

fig. 1

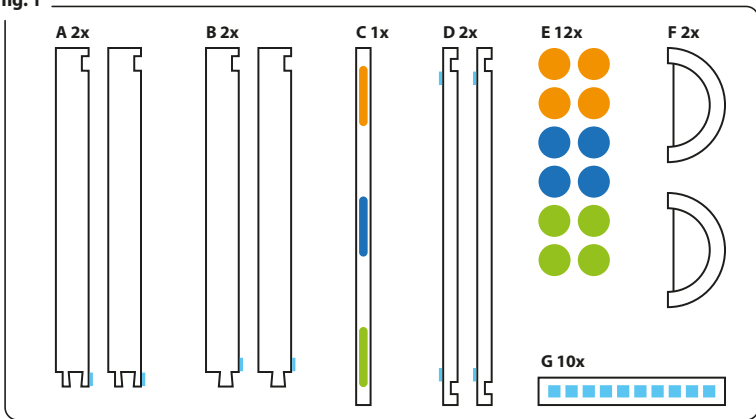


fig. 2

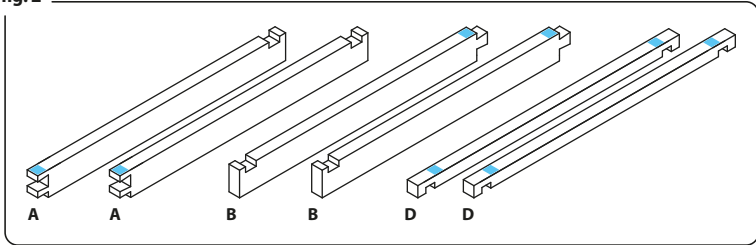


fig. 3

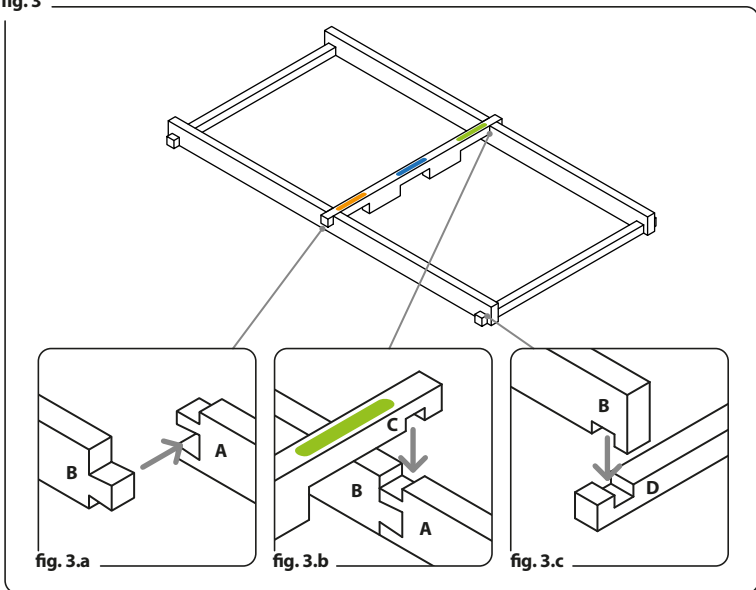


fig. 4

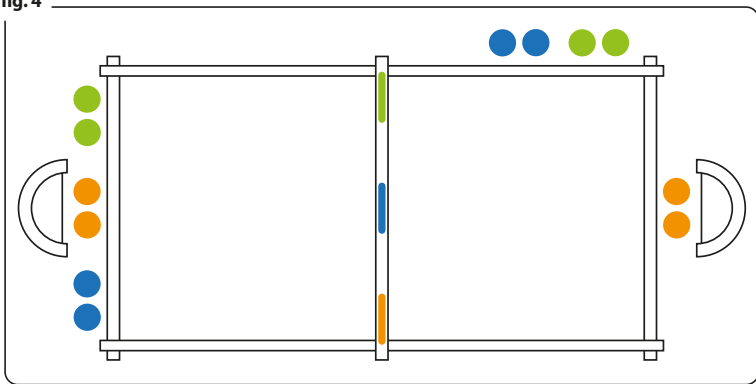


fig. 5.a

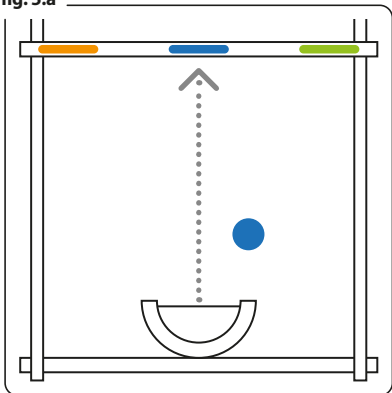


fig. 5.b

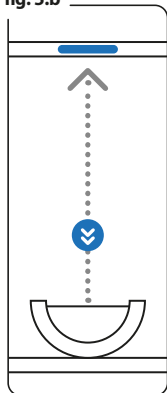


fig. 5.c

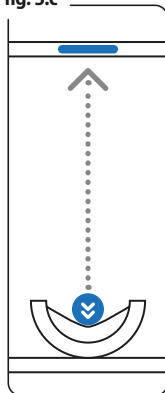
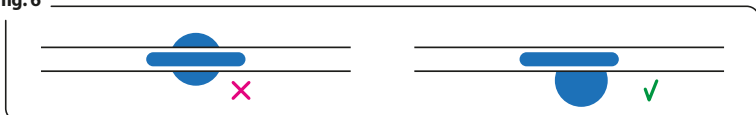


fig. 6



IT dischi a duello

COMPONENTI (fig.1)

- nr 2 pz. listello **A** - laterali femmina
- nr 2 pz. listello **B** - laterali maschio
- nr 1 listello **C** - rete
- nr 2 pz. listello **D** - fondo campo
- nr 12 dischi **E** (4 arancioni, 4 blu, 4 verdi)
- nr 2 archi **F**
- nr 10 gommini adesivi trasparenti **G**
- nr 1 sacchetto portagioco in cotone

MONTAGGIO

Stacca 8 gommini trasparenti (2 restano di scorta) dal cartoncino e attaccali sui listelli nei punti indicati in azzurro (fig. 1 e fig. 2). I gommini servono per dare maggiore stabilità al campo montato, ma puoi giocare anche senza attaccarli.

Incastra i 7 listelli per montare il campo (fig. 3).

Prendi un arco. Distribuisci 6 pedine a testa, 2 per colore, e posizionale fuori dalla tua metà campo, sul fondo o sui lati, e scegli con quale colore iniziare a giocare (fig. 4).

COME SI TIRA

Tieni l'arco in prossimità del fondo campo con l'elastico rivolto verso la rete. Direzione l'arco verso la porta attraverso cui vuoi far passare il disco (fig. 5.a).

Puoi caricare il colpo in 2 modi.

Con uno o due dita lancia un disco sull'elastico del tuo arco in modo che di rimbalzo attraversi la porta desiderata (fig. 5.b).

Oppure, con uno o due dita sposta il disco fino a tendere l'elastico del tuo arco verso la mezza luna in legno e molla il colpo (fig. 5.c).

Scegli il tiro con cui riesci a dosare meglio velocità e direzione del colpo.

SCOPO DEL GIOCO

Far passare tutti i dischi nel campo avversario e restare con la propria metà campo libera.

REGOLE

Pronti via! Entrambi caricano l'arco con il disco scelto e cercano di farlo passare nella porta corrispondente, cioè disco arancione in porta arancione, disco verde in porta verde, disco blu in porta blu.

Chi tira in una porta di colore diverso perde. Resti in gioco solo se questo errore è "involontario", cioè se un disco tirato nel tuo campo dall'avversario rimbalza sul tuo elastico e attraversa la porta sbagliata.

Una pedina si considera nel campo avversario quando almeno la metà di essa ha superato la rete. Se c'è un disco sotto la rete, anche se non ne hai altre in campo, devi tirarlo e farlo passare completamente nel campo avversario per aver vinto (fig. 6).

Puoi toccare con le mani solo il disco che tiri, cioè non puoi spostare i dischi anche se ti ostruiscono la direzione di tiro.

Se tiri e fai uscire un disco, raccoglilo e rimettilo nel tuo campo.

Vince chi libera per primo il campo da tutti i dischi e dichiara "LIBERO".

Suggerimento: se vuoi aumentare il livello di difficoltà, aggiungi la regola che non puoi tirare due volte consecutivamente nella stessa porta.

EN duel of discs

PIECES (fig.1)

- 2 Type A side pieces (A)
- 2 Type B side pieces (B)
- 1 Net (C)
- 2 Backboard pieces (D)
- 12 discs - 4 orange, 4 blue, 4 green (E)
- 2 Bows (F)
- 10 transparent adhesive mini rubber pads (G)
- 1 cotton bag

ASSEMBLY

Detach 8 of the mini rubber pads (2 are extra) and attach them to the side and backboard pieces as shown in light blue (fig. 1 and fig. 2). These rubber pads make the assembled board more stable, but the game can still be played without them.

Assemble the 4 side pieces, the net and the 2 backboard pieces to create the board (fig. 3).

Take a bow. Each player gets 6 discs - 2 per colour - and places them on his/her side of the playing area, but not on the actual board. Choose a colour and start to play (fig. 4).

SHOOTING

Keep the bow as close to the backboard as possible, with the elastic on the net side. Point the bow towards the doorway you

want to shoot the disc through (fig. 5.a).

There are two options for actually taking the shot.

Option 1: using one or two fingers, slide the disc against the elastic, such that the disc bounces towards the desired doorway (fig. 5.b).

Option 2: using one or two fingers, pull the disc back into the bow, and then release (fig. 5.c).

Choose the shooting method that gives you the best control of speed and direction.

GOAL

Shoot all the discs into your opponent's half, such that your half is empty.

RULES

Ready, steady, go! Each player gets ready to shoot a disc through the matching colour doorway - orange through the orange doorway, green through green and blue through blue.

If you shoot a disc through the wrong coloured doorway, you lose. It does not count as an error when this happens "accidentally", that is, a disc shot by your opponent rebounds of your elastic and goes through the wrong doorway.

A disc is deemed to be in your opponent's half when at least half of it has crossed the net. If a disc is caught under the net - even if you don't have any other discs on the board, you have to take it and shoot it completely through the doorway to win (fig. 6).

You can only touch, with your fingers, the disc you are shooting, that is, you cannot move any other discs that might be in the way of your shot.

If you shoot a disc off the board, collect it and place it on your side.

The winner is the first player to clear their side of the board and say "CLEAR".

Tip: To make the game harder, you can add a rule that you cannot shoot through the same doorway twice in a row.

FR duel de disques

COMPOSANTS (fig. 1)

- nr 2 pc. latte **A** - latérale femelle
- nr 2 pc. latte **B** - latérale mâle
- nr 1 latte **C** - filet
- nr 2 pc. latte **D** - fond du camp
- nr 12 disques **E** (4 oranges, 4 bleus, 4 verts)
- nr 2 arcs **F**
- nr 10 petits tampons adhésifs transparents (**G**)
- nr 1 sac à jouets en coton

ASSEMBLAGE

Décollez 8 petits tampons transparents (2 restent de côté) du carton et collez-les sur les lattes aux points indiqués en bleu ciel (fig. 1 et fig. 2). Les tampons servent à donner une meilleure stabilité au camp assemblé, mais vous pouvez jouer sans même les coller.

Encastrez les 7 lattes pour assembler le camp (fig. 3).

Prenez un arc. Chaque joueur prends 6 disques, 2 par couleur, et positionnez-les à l'extérieur de votre moitié de camp, sur le fond ou sur les côtés. Choisissez la couleur avec laquelle commencer à jouer (fig. 4).

COMMENT TIRER

Tenez l'arc à proximité du fond du camp avec l'élastique tourné face au filet. Dirigez l'arc vers la porte à travers laquelle vous souhaitez faire passer le disque (fig. 5.a).

Vous pouvez charger le coup de 2 façons.

Avec un ou deux doigts lancez un disque sur l'élastique de votre arc de façon à ce qu'il rebondisse et traverse la porte souhaitée (fig. 5.b).

Ou bien, avec un ou deux doigts déplacez le disque jusqu'à tendre l'élastique de votre arc vers la demi-lune en bois et relâchez le coup (fig. 5.c).

Choisissez la méthode de tir avec laquelle vous réussissez le mieux à doser la vitesse et la direction du coup.

BUT DE JEU

Faites passer tous les disques dans le camp adverse et rester avec sa propre moitié du camp libre.

RÈGLES

Prêts? Partez! Chacun charge l'arc avec le disque choisi et essaye de le faire passer par la porte correspondante, c'est-à-dire le disque orange dans la porte orange, le disque vert dans la porte verte, le disque bleu dans la porte bleue.

