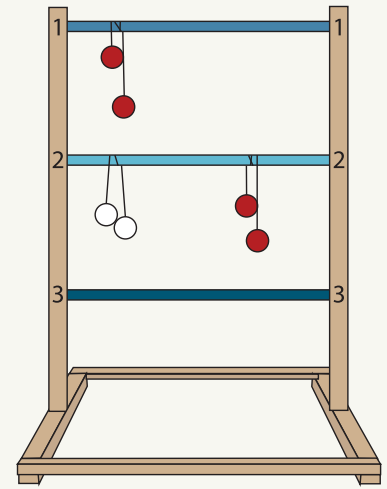
- Ziel ist es, die Bola um eine der Sprossen zu hängen.

Rundenablauf:

- Spieler werfen abwechselnd, bis alle Bolas geworfen wurden.
- Nach jeder Runde werden die Punkte gezählt.
- Das Spiel geht weiter, bis eine festgelegte Punktzahl oder Rundenzahl erreicht ist (z.B. 21 Punkte).

Zusätzliche Regeln:

- Fällt eine Bola vor Rundenende herunter, zählt sie nicht.
- Eine Bola muss vollständig hängen, um Punkte zu erzielen.
- 5 Bonuspunkte für ein Full House (eine Bola auf jeder Sprosse).
- 3 Bonuspunkte für einen Dreier (alle drei Bolas auf derselben Sprosse).



Scheibenspiel

Ziel des Spiels

Erzielt Punkte, indem ihr die Scheiben durch die Öffnungen der Stoffzielscheibe werft. Das Team oder der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Vorbereitung

Spiel aufbauen:

- Stellt den Holzrahmen sicher auf eine ebene Fläche.
- Befestigt die Stoffzielscheibe mit den Klettbändern am Rahmen. Die Öffnungen haben Punktwerte.
- Wurfentfernung festlegen: Markiert eine Wurflinie in sicherer Distanz (z.B. 3–5 Meter).
- In Teams oder einzeln spielen: Legt fest, wer beginnt und die Wurfreihenfolge.

Regeln

Start des Spiels:

- Jeder Spieler wirft abwechselnd eine Scheibe von hinter der Wurflinie.
- Ziel ist es, die Scheibe durch eine der Öffnungen zu werfen.

Wertung:

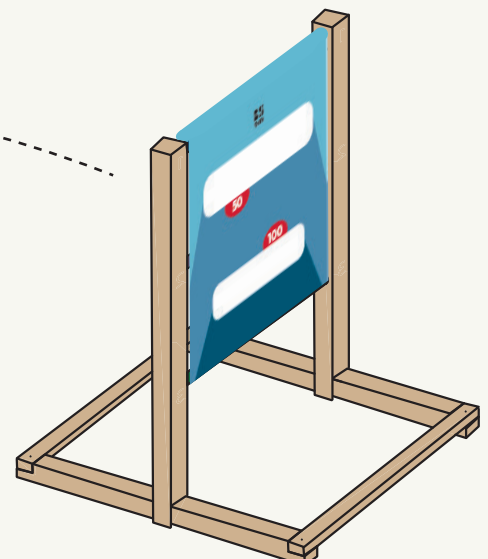
- Nur Scheiben, die vollständig durch eine Öffnung gehen, zählen Punkte.

Rundenablauf:

- Spieler werfen weiter, bis alle Scheiben geworfen wurden.
- Punkte werden nach jeder Runde gezählt.
- Gespielt wird bis zu einer festgelegten Punktzahl oder Rundenzahl (z.B. 300 Punkte).

Zusatzregeln:

- Trifft die Scheibe das Tuch, geht aber nicht hindurch, zählt sie nicht.
- Beim Werfen darf die Wurflinie nicht übertreten werden.



Gioco del Bersaglio

Obiettivo del Gioco

Segnate punti lanciando le bolas (palline collegate da una corda) sulla scala e agganciandole a uno dei pioli. Vince il giocatore o la squadra con più punti!

Preparazione

- Allestite il gioco posizionando la scala su una superficie piana, come l'erba.
- Scegliete la distanza tracciando una linea di lancio a 3–5 metri.
- Dividetevi in squadre o giocate individualmente.
- Decidete chi inizia e l'ordine di lancio.

Regole

Inizio del Gioco:

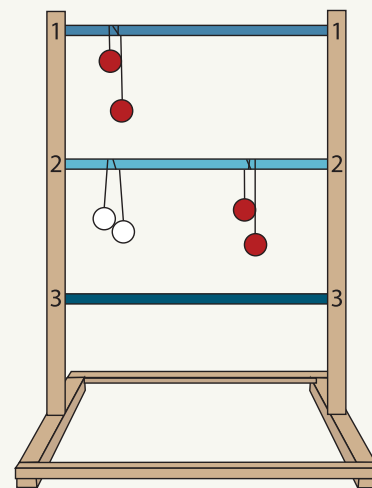
- Ogni squadra riceve 3 bolas.
- Dovrete lanciare una bola alla volta da dietro la linea.
- L'obiettivo è agganciare la bola a un piolo.

Sequenza di Gioco:

- I giocatori continuano finché tutte le bolas sono state lanciate.
- Continuate a giocare finché di ogni round.
- Il gioco continua fino al raggiungimento di un punteggio o numero di round stabilito (es. 21 punti).

Regole Extra:

- Se una bola cade prima della fine del round, non vale.
- La bola deve essere completamente agganciata per segnare.
- Si guadagnano 5 punti bonus per un full house (una bola agganciata per fare punto).
- Si guadagnano 3 punti bonus per un tris (tre bolas sullo stesso piolo).



Gioco della Scala con Palline

Obiettivo del Gioco

Segnate punti lanciando i dischi attraverso le aperture del bersaglio in tessuto. Vince la squadra o il giocatore con più punti!

Preparazione

Preparazione del gioco:

- Posizionate il telaio in legno su una superficie piatta.
- Fissate il bersaglio in tessuto al telaio usando le fasce in Velcro. Le aperture hanno valori di punti.
- Scegliete la distanza tracciando una linea di lancio, a 3–5 metri.
- Giocate in squadra o individualmente decidendo chi inizia e l'ordine di lancio.

Regole

Inizio del Gioco:

- Ogni giocatore lancia un disco a turno, da dietro la linea.
- L'obiettivo è far passare il disco attraverso una delle aperture.

Punteggio:

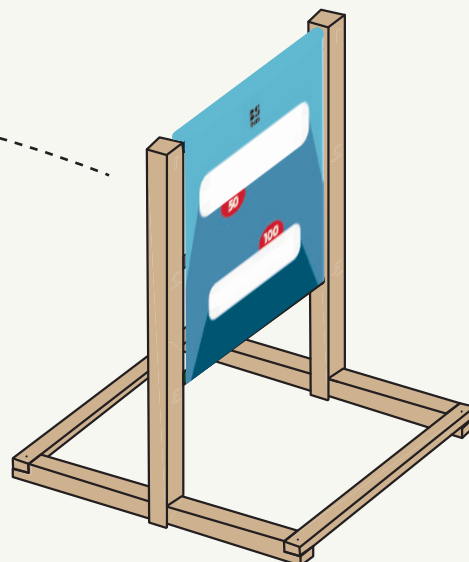
- Solo i dischi che passano completamente attraverso un'apertura valgono punti.

Sequenza di Gioco:

- Continuate finché tutti i dischi sono stati lanciati.
- Contate i punti alla fine di ogni round.
- Il gioco continua fino al raggiungimento di un numero prefissato di punti o round (es. 300 punti).

Regole Extra:

- Se il disco colpisce il tessuto ma non passa attraverso l'apertura, non vale.
- Non è permesso superare la linea di lancio.



Juego de Diana

Objetivo del Juego

Anota puntos lanzando bolas (pelotas unidas por una cuerda) hacia la escalera y enganchándolas en uno de los peldaños. ¡Gana el jugador o equipo con más puntos!

Preparación

- Colocar el juego: pon la escalera sobre una superficie plana, como césped.
- Elegir la distancia: marca una línea de lanzamiento a 3-5 metros.
- Jugar por equipos o individualmente.
- Decidir quién comienza y el orden de lanzamiento.

Reglas

Inicio del Juego:

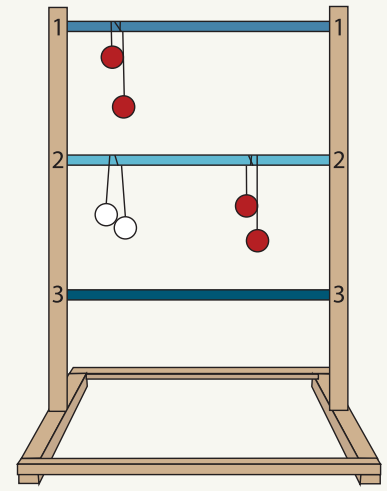
- Cada equipo recibe 3 bolas.
- Los jugadores lanzan una bola por turno desde detrás de la línea.
- El objetivo es enganchar la bola en un peldaño.

Secuencia de Turnos:

- Los jugadores continúan hasta lanzar todas sus bolas.
- Se cuentan los puntos al final de cada ronda.
- El juego continúa hasta alcanzar los puntos o rondas acordados (por ej. 21 puntos).

Reglas Adicionales:

- Si una bola cae antes de terminar la ronda, no cuenta.
- Debe colgar completamente para puntuar.
- +5 puntos por un full house (una bola en cada peldaño).
- +3 puntos por un triple (tres bolas en el mismo peldaño).



Juego de Escalera con Discos

Objetivo del Juego

Anota puntos lanzando discos a través de las aberturas de la diana de tela. ¡Gana el jugador o equipo con más puntos!

Preparación

• Montar el juego:

- Coloca el marco de madera en una superficie plana.
- Fija la diana de tela al marco con las tiras de velcro. Las aberturas tienen valores de puntos.
- Elegir la distancia: marca una línea de lanzamiento a 3-5 metros.
- Jugar por equipos o individualmente: decide quién empieza y el orden de lanzamiento.

Reglas

Inicio del Juego:

- Cada jugador lanza un disco por turno desde detrás de la línea.
- El objetivo es que el disco pase por una de las aberturas.

Puntuación:

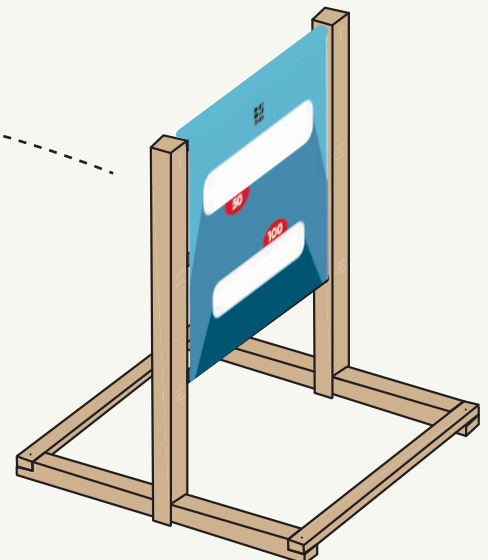
- Solo cuentan los discos que atraviesan completamente una abertura.

Secuencia:

- Los jugadores lanzan hasta usar todos los discos.
- Cuenta los puntos después de cada ronda.
- El juego continúa hasta un número fijado de rondas o puntos (por ej. 300 puntos).

Reglas Adicionales:

- Si un disco golpea la tela pero no atraviesa una abertura, no cuenta.
- Los jugadores no deben pisar la línea al lanzar.



Stigespil

Spillet's Mål

Scor point ved at kaste bolas (kugler forbundet med en snor) på stigen og få dem til at hænge fast på en af trinene. Holdet eller spilleren med flest point vinder!

Forberedelse

- Sæt spillet op: Placer stigen på en flad overflade, fx græs.
- Vælg afstand: Markér en kastelinje 3–5 meter væk.
- Del i hold eller spil individuelt.
- Afgør hvem der starter, og fastlæg rækkefølgen.

Start:

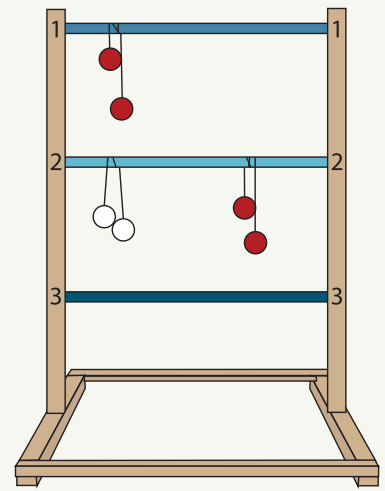
- Giv hvert hold 3 bolas.
- Spillerne kaster én bola ad gangen bag kastelinjen.
- Målet er at få bolæen til at hænge rundt om et trin.

Runde Forløb:

- Spillerne fortsætter, indtil alle bolas er kastet.
- Point tælles efter hver runde.
- Spillet fortsætter, indtil et aftalt antal runder eller point nås (fx 21 point).

Ekstra Regler:

- Hvis en bola falder af stigen før rundens slutning, tæller den ikke.
- Bolæen skal hænge helt for at give point.
- +5 bonuspoint for et fuldt hus (én bola på hvert trin).
- +3 bonuspoint for en triple (tre bolas på samme trin).



Disc-Målspil

Spillet's Mål

Scor point ved at kaste discs gennem åbningerne i stofmålet. Holdet eller spilleren med flest point vinder!

Forberedelse

Opsætning:

- Placer trærammen sikkert på en flad overflade.
- Fastgør stofmålet med Velcro-stropperne. Åbningerne har pointværdier.
- Vælg afstand: Markér en kastelinje (3–5 meter).
- Spil som hold eller individuelt: Aftal hvem starter og rækkefølgen.

Regler

Start:

- Hver spiller kaster én disc ad gangen bag kastelinjen.
- Målet er at ramme gennem en af åbningerne.

Point:

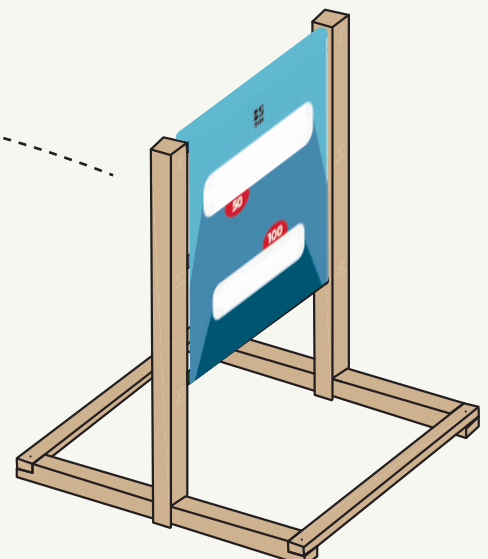
- Kun discs, der passerer helt igennem åbningen, giver point.

Runder:

- Spillerne fortsætter, indtil alle discs er kastet.
- Point tælles efter hver runde.
- Spillet fortsætter til et bestemt antal point eller runder (fx 300 point).

Ekstra Regler:

- Rammer discen stoffet uden at gå igennem, tæller den ikke.
- Spillerne må ikke træde over kastelinjen.



Gra Drabinkowa

Cel Gry

Zdobywaj punkty, rzucając bolasy (piłki połączone sznurem) na drabinkę tak, aby zawisły na jednym ze szczebli. Wygrywa gracz lub drużyna z największą liczbą punktów!

Przygotowanie

- Przygotuj grę: ustaw drabinkę na równej powierzchni, np. trawie.
- Wybierz dystans: wyznacz linię rzutu w odległości 3–5 metrów.
- Graj indywidualnie lub w drużynach.
- Ustal kolejność rzucania.

Zasady

Rozpoczęcie Gry:

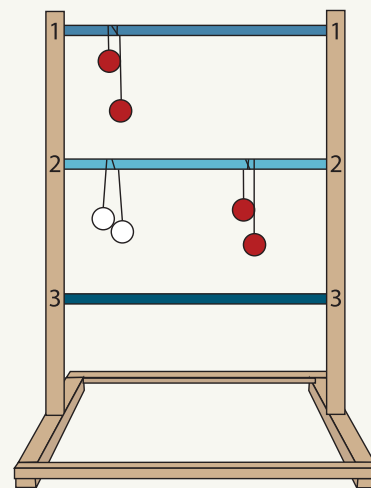
- Każda drużyna otrzymuje 3 bolasy.
- Gracze rzucają po jednej bolasie, stojąc za linią rzutu.
- Celem jest zawiesić bolasa na szczeblu.

Przebieg Rundy:

- Gracze wykonują rzuty naprzemiennie, aż wszystkie bolasy zostaną użyte.
- Po każdej rundzie zliczaj punkty.
- Gra trwa do ustalonej liczby punktów lub rund (np. 21 punktów).

Zasady Dodatkowe:

- Jeśli bolasa spadnie przed końcem rundy, nie liczy się.
- Bolasa musi całkowicie wisieć, aby zdobyć punkt.
- +5 punktów za full house (po jednej bolasie na każdym szczeblu).
- +3 punkty za triple (trzy bolasy na tym samym szczeblu).



Cel z Dyskiem

Cel Gry

Zdobywaj punkty, rzucając dyski przez otwory w materiale. Wygrywa gracz lub drużyna z największą liczbą punktów!

Przygotowanie

- Przygotowanie gry:
 - Ustaw drewnianą ramę na równej powierzchni.
 - Przymocuj materiałowy cel za pomocą rzepów. Otwory mają wartości punktowe.
 - Wybierz dystans: wyznacz linię rzutu w odległości 3–5 metrów.
 - Graj indywidualnie lub w zespołach: ustal kolejność rzutów.

Zasady

Start Gry:

- Każdy gracz rzuca dyskiem na zmianę zza linii rzutu.
- Celem jest trafienie przez jeden z otworów.

Punktacja:

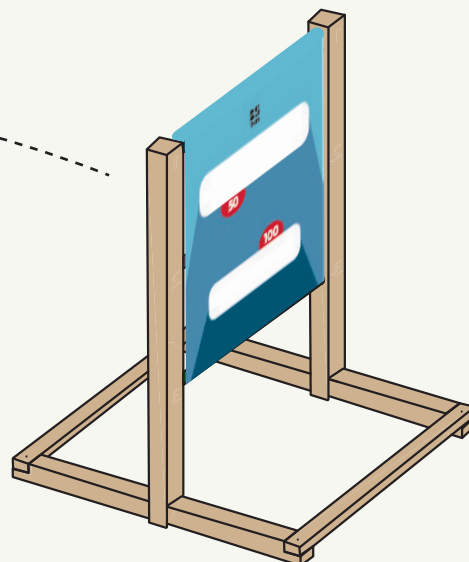
- Punkty zdobywają tylko dyski, które całkowicie przejdą przez otwór.

Przebieg Rundy:

- Rzucajcie, aż wszystkie dyski zostaną wykorzystane.
- Zliczaj punkty po każdej rundzie.
- Gra trwa do ustalonej liczby punktów lub rund (np. 300).

Zasady Dodatkowe:

- Dysk, który tylko uderzy w materiał, nie liczy się.
- Nie wolno przekraczać linii rzutu.



Jocul Scării

Scopul Jocului

Obține puncte aruncând bile (bile conectate printr-un șnur) spre scară și agățându-le de unul dintre trepte. Câștigă jucătorul sau echipa cu cele mai multe puncte!

Pregătire

- Pregătește jocul: așază scara pe o suprafață plană, precum iarba.
- Alege distanța: marchează o linie de aruncare la 3–5 metri.
- Joacă individual sau în echipe.
- Stabiliți cine începe și ordinea de aruncare.

Reguli

Începerea Jocului:

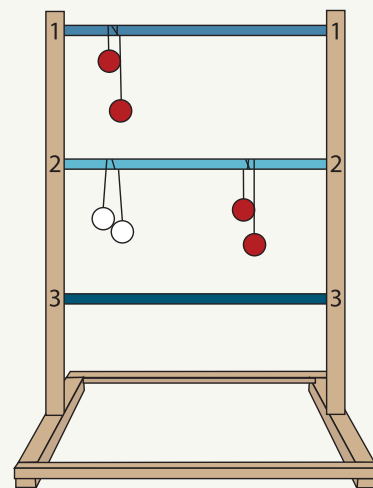
- Fiecare echipă primește 3 bile
- Jucătorii aruncă pe rând câte un bolas de după linia de aruncare.
- Scopul este ca bolasul să se agațe de o treaptă.

Desfășurarea Rundei:

- Se continuă până când toate bile au fost aruncate.
- Se numără punctele după fiecare rundă.
- Jocul continuă până la un număr stabilit de puncte sau runde (de ex. 21 puncte).

Reguli Suplimentare:

- Dacă un bilecadă înainte de finalul rundei, nu se punctează.
- Bolasul trebuie să atârne complet pentru a puncta.
- +5 puncte bonus pentru full house (câte un bile pe fiecare treaptă).
- +3 puncte bonus pentru triple (trei bile pe aceeași treaptă).



Țintă cu Disc

Goal of the Game

Scopul Jocului

Obține puncte aruncând discurile prin deschiderile țintei din material. Câștigă jucătorul sau echipa cu cele mai multe puncte!

Pregătire

Montarea jocului:

- Așază cadrul din lemn pe o suprafață plană.
- Prinde ținta textilă de cadru cu benzile Velcro. Deschiderile au valori de puncte.
- Alege distanța: marchează o linie de aruncare la 3–5 metri.
- Joacă individual sau în echipe: stabiliți ordinea de aruncare.

Reguli

Începerea Jocului:

- Fiecare jucător aruncă pe rând câte un disc din spatele liniei.
- Scopul este ca discul să treacă prin una dintre deschideri.

Punctaj:

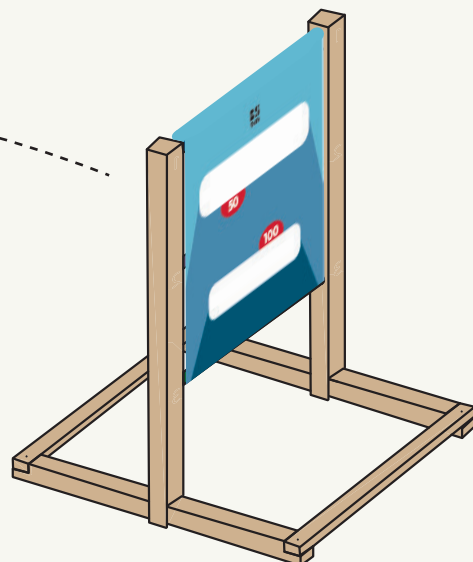
- Doar discurile care trec complet prin deschidere contează.

Desfășurare:

- Se continuă până când toate discurile au fost aruncate.
- Numărați punctele după fiecare rundă.
- Jocul continuă până la un număr stabilit de runde sau puncte (ex. 300).

Reguli Suplimentare:

- Dacă discul lovește materialul, dar nu trece prin deschidere, nu se punctează.
- Nu este permisă depășirea liniei de aruncare.



Žebříková Hra

Cíl Hry

Získávej body házením bolasů (míčků spojených provázkem) na žebřík tak, aby se zachytily na jednom z příček. Vyhrává hráč nebo tým s největším počtem bodů!

Příprava

- Umístí žebřík na rovný povrch, např. trávník.
- Vyber vzdálenost: označ čáru hodu ve vzdálenosti 3–5 metrů.
- Hraj samostatně nebo v týmech.
- Urči, kdo začne, a pořadí hodů.

Pravidla

Začátek Hry:

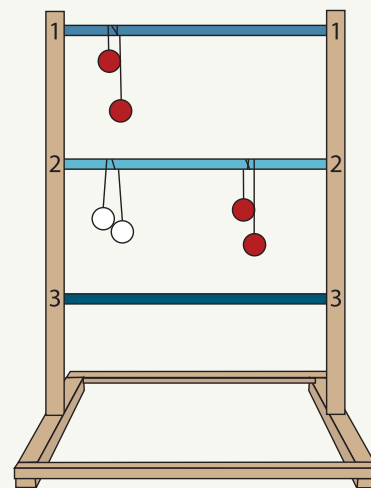
- Každý tým dostane 3 bolasy.
- Hráči házejí bolasy po jednom zpoza čáry hodu.
- Cílem je omotat bolas kolem příčky.

Průběh Hry:

- Hráči pokračují, dokud nevyhodí všechny bolasy.
- Body se počítají po každém kole.
- Hra trvá do určeného počtu kol nebo bodů (např. 21 bodů).

Extra Pravidla:

- Pokud bolas spadne před koncem kola, nepočítá se.
- Bolas musí zcela viset, aby se počítal.
- +5 bodů za full house (jeden bolas na každé příčce).
- +3 body za triple (tři bolas na stejné příčce).



Diskový Terč

Cíl Hry

Získej body tím, že hodiš disky skrz otvory v látkové terčovnici. Vyhrává hráč nebo tým s nejvíce body!

Příprava

Příprava hry:

- Umístí dřevěný rám na rovný povrch.
- Připevni látkový terč k rámu pomocí suchých zipů. Otvory mají bodové hodnoty.
- Zvol vzdálenost: označ čáru hodu (3–5 metrů).
- Hraj jednotlivě nebo v týmech: urči pořadí hráčů.

Pravidla

Začátek:

- Každý hráč hází jeden disk ze zadní části čáry.
- Cílem je hodit disk skrz některý z otvorů.

Bodování:

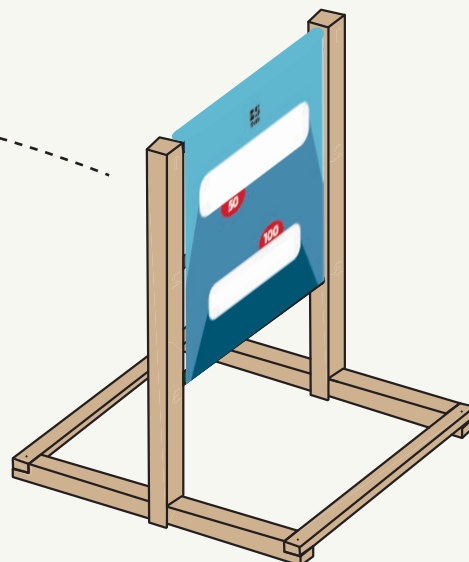
- Počítají se pouze disky, které projdou otvorem úplně.

Průběh:

- Házejte, dokud nejsou všechny disky použity.
- Body se počítají po každém kole.
- Hraje se do stanoveného počtu kol nebo bodů (např. 300).

Extra Pravidla:

- Pokud disk trefí látku, ale neprojde otvorem, nepočítá se.
- Nesmí se překročit čára hodu.



Rebríková Hra

Cieľ Hry

Získavajte body hádzaním bolasov (gulôčok spojených šnúrkou) na rebrík tak, aby zostali visieť na jednom zo stupňov. Vyhráva hráč alebo tím s najvyšším počtom bodov!

Príprava

- Položte rebrík na rovnú plochu, napríklad na trávnik.
- vyznačte vzdialenosť: Vyberte čiaru hodu vo vzdialenosti 3–5 metrov.
- Hrajte jednotlivo alebo v tímoch.
- Určte, kto začína, a poradie hodov.

Pravidlá

Začiatok Hry:

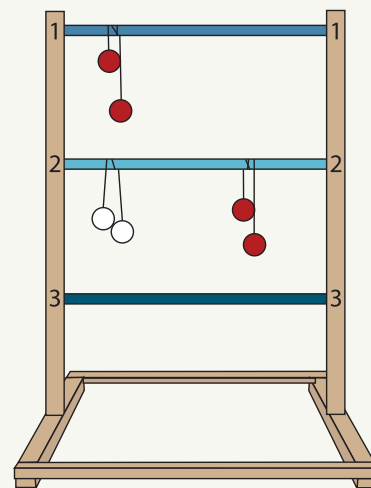
- Každý tím dostane 3 bolasy.
- Hráči hádžu bolasy po jednom spoza čiaru hodu.
- Cieľom je zavesiť bolas na jeden zo stupňov.

Priebeh:

- Pokračuje sa, kým nie sú všetky bolasy odhodené.
- Po každom kole sa spočítajú body.
- Hra pokračuje, kým sa nedosiahne stanovený počet bodov alebo kôl (napr. 21 bodov).

Extra Pravidlá:

- Ak bolasa spadne skôr než sa kolo skončí, nepočíta sa.
- Bolas musí úplne visieť, aby sa započítal
- +5 bonusových bodov za full house (jedna bolas na každom stupni).
- +3 bonusové body za triple (tri bolasy na rovnakom stupni).



Terč s Diskom

Cieľ Hry

Získajte body hádzaním diskov cez otvory v látkovom terči. Vyhráva ten, kto má na konci najviac bodov!

Príprava hry:

- Umiestnite drevený rám na rovnú plochu.
- Pripevnite látkový terč k rámu pomocou suchých zipsov. Otvory majú bodové hodnoty.
- Zvoľte vzdialenosť: označte čiaru hodu (3 – 5 metrov)
- Hrajte jednotlivo alebo v tímoch: určite poradie hráčov.

Pravidlá

Začiatok:

- Každý hráč hádže jeden disk spoza čiaru.
- Cieľom je trafiť disk cez otvor.

Bodovanie:

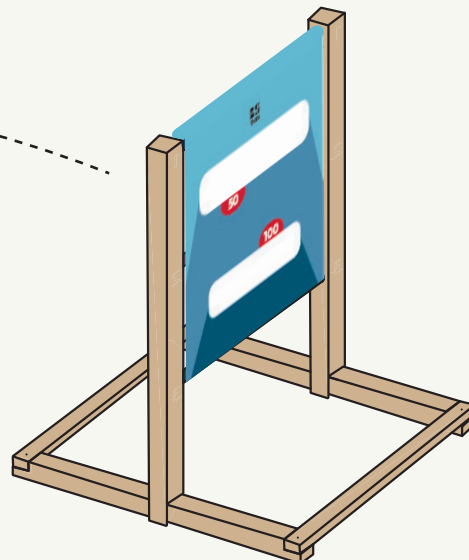
- Body získajú len tie disky, ktoré prejdú otvorom úplne.

Priebeh:

- Hrá sa, kým sa nevyužijú všetky disky.
- Body sa sčítajú po každom kole.
- Pokračuje sa do stanoveného počtu bodov alebo kôl (napr. 300 bodov).

Extra Pravidlá:

- Ak disk trafiť látku, ale neprejde otvorom, nepočíta sa.
- Nesmie sa prekročiť čiaru hodu.



משחק הסולם

מטרת המשחק

לצבור נקודות באמצעות זריקת בולות (2 כדורים המחוברים בחוט) אל הסולם ולגרום להן להיאחז באחד השלבים. הקבוצה או השחקן עם מספר הנקודות הגבוה ביותר בסוף המשחק מנצח.

הכנת המשחק

- הקמת המשחק - מקמו את הסולם על משטח שטוח, למשל דשא.
- בחירת המרחק - סמנו קו זריקה במרחק בטוח מהסולם (לדוגמה 3 - 5 מטרים).
- התחלקו לקבוצות או שחקן יחידנית.
- החליטו מי זורק ראשון וקבעו את סדר התורות.

חוקי המשחק

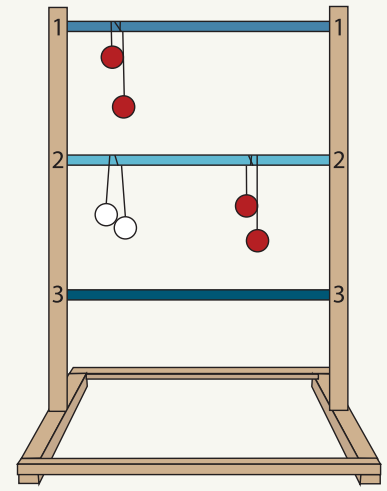
- תחילת המשחק
- תנו לכל קבוצה שלוש בולות.
- כל שחקן זורק בתורו בולה אחת מאחורי קו הזריקה.
- המטרה: לתלות את הבולה סביב אחד משלבי הסולם.

מהלך התור

- ממשיכים לזרוק לסירוגין עד שכל הבולות נזרקו.
- סופרים את הנקודות בסיום כל סבב.
- המשחק נמשך עד שמגיעים למספר קבוע של סבבים או נקודות (למשל 12 נקודות)

כללים נוספים

- בולה שנופלת מהסולם לפני סוף הסבב אינה נספרת.
- בולה חייבת להיות תלויה לחלוטין כדי לזכות בנקודות.
- בית מלא - בולה אחת על כל שלב - מזכה ב-5 נקודות בונוס.
- טריפל - שלוש בולות על אותו שלב - מזכה ב-3 נקודות בונוס.



דיסק מטרה

מטרת המשחק

לצבור נקודות באמצעות זריקת דיסקים דרך הפתחים בדיסק המטרה. הקבוצה או השחקן עם מספר הנקודות הגבוה ביותר בסוף המשחק מנצח.

הכנת המשחק

- מקמו את מסגרת העץ בצורה יציבה על משטח שטוח.
- חברו את דיסק המטרה למסגרת בעזרת רצועות הסקוטצ'. לבד יש פתחים עם ערכי נקודות שונים.
- סמנו קו זריקה במרחק בטוח (לדוגמה 3 - 5 מטרים).
- התחלקו לקבוצות או שחקן יחידנית. החליטו על סדר התורות.

חוקי המשחק

- תחילת המשחק
- כל שחקן זורק בתורו דיסק אחד מאחורי קו הזריקה.
- המטרה היא לזרוק את הדיסק דרך אחד הפתחים בדיסק המטרה.

צבירת נקודות

רק דיסקים שעוברים במלואם דרך הפתח נחשבים לנקודות.

מהלך התור

- ממשיכים לזרוק עד שכל הדיסקים נזרקו.
- סופרים את הנקודות בסיום כל סבב.
- המשחק נמשך עד למספר מוגדר של סבבים או נקודות (למשל 300 נקודות)

כללים נוספים

- דיסק שפוגע בדיסק אך לא עובר דרך הפתח אינו נספר.
- אין לעמוד מעבר לקו הזריקה בזמן הזריקה.

