SE PIPPI BARNSPEL PANGPLOCK

3+ | 1-6 | 15 min

Innehåll

Pippi Barnspel Pangplock är ett fartfyllt spel för 1–6 spelare där det gäller att plocka runda block utan att få den känsliga stången att röra sej. Blocken har olika poängvärden (3, 2 eller 1 poäng), och den med flest poäng i slutet av spelet vinner!

Spelidé

Plocka försiktigt bort block från spelplanen utan att störa stången. Ju skickligare du är, desto fler poängblock kan du samla – men var försiktig, minsta rörelse kan kosta poäng!

Förberedelser

1. Dra ut den fjäderbelastade stången så långt det går och håll den på plats.
2. Lägg alla block i spelplanen med ovansidan uppåt och blanda runt.
3. Släpp stången långsamt så att den faller naturligt – vissa block hålls nu fast av stångens vikt, medan andra ligger löst.

Spelregler

1. Den yngsta spelaren börjar.
2. Välj ett block och känn försiktigt efter om det går att ta bort utan att stången rör sej.
   - Du får endast testa ett block per tur.
   - Lyckas du ta bort blocket utan att stången rör sej? Behåll det och ge turen vidare.
   - Om blocket sitter fast: säg “pass” och låt nästa spelare försöka.
   - Om stången rör sej: kontrollera millimeterskalan för eventuell straffpoäng.

Straffpoäng:

- Om stången rör sej mindre än 3 mm (ett steg på skalan): du förlorar blocket du försökte ta.
- Om stången rör sej mer än 3 mm: du får straffpoäng motsvarande blockets värde.
- Block som förloras eller hoppar ur tas bort ur spelet.

Om alla spelare passar två gånger i rad:

Nästa spelare måste försöka plocka ett block, även om det innebär risk att stången rör sej.

Regler för 1 spelare

Spelar du själv? Försök att plocka bort alla block – utom ett – utan att stången rör sej mer än tre gånger under spelets gång. Lyckas du?

Fortsätt spela

Turordningen går vidare så länge block plockas. Spelet avslutas när det finns lika många block kvar på spelplanen som det finns spelare kvar i spelet.

Vem vinner?

Den spelare med flest poäng i slutet av spelet vinner!

MICKI®

Head office, Sweden: Micki Leksaker AB Industrivägen 7 SE-355 73 Gemla
Phone +46 (0)470 704150 E-mail: info@micki.se mickiofsweden.com

DK PIPPI BØRNESPIL PANGPLOK

Indhold

Pippi Børnespil Pangplok er et actionfyldt spil for 1–6 spillere, hvor det gælder om at fjerne runde blokke uden at få den følsomme stang til at bevæge sig. Blokkene har forskellige pointværdier (3, 2 eller 1 point), og den med flest point i slutningen af spillet vinder!

Spilidé

Fjern forsigtigt blokke fra spillepladen uden at forstyrre stangen. Jo dygtigere du er, desto flere pointblokke kan du samle – men pas på, den mindste bevægelse kan koste point!

Forberedelser

1. Træk den fjederbelastede stang ud så langt som muligt og hold den på plads.
2. Læg alle blokkene på spillepladen med oversiden opad og bland dem rundt.
3. Slip stangen langsomt, så den falder naturligt – nogle blokke holdes nu fast af stangens vægt, mens andre ligger løst.

Spilleregle

1. Den yngste spiller starter.
2. Vælg en blok og mærk forsigtigt efter, om den kan fjernes uden at stangen bevæger sig.
   - Du må kun teste én blok pr. tur.
   - Lykkes det dig at fjerne blokken uden at stangen bevæger sig? Behold den og giv turen videre.
   - Hvis blokken sidder fast: sig "pas" og lad næste spiller forsøge.
   - Hvis stangen bevæger sig: kontrollér millimeterskalaen for eventuel strafpoint.

Strafpoint:

- Hvis stangen bevæger sig mindre end 3 mm (et trin på skalaen): du mister blokken, du forsøgte at tage.
- Hvis stangen bevæger sig mere end 3 mm: du får strafpoint svarende til blokkens værdi.
- Blokke, der mistes eller hopper ud, fjernes fra spillet.

Hvis alle spillere passer to gange i træk:
Næste spiller skal forsøge at tage en blok, selv om det indebærer risiko for, at stangen bevæger sig.

Regler for 1 spiller
Spiller du alene? Prøv at fjerne alle blokke – undtagen én – uden at stangen bevæger sig mere end tre gange i løbet af spillet. Klarer du det?

Fortsæt spillet
Turordenen fortsætter, så længe blokke fjernes. Spillet slutter, når der er lige så mange blokke tilbage på spillepladen, som der er spillere tilbage i spillet.

Hvem vinder?

Den spiller med flest point i slutningen af spillet vinder!

NO PIPPI BARNESPILL PANGPLOKK

Innhold

Pippi Barnespill Pangplokk er et actionfylt spill for 1–6 spillere hvor målet er å plukke runde blokker uten å få den følsomme stangen til å bevege seg. Blokkene har forskjellige poengverdier (3, 2 eller 1 poeng), og den med flest poeng ved spillets slutt vinner!

Spillidé

Plukk forsiktig bort blokker fra spillebrettet uten å forstyrre stangen. Jo flinkere du er, desto flere poengblokker kan du samle – men vær forsiktig, den minste bevegelse kan koste poeng!

Forberedelser

1. Trekk ut den fjærbelastede stangen så langt det går og hold den på plass.
2. Legg alle blokkene på spillebrettet med oversiden opp og bland dem rundt.
3. Slipp stangen langsomt slik at den faller naturlig – noen blokker holdes nå fast av stangens vekt, mens andre ligger løst.

Spilleregler

1. Den yngste spilleren begynner.
2. Velg en blokk og kjenn forsiktig etter om den kan fjernes uten at stangen beveger seg.
   - Du får bare teste én blokk per tur.
   - Lykkes du med å ta bort blokken uten at stangen beveger seg? Behold den og gi turen videre.
   - Hvis blokken sitter fast: si "pass" og la neste spiller forsøke.
   - Hvis stangen beveger seg: sjekk millimeterskalaen for eventuell straffepoeng.

Straffepoeng:

- Hvis stangen beveger seg mindre enn 3 mm (ett steg på skalaen): du mister blokken du forsøkte å ta.
- Hvis stangen beveger seg mer enn 3 mm: du får straffepoeng tilsvarende blokkens verdi.
- Blokker som mistes eller hopper ut tas ut av spillet.

Hvis alle spillere passer to ganger på rad:

Neste spiller må forsøke å plukke en blokk, selv om det innebærer risiko for at stangen beveger seg.

Regler for 1 spiller

Spiller du alene? Forsøk å fjerne alle blokkene – unntatt én – uten at stangen beveger seg mer enn tre ganger i løpet av spillet. Klarer du det?

Fortsett å spille

Turordningen går videre så lenge blokker plukkes. Spillet avsluttes når det er like mange blokker igjen på spillebrettet som det er spillere igjen i spillet.

Hvem vinner?

Den spilleren med flest poeng ved spillets slutt vinner!

FI KATSO PEPPI LASTEN PELI PAMAHDELMAT

Sisältö

Peppi Lasten Peli Pamahdelmat on vauhdikas peli 1–6 pelaajalle, jossa on tarkoituksena poimia pyöreitä pelimerkkejä ilman, että herkkä tanko liikkuu. Pelimerkeillä on eri arvoja (3, 2 tai 1 pistettä), ja se, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä, voittaa!

Pelin idea

Poimi varovaisesti merkkejä pelilaudalta ilman, että tanko liikkuu. Mitä taitavampi olet, sitä enemmän pistemerkkejä saat kerättyä – mutta ole varovainen, sillä pienikin liike voi viedä pisteet!

Valmistelut

1. Vedä jousitettu tanko niin pitkälle kuin pystyt ja pidä sitä paikallaan.
2. Laita kaikki pelimerkit pelilaudalle yläpuoli ylöspäin ja sekoita.
3. Päästä tangosta irti hitaasti siten, että se laskeutuu luonnollisesti – tangon paino pitelee nyt tiukasti joitakin pelimerkkejä, kun taas jotkut niistä ovat irrallaan.

Pelin säännöt

1. Nuorin pelaaja aloittaa.
2. Valitse pelimerkki ja tunnustele varovaisesti, saako sen poistaminen tangon liikkumaan.
   - Voit kokeilla ainoastaan yhtä merkkiä kullakin kierroksella.
   - Onnistutko poistamaan pelimerkin ilman, että tanko liikkuu? Pidä merkki itselläsi ja anna vuoro seuraavalle.
   - Jos pelimerkki on tiukassa: sano ”ohi” ja anna seuraavan pelaajan yrittää.
   - Jos tanko liikkuu: tarkista millimetriasteikosta mahdolliset miinuspisteet.

Miinuspisteet:

- Jos tanko liikkuu vähemmän kuin 3 mm (yksi asteikkoväli): menetät merkin, jota yritit ottaa.
- Jos tanko liikkuu enemmän kuin 3 mm: saat miinuspisteitä pelimerkin arvon verran.
- Pelimerkki, joka menetetään tai joka ponnahtaa ulos pelilaudalta, otetaan pois pelistä.

Jos kaikki pelaajat jättävät vuoron välistä kaksi kertaa peräkkäin:

Seuraavan pelaajan tulee yrittää poimia pelimerkki, vaikka olisi olemassa riski, että tanko liikkuu.

Pelisäännöt yhdelle pelaajalle

Pelaatko itseksesi? Yritä poimia kaikki pelimerkit – paitsi yhtä – ilman, että tanko liikkuu enemmän kuin kolme kertaa pelin aikana. Onnistuitko?

Jatkakaa pelaamista

Pelaajat vuorottelevat niin kauan kuin pelimerkkejä poimitaan. Peli päättyy, kun pelilaudalla on jäljellä yhtä monta pelimerkkiä kuin pelissä on pelaajia.

Kuka voittaa?

Se pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä, voittaa!

GB PIPPI CHILDREN'S BOOBY TRAP GAME

Contents

Pippi Children's Booby Trap Game is a fun and nerve-tingling game for 1–6 players. It includes a set of round blocks worth 3, 2, or 1 points, and a spring-loaded bar that must stay completely still! The aim? Remove blocks without triggering movement. The player with the highest total score at the end wins!

Game Idea

Test your nerves and strategy by removing blocks from the trap without moving the bar. Choose wisely – each block has a value, and the more you collect (without triggering the trap), the closer you get to victory!

Preparation

1. Pull the spring-loaded bar out as far as it goes and hold it.
2. Place all blocks into the trap with the top side facing up, mixing them around.
3. Slowly release the bar and let it settle naturally. Some blocks will now be pressed down by the spring, while others are loose.

Game Rules

1. The youngest player goes first.
2. Choose a block and gently test if it can be removed without moving the bar.
   - You may only test one block per turn.
   - If successful, keep the block and pass the turn.
   - If the block is stuck against the bar, say "pass" and let the next player try.
   - If the bar moves, check the mm scale to determine if there's a penalty.

Penalty rules:

- If the bar moves less than 3 mm (one mark on the scale): you lose the block you tried to take.
- If it moves more than 3 mm: you also receive penalty points equal to the block's value.
- Any lost or dislodged blocks are removed from the game entirely.

If everyone passes twice in a row:

The next player must attempt to remove a block, even if it risks moving the bar.

Solo Play Rules

Playing alone? Try to remove all blocks except one. The challenge: the bar must not move more than three times throughout the game!

Keep Going

Players take turns removing blocks. The game ends when the number of blocks left equals the number of players still in the game.

Who Wins?

The player with the most points at the end of the game wins!

DE SIEHE PIPPI KINDERSPIEL PANGSAMMELSURIUM

Inhalt

Das Pippi Kinderspiel Pangsammelsurium ist ein rasantes Spiel für 1–6 Spieler, bei dem Du runde Bausteine aufsammeln musst, ohne dass sich die empfindliche Stange bewegt. Die Bausteine sind mit unterschiedlichen Punktwerten versehen (3, 2 oder 1 Punkt), und derjenige, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt!

Ziel des Spiels

Entferne die Bausteine vorsichtig vom Spielfeld, ohne dass sich die Stange bewegt. Je geschickter Du bist, desto mehr Punkte kannst Du sammeln – aber Vorsicht, jeder Spielzug kann Dich wertvolle Punkte kosten!

Vorbereitung

1. Ziehe die federbelastete Stange so weit wie möglich heraus und fixiere sie.
2. Lege alle Bausteine mit der Vorderseite nach oben auf das Spielfeld und vermische sie.
3. Lass die Stange langsam fallen, so dass sie ganz natürlich nach unten sinkt – einige der Bausteine werden jetzt durch das Gewicht der Stange festgehalten, während andere frei liegen.

Spielregeln

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. Wähle einen Baustein und fühle vorsichtig, ob er entfernt werden kann, ohne dass sich die Stange bewegt.
   - Du darfst nur einen Baustein pro Spielzug testen.
   - Kannst Du den Baustein entfernen, ohne dass sich die Stange bewegt? Behalte ihn und versuche dein Glück weiter.
   - Wenn der Baustein festsitzt: Sag „passe“ und lass es den nächsten Spieler versuchen.
   - Wenn sich die Stange bewegt: Überprüfe die Millimeterskala auf eventuelle Strafpunkte.

Strafpunkte:

- Wenn sich die Stange weniger als 3 mm (ein Schritt auf der Skala) bewegt: Du verlierst den Baustein, den Du nehmen wolltest.
- Wenn sich die Stange mehr als 3 mm bewegt: Du erhältst Strafpunkte in Höhe des entsprechenden Bausteinwerts.
- Verloren gegangene oder herausgefallene Bausteine werden aus dem Spiel entfernt.

Wenn alle Spieler zweimal in Folge passen:

Der nächste Spieler muss versuchen, einen Baustein zu wählen, auch wenn er damit riskiert, dass sich die Stange bewegt.

Regeln für 1 Spieler

Spielst Du alleine? Versuche, alle Bausteine – bis auf einen – zu entfernen, ohne dass sich die Stange mehr als dreimal während des Spiels bewegt. Gelingt Dir das?

Spiel weiter

Der Spielablauf wird so lange fortgesetzt, wie Bausteine entnommen werden können. Das Spiel endet, wenn nur noch so viele Bausteine auf dem Spielbrett liegen, wie Spieler im Einsatz sind.

Wer gewinnt?

Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt!

FR VOIR LE JEU POUR ENFANTS FIFI BRINDACIER – PANGRÉCOLTE

Contenu

Fifi Brindacier – Pangrécolte est un jeu palpitant pour 1 à 6 joueurs. Tu dois retirer les blocs ronds sans faire bouger la tige sensible. Les blocs ont des valeurs différentes (3, 2 ou 1 point), et le joueur avec le plus de points à la fin gagne !

Idée du jeu

Retire délicatement les blocs du plateau sans faire bouger la tige. Plus tu es habile, plus tu peux accumuler de blocs de valeur – mais attention, le moindre mouvement peut te coûter des points !

Préparatifs

1. Tire la tige à ressort au maximum et maintiens-la en place.
2. Place tous les blocs face visible sur le plateau et mélange-les.
3. Relâche doucement la tige pour qu'elle tombe naturellement – certains blocs seront alors maintenus par le poids de la tige, d'autres resteront simplement posés.

Règles du jeu

1. Le plus jeune joueur commence.
2. Choisis un bloc et vérifie doucement s'il peut être retiré sans faire bouger la tige.
   - Tu ne peux tester qu'un bloc par tour.
   - Tu as réussi à retirer un bloc sans que la tige bouge ? Garde-le et passe le tour au joueur suivant.
   - Si le bloc est coincé : dis "passe" et laisse le joueur suivant essayer.
   - Si la tige bouge : vérifie l'échelle millimétrique pour savoir si tu dois recevoir des points de pénalité.

Points de pénalité :

- Si la tige bouge de moins de 3 mm (un cran sur l'échelle) : tu perds le bloc que tu as essayé de retirer.
- Si la tige bouge de plus de 3 mm : tu reçois des points de pénalité équivalents à la valeur du bloc.
- Les blocs perdus ou qui sautent sont retirés du jeu.

Si tous les joueurs passent deux fois de suite :
Le joueur suivant doit tenter de retirer un bloc, même s'il y a un risque que la tige bouge.

Règles pour 1 joueur
Tu joues seul ? Essaie de retirer tous les blocs – sauf un – sans que la tige bouge plus de trois fois pendant la partie. Tu as réussi ?

Continue à jouer
Le tour passe tant que des blocs sont retirés. Le jeu se termine lorsqu'il reste autant de blocs sur le plateau qu'il reste de joueurs.

Qui gagne ?
Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie gagne !

NL BEKIJK PIPPI KINDERSPEL PANGVERZAMELING

Inhoud

Pippi Kinderspel Pangverzameling is een snel spel voor 1-6 spelers waarbij je ronde blokjes moet pakken zonder dat de gevoelige stang beweegt. De blokjes hebben verschillende puntwaarden (3, 2 of 1 punt) en degene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint!

Spelconcept

Verwijder voorzichtig blokjes van het speelveld, zonder de stang te raken. Hoe vaardiger je bent, hoe meer puntenblokjes je kunt verzamelen - maar wees voorzichtig, de kleinste beweging kan je punten kosten!

Voorbereidingen

1. Trek de veerbelaste stang zo ver mogelijk uit en houd deze op zijn plaats.
2. Leg alle blokjes met de bovenkant naar boven op het speelveld en schud ze heen en weer.
3. Laat de stang langzaam los, zodat deze vanzelf naar beneden valt. Sommige blokjes worden nu door het gewicht van de stang op hun plaats gehouden, terwijl andere los liggen.

Spelregels

1. De jongste speler begint.
2. Kies een blokje en voel voorzichtig of je het kunt verwijderen zonder dat de stang beweegt.
   - Je krijgt maar één poging per keer.
   - Slaag je erin een blokje te verwijderen zonder dat de stang beweegt? Dan mag je het blokje houden en is de volgende aan de beurt.
   - Als het blokje vastzit zeg je "pas" en laat je de volgende speler een poging wagen.
   - Als de stang beweegt: controleer dan de millimeterschaal op eventuele strafpunten.

Strafpunten:

- Als de stang minder dan 3 mm beweegt (één stap op de schaal) verlies je het blokje dat je probeerde te pakken.
- Als de stang meer dan 3 mm beweegt: krijg je strafpunten gelijk aan de waarde van het blokje.
- Blokjes die verloren gaan of eruit springen worden uit het spel verwijderd.

Als alle spelers twee keer op rij passen:
De volgende speler moet dan proberen een blokje te pakken, ook bij risico dat de stang beweegt.

Regels voor 1 speler
Speel je zelf? Probeer alle blokken weg te halen, op één na, zonder dat de stang meer dan drie keer beweegt gedurende het spel. Slaag je daarin?

Speel dan verder
De beurtvolgorde gaat verder zolang er blokjes worden gepakt. Het spel is afgelopen wanneer er evenveel blokjes op het speelveld liggen als er spelers in het spel zijn.

Wie wint er?
De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft wint!

IT PIPPI GIOCO PER BAMBINI – PANGRANDE RACCOLTA

Contenuto

Pippi – Pangrande raccolta è un gioco frenetico per 1–6 giocatori, in cui bisogna rimuovere blocchi rotondi senza far muovere la delicata asta. I blocchi hanno valori diversi (1, 2 o 3 punti) e chi totalizza il punteggio più alto alla fine del gioco vince!

Scopo del gioco

Rimuovi con cautela i blocchi dal piano di gioco senza far muovere l'asta. Più sei abile, più blocchi con punti riuscirai a raccogliere – ma fai attenzione, anche il minimo movimento può farti perdere punti!

Preparazione

1. Estrai l'asta a molla fino alla massima estensione e tienila ferma in posizione.
2. Disponi tutti i blocchi sul piano di gioco con il lato superiore rivolto verso l'alto e mescola bene.
3. Lascia andare piano l'asta in modo che scenda naturalmente – alcuni blocchi rimarranno bloccati dal suo peso, altri invece resteranno liberi.

Regole del gioco

1. Inizia il giocatore più giovane.
2. Scegli un blocco e toccalo delicatamente per vedere se è possibile rimuoverlo senza far muovere l'asta.
   - Puoi provare solo un blocco per turno.
   - Riesci a rimuovere il blocco senza far muovere l'asta? Se hai successo, tieni il blocco e cedi il turno al giocatore successivo.
   - Se il blocco che hai scelto è incastrato, dì "passo" e lascia provare il giocatore successivo.
   - Se l'asta si muove: controlla la scala millimetrica per eventuali penalità.

Penalità:

- Se l'asta si muove meno di 3 mm (una tacca sulla scala): perdi il blocco che hai tentato di prendere.
- Se l'asta si muove più di 3 mm: ricevi punti di penalità pari al valore del blocco.
- I blocchi persi o che saltano fuori vengono rimossi dal gioco.

Se tutti i giocatori saltano il turno due volte di fila:

Il giocatore successivo deve provare a rimuovere un blocco, anche se rischia di far muovere l'asta.

Regole per 1 giocatore

Giochi in solitaria? Cerca di rimuovere tutti i blocchi – tranne uno – senza far muovere l'asta più di tre volte durante la partita. Ci riesci?

Continua a giocare

Il turno continua finché vengono rimossi blocchi. Il gioco termina quando sul piano di gioco rimangono tanti blocchi quanti i giocatori ancora in gara.

Il vincitore?

Il giocatore con più punti alla fine del gioco vince!

ES JUEGO INFANTIL PANGRECOPILACIÓN DE PIPPI

Contenido

El Pangrecopilación de Pippi es un juego emocionante para una a seis personas que consiste en recoger piezas redondas con destreza y sin hacer mover la barra central, que es muy sensible. Cada pieza vale uno, dos o tres puntos y quien tenga más puntos al final de la partida, ¡gana!

Objetivo

Retira las piezas del recuadro de madera con cuidado sin que la barra se mueva. Si tienes buen pulso, podrás conseguir las piezas con más puntos, pero ten cuidado, ¡el más mínimo movimiento puede costarte muy caro!

Preparaciones

1. Tira del resorte hasta el tope y sujétalo en esa posición.
2. Coloca todas las piezas dentro del recuadro boca arriba y mézclalas un poco.
3. Afloja el resorte poco a poco hasta que la barra caiga por sí sola. Algunas piezas quedarán sujetas por la presión de la barra y otras quedarán sueltas.

Reglas del juego

1. Empieza la persona más joven.
2. Elige una pieza, comprueba si puedes retirarla con cuidado y sin hacer mover la barra.
   - Recuerda que solo tienes un intento por turno.
   - ¿Has conseguido sacar la pieza sin que la barra se mueva? ¡Genial! Quédatela y pasa el turno.
   - La pieza está atascada: di «paso» y deja que lo intente la siguiente persona.
   - La barra se ha movido: consulta la escala milimétrica para ver si hay penalización.

Penalizaciones:

- Si la barra se mueve menos de 3 mm (un paso en la escala): pierdes la pieza que estabas intentando sacar.
- Si la barra se mueve más de 3 mm: recibirás una penalización (en puntos) equivalente al valor de la pieza.
- Las piezas que se pierden o que caen fuera del tablero se retiran del juego.

Si habéis jugado dos rondas seguidas con éxito:

La siguiente persona deberá intentar sacar una pieza, aunque tenga que arriesgarse a mover la barra.

Reglas para una persona

¿Juegas en solitario? Intenta recoger ‘ todas las piezas, excepto una, sin que la barra se mueva más de tres veces durante la partida. ¿Lo has conseguido?

Sigue jugando

La partida continúa mientras queden piezas. El juego termina cuando queden el mismo número de piezas que personas en la partida.

¿Quién gana?

¡Gana quien ha más puntos al final de la partida!

PL PATRZ GRA PIPPI BLOCZKI W PANGZBIÓR

Zawartość

Gra Pippi Bloczki w Pangzbiór to pełna emocji zabawa dla 1–6 graczy – wyciągaj bloczki, starając się nie poruszyć drewnianego drążka. Za każdy bloczek możesz otrzymać 3, 2 lub 1 punkt. Ten, kto zbierze najwięcej punktów, wygrywa!

Cel gry

Ostrożnie usuń bloczki z planszy, nie poruszając drążka. Im zręczniej manewrujesz, tym więcej punktów zdobywasz – ale pamiętaj, każdy niezamierzony ruch może Cię słono kosztować!

Przygotowanie

1. Wyciągnij drążek ze sprężyną tak daleko, jak się da i przytrzymaj go w miejscu.
2. Umieść wszystkie klocki na planszy stroną wierzchnią do góry i wymieszaj je.
3. Pozwól, by drążek powoli opadł – jego ciężar zatrzyma część bloczków, a reszta pozostanie luzem.

Zasady gry

1. Najmłodszy gracz zaczyna.
2. Wybierz jeden bloczek i delikatnie sprawdź, czy da się go wyjąć, nie poruszając drążka.
   - W każdej rundzie możesz przetestować tylko jeden bloczek.
   - Udało Ci się wyjąć bloczek, nie poruszając drążkiem? Zachowaj bloczek i pozwól zagrać następnej osobie.
   - Jeśli bloczek jest zablokowany: powiedz „pas” i pozwól spróbować następnemu graczowi.
   - Jeśli drążek się poruszy: sprawdź skalę milimetrową, aby ocenić ewentualne punkty karne.

Punkty karne:

- Jeśli drążek poruszy się o mniej niż 3 mm (jedna kreska na skali): tracisz bloczek, który próbowałeś(-aś) wyjąć.
- Jeśli drążek poruszy się o więcej niż 3 mm: otrzymujesz punkty karne odpowiadające wartości bloczka.
- Bloczki, które zostały utracone lub wyskoczyły z planszy, są usuwane z gry.

Jeśli wszyscy gracze spasują dwa razy z rzędu:

Następny gracz musi spróbować wyjąć bloczek, nawet jeśli istnieje ryzyko poruszenia drążka.

Zasady gry w pojedynkę

Jesteś jedynym graczem? Spróbuj wyciągnąć wszystkie klocki tak, aby nie poruszyć drążka więcej niż trzy razy w trakcie rozgrywki. Poradzisz sobie?

Kontynuuj grę

Gra trwa tak długo, jak długo udaje się wyjmować bloczki. Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tyle bloczków, ilu graczy pozostało w grze.

Kto wygrywa?

Gracz z największą liczbą punktów na końcu gry wygrywa!

EE PIPPI LASTEMÄNG PAUKKOKKUVÕTE

Sisu

Pipi lastemäng Paukkokkuvõte on tempokas mäng 1–6 mängijale, kus tuleb noppida ümmargusi nuppusid, ilma et pinge all eraldusvars liiguks. Nuppudel on erinevad punktiväärtused (3, 2 või 1 punkt) ja võidab see, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem punkte!

Mängu idee

Eemalda ettevaatlikult mänguväljalt nupud ilma eraldusvart liigutamata. Mida osavam sa oled, seda rohkem punkte kogud – aga ole ettevaatlik, väikseimgi liigutus võib sulle punkte maksta!

Mängu alustamine

1. Tõmba vedruga eraldusvars nii kaugele välja kui võimalik ja hoia seda paigal.
2. Aseta kõik nupud mänguväljale ja sega neid ringi.
3. Vabasta eraldusvars aeglaselt, et see liiguks orgaaniliselt – mõnda nuppu hoiab nüüd eraldusklotsi kaal paigal, teised aga on lahtised.

Mängureeglid

1. Noorim mängija alustab.
2. Vali nupp ja katsu seda õrnalt, et näha, kas seda saab eemaldada, ilma et eraldusvars liiguks.
    - Iga mängija saab eemaldada ühe nupu ringi kohta.
    - Kas saad nupu eemaldada, ilma et eraldusvars liiguks? Hoia ja tunneta nuppu, seejärel võid järgmisele mängijale head õnne soovida.
    - Kui klots on kinni jäänud, võid öelda "jätan vahele" ja lase järgmisel mängijal proovida.
    - Kui varras liigub: kontrolli millimeetri skaalat, et rakendada karistuspunktid.

Karistuspunktid:

- Kui eraldusvars liigub vähem kui 3 mm (üks samm skaalal): kaotad nupu mida proovisid võtta.
- Kui varras liigub rohkem kui 3 mm: saad karistuspunktid, mis on võrdsed nupu väärtusega.
- Kaotatud või välja hüpanud nupud eemaldatakse mängust.

Kui kõik mängijad jätavad oma korra vahele kaks korda järjest:

Järgmine mängija on sunnitud nupu valima, isegi kui see tähendab, et varras liigub.

Reeglid ühele mängijale

Kas mängid üksi? Proovi eemaldada kõik nupud – välja arvatud üks – ilma, et eraldusvars liiguks mängu jooksul rohkem kui kolm korda. Kas õnnestus?

Jätka mängimist

Jätka mängimist kuni kõik nupud on valitud. Mäng lõpeb siis, kui mänguväljale on jäänud sama palju nuppusid, kui on mängijaid.

Kes võidab?

Mängija, kellel on mängu lõpuks kõige rohkem punkte, võidab!

LV ATKLĀJIET PEPIJAS BĒRNU SPĒLI PANGRINKINYS

Saturs

Pepijas bērnu spēle Pangrinkinys ir ātra spēle, kurā 1-6 spēlētāji pēc kārtas noņem apaļus klucīšus, neiedarbinot nospriegoto stieni. Klucīši piedāvā dažādus punktus (1, 2 vai 3) un uzvarētājs ir spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk punktu!

Spēles koncepts

Uzmanīgi noņemiet klucīšus no spēles laukuma, neizkustinot nospriegoto stieni. Prasmīgākie spēlētāji var noņemt klucīšus, kuri dod lielāko punktu skaitu, taču esiet uzmanīgs - mazākā kustība var maksāt punktus!

Sākums

1. Izvelciet nospriegoto stieni tiktālu ārā, cik iespējams, un turiet to šādi.
2. Salieciet visus klucīšus ar seju uz augšu spēles zonā un samaisiet tos.
3. Uzmanīgi atlaidiet nospriegoto stieni, līdz tas dabiski apstājas - daži klucīši būs iespiesti, citi brīvi stāvoši.

Spēles noteikumi

1. Spēli sāk jaunākais spēlētājs.
2. Izvēlieties klucīti un uzmanīgi pataustiet, vai to ir iespējams izņemt, neizkustinot stieni.
   - Vienā reizē varat pārbaudīt tikai vienu klucīti.
   - Vai varat noņemt klucīti, neizkustinot stieni? Ja jā, saglabājiet klucīti punktiem un ļaujiet nākamajam veikt gājienu.
   - Ja klucītis ir iesprūdis, sakiet "izlaižu" un nākamais spēlētājs veiks gājienu.
   - Ja stienis kustas: Pārbaudiet milimetru mēru, lai noteiktu soda punktus.

Soda punkti:

- Ja stienis izkustas par mazāk nekā 3 mm (viens solis skalā): zaudējat paņemto klucīti.
- Ja stienis izkustas par vairāk nekā 3 mm: saņemsiet arī soda punktus, kas vienādi ar izvēlētā klucīša vērtību.
- Soda dēļ zaudētos vai stieņa kustības apgāztos klucīšus no spēles izņem.

Ja visi spēlētāji divas reizes pēc kārtas izlaiž gājienu:

Nākamajam spēlētājam jācenšas izņemt klucīti pat tad, ja tas nozīmē, ka stienis izkustēsies.

Noteikumi vienam spēlētājam

Vēlaties pamēģināt spēlēt viens? Mēģiniet izņemt katru klucīti, izņemot vienu, neizkustinot stieni, vairāk nekā trīs reizes spēlējot. Vai izdevās?

Turpiniet spēli

Spēle turpinās tik ilgi, kamēr spēlētāji var izņemt klucīšus. Spēle beidzas, kad klucīšu skaits spēlē atbilst spēlētāju skaitam.

Kurš uzvar

Uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk punktu!

LT ATRASKITE PEPĖS ŽAIDIMĄ KALADĖLĖS PANGRAUSTS

Žaidimą sudaro

Pepės kaladėlės spąstuose Pangrausts - tai dinamiškas žaidimas, kuriame 1-6 žaidėjai paeiliui atsargiai išiminėja apvalias kaladėles, nesukeldami spyruoklinio strypo. Kaladėlės turi skirtingus taškus (1, 2 arba 3), o žaidėjas, žaidimo pabaigoje surinkęs daugiausia taškų, laimi!

Žaidimo koncepcija

Atsargiai pašalinkite kaladėles iš žaidimo zonos, neleisdami spyruokliniam strypui pajudėti. Jei būsite sumanūs, galėsite pašalinti aukštesnius taškus pelnančias kaladėles, tačiau būkite atsargūs - menkiausias judesys gali kainuoti taškų!

Kaip pradėti

1. Ištraukite spyruoklinį strypą iki galo ir užfiksuokite jį nustatytoje vietoje.
2. Sudėkite visas kaladėles į žaidimo lauką ir jas išmaišykite.
3. Atsargiai paleiskite spyruoklinį strypą, kad jis atsidurtų natūralioje ramybės padėtyje - kai kurios kaladėlės bus prispaustos, o kitos bus laisvos.

Žaidimo taisyklės

1. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.
2. Pasirinkite kaladėlę ir atidžiai apčiuopkite, ar ją galima išimti nejudinant strypo.
   - Vieno ėjimo metu galite patikrinti tik vieną kaladėlę.
   - Ar galite išimti kaladėlę nejudindami strypo? Jei taip, išsaugokite kaladėlę, kad gautumėte taškų, ir leiskite eiti kitam žaidėjui.
   - Jei kaladėlė užstrigo, pasakykite „pass“ ir eilė pereis kitam žaidėjui.
   - Jei strypas juda: Patikrinkite milimetrinę skalę, kad sužinotumėte baudos tašką.

Baudos taškai:

- Jei strypas pasislenka mažiau nei 3 mm (vienas skalės laiptelis): prarandate pasiimtą kaladėlę.
- Jei strypas pasislenka daugiau kaip 3 mm: taip pat gausite baudos taškų, prilygstančių pasirinktos kaladėlės vertei.
- Kaladėlės, kurios prarandamos dėl baudos arba apverčiamos judant strypui, yra pašalinamos iš žaidimo.

Jei visi žaidėjai praleidžia ėjimą du kartus iš eilės:

Kitas žaidėjas privalo pabandyti nuimti kaladėlę, net jei tai reiškia, kad bus paleistas strypas.

Vieno žaidėjo taisyklės

Ar norėtumėte išbandyti vieno žaidėjo žaidimą? Žaisdami stenkitės pašalinti visas kaladėles (išskyrus vieną), kad strypas nepajudėtų daugiau nei tris kartus. Ar jums pavyko?

Tęskite žaidimą

Žaidimas tęsiasi tol, kol žaidėjai gali pašalinti kaladėles. Žaidimas baigiasi, kai žaidime esančių kaladėlių skaičius sutampa su žaidėjų skaičiumi.

Kas laimėjo?

Laimi tas žaidėjas, kuris žaidimo pabaigoje surenka daugiausia taškų!