



# goki

## Balancierspiel Arche

Ark Balancing Game

Jeu d'équilibre – l'arche de Noé

Juego de equilibrio del arca

Evenwichtsspel Ark

Balancespil Arken

Gioco di equilibrio Arca

Jogo de equilíbrio Arca

Gra równoważna - arka

Игра-баланс «Ковчег»

方舟平衡叠叠高

## **Balancierspiel Arche**

Ein Geschicklichkeitsspiel, allein oder bis zu drei Mitspielern zu spielen.

1 Arche, 18 bunte Holzscheiben, 1 Farbwürfel

### **Ziel des Spiels**

Die Scheiben müssen mit viel Fingerspitzengefühl so auf die Arche gelegt werden, dass diese nicht aus dem Gleichgewicht gerät und kippt.

### **Spielvorbereitung**

Die Arche wird mittig auf den Tisch gestellt.  
Der Alleinspieler würfelt eine Farbe und legt eine Scheibe entsprechender Farbe auf die Arche. Alle Scheiben müssen auf der Arche platziert werden, die Würfelfarbe entscheidet jeweils über die Farbe

der zu platzierenden Scheibe.

Bei mehreren Spielern würfelt jeder reihum und legt jeweils die Scheibe in der gewürfelten Farbe auf die Arche.

## **Die Regeln**

Alle Spielscheiben müssen so auf der Arche abgelegt werden, dass diese nicht aus dem Gleichgewicht gerät und kippt. Die Scheiben werden neben- und aufeinander gelegt.

Bei mehreren Mitspielern muss der Spieler, bei dem die Scheiben von der Arche herunterpurzeln, ausscheiden. Die verbleibenden Spieler spielen dann ohne ihn weiter.

Weil der Würfel die Farbe der abzulegenden Scheibe vorgibt, wird es passieren, dass die kleinen Scheiben unten liegen und die größeren,

schweren ganz oben. So wird das Aufeinanderlegen zum Geschicklichkeitsspiel. Dem nachfolgenden Spieler kann man durch geschicktes Auflegen einer kleinen Scheibe das Weiterspielen sehr erschweren.

Viel Spaß beim Spiel!

## Ark Balancing Game

A game of skill to play alone or with up to three players.

1 ark, 18 coloured wooden discs, 1 coloured die

### **Object of the game**

The discs must be placed on the ark very carefully so that it does not overbalance and tip over.

### **Preparation**

The ark is placed in the middle of the table.

The single player rolls the die and places a disc of the corresponding colour on the ark. All the discs must be placed on the ark, with the die deciding on the colour of the disc to be placed.

If there are several players, each player rolls the die in turn and places the disc of the colour rolled on the ark.

## **Rules**

All discs must be placed on the ark in such a way that it does not overbalance and tip over. The discs are placed next to and on top of each other. If there are several players playing, the player who makes the discs tumble off the ark is eliminated. The remaining players then continue to play without him or her.

Because the die determines the colour of the disc to be placed, there will sometimes be small discs at the bottom and the larger, heavy ones at the top. This is what makes laying them on top of each other a game of skill.

You can make it very difficult for the following player to continue playing by placing a small disc cleverly.

Have fun playing!

## **F** Jeu d'équilibre – l'arche de Noé

Un jeu d'adresse pour jouer seul ou jusqu'à trois joueurs.

1 arche, 18 rondins en bois colorés, 1 dé de couleurs

### **But du jeu**

Les rondins doivent être placés sur l'arche avec une grande dextérité, afin qu'ils restent en place et ne tombent pas de l'arche.

### **Préparation du jeu**

L'arche est posée au milieu de la table.

Le joueur seul lance le dé de couleurs et pose un rondin de la couleur correspondante sur l'arche.

Tous les rondins doivent être posés sur l'arche,



c'est le dé de couleurs qui décide quel rondin doit être posé.

Lorsque l'on joue à plusieurs, chaque joueur lance le dé à tour de rôle et pose un rondin sur l'arche.

## **Les règles**

Tous les rondins de bois doivent être placés sur l'arche sans les faire tomber. Les rondins sont placés les uns à côté des autres et les uns sur les autres.

Lorsque l'on joue à plusieurs, le joueur qui fait tomber des rondins doit quitter la partie. Les autres joueurs continuent sans lui.

Puisque c'est le dé qui détermine la couleur du prochain rondin à poser, il arrive que les petits rondins soient en bas et les plus gros, plus lourds

en haut. Ainsi, les maintenir en équilibre devient un véritable jeu d'adresse.

En plaçant stratégiquement un petit rondin sur le jeu, on peut rendre la partie plus difficile au joueur suivant.

Amusez-vous bien !

## **E** Juego de equilibrio del arca

Un juego de habilidad para jugar solo o hasta tres jugadores.

1 arca, 18 piezas de madera multicolor, 1 dado de colores

### **Objetivo del juego**

Las piezas deben colocarse con mucho tacto en el arca para que no se pierda el equilibrio y vuelquen.

### **Preparación para el juego**

El arca se colocará en el centro de la mesa.  
En caso de que juegue un solo jugador, este deberá lanzar el dado y colocar en el arca una

pieza del color que indique el dado. Todas las piezas deben colocarse en el arca, el color del dado indica el color de la pieza que debe colocarse.

En caso de que haya varios jugadores, se lanzará por turnos y se colocará en el arca la pieza del color que indique el dado.

### **Normas del juego**

Todas las piezas deben colocarse en el arca de tal modo que no se pierda el equilibrio y vuelquen. Las piezas podrán colocarse unas junto a otras o unas encima de otras.

En caso de que haya varios jugadores, a aquel al que se le caigan las piezas será eliminado. El resto de jugadores continuarán jugando sin él. El dado indica el color de la pieza que debe

colocarse y las piezas pequeñas se quedarán abajo y las mayores y más pesadas arriba del todo. De esta manera, la colocación se convierte en un juego de habilidad.

La colocación de una pieza puede complicar mucho la labor del siguiente jugador.

¡Mucha suerte en el juego!

## **NL** Evenwichtsspel Ark

Een behendigheidsspel voor één tot drie spelers.  
1 ark, 18 gekleurde houten rollen, 1 kleurendobbelsteen

### **Doel van het spel**

De rollen moeten met veel gevoel zodanig op de ark worden gelegd, dat deze niet uit evenwicht raakt en omvalt.

### **Spelvoorbereiding**

De ark wordt in het midden van de tafel geplaatst. Als je alleen speelt, gooi je de dobbelsteen en leg je een rol van de gegooide kleur op de ark. Alle rollen moeten op de ark worden geplaatst,

waarbij de dobbelsteen telkens de kleur van de te plaatsen rol bepaalt.

Bij meerdere spelers gooit elk om de beurt en leggen de spelers telkens een rol van de gegooide kleur op de ark.

### **De regels**

Alle rollen moeten zodanig op de ark worden gelegd, dat deze niet uit evenwicht raakt en omvalt.

De rollen worden naast en op elkaar gelegd.

Bij meerdere spelers valt de speler bij wie de rollen van de ark vallen, uit. De overblijvende spelers spelen dan zonder hem verder.

Omdat de dobbelsteen de kleur van de af te leggen rol bepaalt, kan het gebeuren dat de kleine rollen onderaan liggen en de grotere, zware helemaal bovenaan. Zo wordt het stapelen een

echt behendigheids spel.

Door op een slimme manier een kleine rol te plaatsen, kun je het de volgende speler een stuk moeilijker maken.

Veel plezier bij het spelen!



## **Balancespil Arken**

Behændighedsspil, kan spilles af en eller flere personer.

1 ark, 18 kulørte træskiver, 1 farveterning

### **Meningen med spillet**

Skiverne skal lægges på arken med så meget fingerspidsfornemmelse, at denne ikke vipper og vælter.

### **Forberedelse af spillet**

Arken stilles midt på bordet.

Hvis der kun er en spiller, kaster han/hun farveterningen og lægger så en skive på arken. Skiven skal have samme farve som den, der vises på

terningen. Alle skiver skal placeres på arken, og hver gang er det farven på terningen, der afgør, hvilken skive der lægges på.

Hvis der er flere spillere, skiftes de til at kaste terningen og lægger så en skive på arken, der skal matche den kastede ternings farve.

## **Spilleregler**

Alle træskiver skal lægges så behændigt på arken, så denne ikke vipper og vælter. Skiverne lægges ved siden af og ovenpå hinanden.

Hvis der er flere spillere, vil en spiller udgå af spillet, hvis han/hun kommer til at lægge skiven forkert, så den falder ned. De øvrige spillere fortsætter herefter uden den udgåede spillere.

Da det er farven på terningen, der afgør, hvilken skive det er der skal lægges på arken, kan det

ikke undgås, at de små skiver kommer til at ligge nederst og de større og tungere skiver øverst. På den måde får spillerne hver især mulighed for at vise, hvor behændige de er.

Ved at lægge en af de små skiver på en strategisk udspekuleret måde kan man gøre det rigtig svært for efterfølgende spiller at spille videre.

God fornøjelse!

## ① **Gioco di equilibrio Arca**

Un gioco di abilità, per 1 - 3 giocatori.  
1 arca, 18 cilindri di legno, 1 dado colorato

### **Obiettivo del gioco**

Dando prova di manualità, si devono appoggiare i cilindri sull'arca, evitando di squilibrarla e dunque di rovesciarla.

### **Preparazione del gioco**

L'arca va messa in posizione centrale sul tavolo.  
Se si gioca da soli, tirare il dado e posare sull'arca un cilindro del colore corrispondente. Tutti i cilindri devono essere posati sull'arca, il dado stabilisce ogni volta il colore del singolo pezzo da collocare.

In caso di più giocatori, ognuno tira il dado, a turno, e posa sull'arca il cilindro del colore indicato dal dado.

## **Le regole**

Si devono appoggiare tutti i cilindri sull'arca, evitando di squilibrarla e dunque di rovesciarla. I cilindri vengono appoggiati uno accanto all'altro e uno sull'altro.

In caso di più giocatori, chi fa cadere i cilindri dall'arca viene eliminato. I giocatori rimasti continuano a giocare senza di lui.

Poiché è il dado che definisce a priori il colore del cilindro da posare, può succedere che i cilindri piccoli stiano sotto e quelli più grandi, più pesanti, sopra. La posa dei cilindri diventa quindi un gioco di abilità.

Il giocatore successivo potrà rendere molto difficile il gioco aggiungendo con sapienza un cilindro più piccolo.

Buon divertimento con il gioco!

## **P** Jogo de equilíbrio Arca

Um jogo de destreza para jogar sozinho ou com até outros três jogadores.

1 arca, 18 cilindros de madeira coloridos, um dado de cores

### **Objetivo do jogo**

Os cilindros devem ser colocados com muito cuidado na arca, de forma a que esta não se desequilibre e tombe.

### **Preparação do jogo**

A arca é colocada ao centro da mesa.

Se jogar sozinho, o jogador lança o dado e coloca um cilindro da cor lançada sobre a arca. É necessário colocar todos os cilindros na arca,

a cor lançada no dado decide a cor do cilindro a colocar.

Com vários jogadores, cada um lança o dado na sua vez e coloca na arca o cilindro da cor lançada no dado.

### **As regras**

Todos os cilindros de jogo devem ser colocados na arca, de forma a que esta não se desequilibre e tombe. Os cilindros podem ser colocados lado a lado ou uns sobre os outros.

Com vários jogadores, o jogador que fizer cair os cilindros da arca é eliminado. Os restantes continuam a jogar sem ele.

Uma vez que o dado decide a cor do cilindro a colocar, tal leva a que os cilindros pequenos fiquem por baixo e os grandes e pesados fiquem



em cima. Desta forma, a colocação dos cilindros torna-se um jogo de destreza.

O jogador seguinte pode dificultar bastante o jogo se colocar um cilindro pequeno.

Divirtam-se a jogar!

## **PL** Gra równoważna - arka

Gra zręcznościowa, do gry samodzielnej lub dla maksymalnie trzech graczy

1 arka, 18 kolorowych klocków z drewna, 1 kostka z kolorami

### **Cel gry**

Klocki należy z wyczuciem układać na arce tak, aby nie straciła ona równowagi i nie przechyliła się.

### **Przygotowanie do gry**

Arkę należy ustawić na środku stołu.

Gra w pojedynkę: gracz rzuca kostką, po czym kładzie na arce klocek w wyrzuconym kolorze.

Wszystkie klocki muszą zostać ułożone na arce.

Wyrzucony kolor wskazuje, który klocek należy położyć.

W przypadku większej liczby graczy każdy kolejno rzuca kostką i układa na arce klocek w danym kolorze.

### **Zasady gry**

Wszystkie klocki muszą zostać ułożone na arce w taki sposób, by nie straciła ona równowagi i nie przewróciła się. Klocki układa się jedne na drugich lub obok siebie.

W przypadku większej liczby graczy ten z graczy, przy którego zagranie klocki spadną z arki, zostaje wyeliminowany z gry. Pozostali gracze kontynuują grę bez niego.

Ponieważ o kolorze układanych klocków decydują rzuty kostką, może się zdarzyć, że małe klocki

będą leżeć na dole, a większe i cięższe na samej górze. W ten sposób układanie klocków na sobie staje się grą zręcznościową.

Znacznym utrudnieniem dla kolejnego gracza jest na przykład zręczne ustawienie na samej górze mniejszego klocka.

Życzymy przyjemnej gry!

## **Игра-баланс «Ковчег»**

Игра на ловкость. Можно играть одному.  
Максимальное количество игроков – 3.  
1 ковчег, 18 разноцветных деревянных  
фигурок, 1 кубик с обозначениями цветов

### **Цель игры**

Необходимо положить деревянные фигурки с большой осторожностью на ковчег таким образом, чтобы тот не потерял равновесие и не перевернулся.

### **Подготовка к игре**

Ковчег ставится посередине стола.  
Если в игру играет один человек, он бросает

кубик и кладет одну фигурку, которая соответствует выпавшему на кубике цвету, на ковчег. На ковчеге нужно разместить все фигурки. Выпавший на кубике цвет указывает, фигурку какого цвета нужно разместить. Если в игру играют несколько человек, каждый игрок бросает кубик по очереди и кладет на ковчег фигурку того цвета, который выпал на кубике.

## **Правила**

Необходимо разместить все фигурки на ковчеге таким образом, чтобы ковчег не потерял равновесие и не перевернулся. Фигурки можно класть рядом друг с другом или одна на другую. Если в игру играют несколько человек, тот

игрок, чьи фигурки упали с ковчег, выходит из игры. Оставшиеся игроки продолжают игру без выбывшего игрока.

Так как цвет фигурки, которую необходимо положить на ковчег, зависит от выпавшего на кубике цвета, то может так оказаться, что фигурки меньшего размера будут размещены внизу, а более тяжелые фигурки большего размера в самом верху. Складывание фигурок друг на друга и превращает данную игру в игру на ловкость.

Ловко разместив маленькую фигурку, предыдущий игрок может существенно усложнить игру следующему игроку.

Наслаждайтесь игрой!

## **(CN) 方舟平衡叠叠高**

一款适合1-3人玩的技巧型游戏。

1个方舟，18根彩色圆木棍，1个彩色骰子。

### **游戏目标**

必须非常灵巧地将圆木棍放在方舟上，不能让木棍失去平衡并翻倒。

### **游戏准备**

将方舟置于桌子中央。

单人游戏时，玩家先扔一次骰子，然后将相应颜色的一根木棍放置在方舟上。须将所有的木棍都叠放在方舟上，每次扔的骰子颜色决定需放置到方舟上的木棍的颜色。

多人游戏时，玩家轮流扔骰子并将相应颜色的一根木棍放到方舟上。



## 游戏规则

所有的圆木棍都必须 放置到方舟上并确保其不会失去平衡并翻倒。木棍可以上下左右叠放。

多人游戏时， 所放置的圆木棍从方舟上跌下的玩家须退出游戏。剩下的玩家继续游戏。

由于投掷的骰子决定了需放置的木棍的颜色，所以会发生小木棍在下、大木棍在上的情况。

这样就使得叠放木棍成了一种 技巧型游戏。

玩家可通过灵巧地放置一根小木棍给下一位玩家大大增加游戏难度。

祝您玩得开心！



... join th



**goki**

Roseburger Str. 30  
21514 Güster  
GERMANY

Art.-No: 56709

Batch-No.:





# goki

## Fang den Frosch

Catch the Frog

Attrape la grenouille

Caza de la rana

Vang de Kikker

Fang frøen

Cattura il ranocchio

Са́ча à rā

Złap żabkę

Игра «Поймай лягушку»

捉青蛙

## **Fang den Frosch**

6 Frösche, 1 Farbwürfel, 1 Teich aus Filz

### **Spielvorbereitung**

Der Teich wird mittig auf den Tisch gelegt. Alle Mitspieler suchen sich einen Frosch aus und setzen diesen auf den Teich. Ein Mitspieler wird ausgewählt, der versuchen wird, die Frösche zu fangen.

### **Die Regeln**

Der Fänger nimmt die Dose in die eine Hand und würfelt mit der anderen. Die anderen Spieler müssen genau aufpassen, welche Farbe gewürfelt wird, denn der Würfel entscheidet, welcher Frosch gefangen werden soll. Der Fänger versucht, den

Frosch so schnell wie möglich unter der Dose zu fangen. Nur der Frosch mit der gewürfelten Farbe darf weggezogen werden; alle anderen Frösche bleiben auf dem Teich sitzen.

Wird der Frosch gefangen, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Schafft er es zu entkommen, darf er sich in der nächsten Runde wieder auf den Teich setzen. Der Mitspieler, der seinen Frosch wegzieht, obwohl seine Farbe nicht gewürfelt wurde, scheidet ebenfalls aus.

Gewonnen hat der Spieler, der als letzter seinen Frosch übrig hat. Er darf in der nächsten Runde der Fänger sein.

## Catch the Frog

6 frogs, 1 coloured die, 1 felt pond

### **Preparation**

The pond is placed in the middle of the table. Each player chooses a frog and places it on the pond. A player is selected who will try to catch the frogs.

### **Rules**

The catcher holds the tin in one hand and rolls the die with the other. The other players have to be careful which colour to roll, because the die decides which frog is to be caught. The catcher tries to catch the frog under the tin as quickly as



possible. Only the frog of the colour rolled may be pulled away; all the other frogs remain sitting on the pond.

If the frog is caught, the player is eliminated from the game. If it manages to escape, it may sit on the pond again in the next round. Any player who pulls away his frog even though its colour has not been rolled is also eliminated.

The last player to have a frog is the winner. He can then be the catcher in the next round.

## **F** Attrape la grenouille

6 grenouilles, 1 dé de couleurs, 1 étang en feutrine

### **Préparation du jeu**

L'étang est placé au milieu de la table. Chaque joueur choisit une grenouille et la pose sur l'étang. Un joueur est désigné pour tenter d'attraper les grenouilles.

### **Les règles**

L'attrapeur de grenouille prend la boîte en métal dans une main et lance le dé de couleurs avec l'autre main. Les autres joueurs doivent faire très attention à la couleur du dé, car c'est elle qui désigne la grenouille à capturer. L'attrapeur tente de capturer la grenouille aussi vite que possible

en posant la boîte par dessus. Seule la grenouille de la couleur du dé doit être attrapée, toutes les autres grenouilles restent assises sur l'étang.

Si la grenouille est attrapée, le joueur qui la tenait est éliminé. Si elle parvient à s'échapper, elle est autorisée à revenir sur l'étang au prochain tour.

Le joueur qui retire sa grenouille, alors que le dé n'avait pas désigné sa couleur, est également éliminé.

Le gagnant est le dernier joueur à avoir encore sa grenouille sur l'étang. Il peut alors devenir l'attrapeur de grenouille lors du prochain tour.

## **E** Caza de la rana

6 ranas, 1 dado de colores, 1 estanque de fieltro

### **Preparación para el juego**

El estanque se colocará en el centro de la mesa. Cada uno de los jugadores coge una rana y la coloca en el estanque. Se elegirá a un jugador que deberá intentar atrapar a la rana.

### **Normas del juego**

El jugador coge la caja con una mano y tira el dado con la otra. Los jugadores deberán prestar atención al color que salga en el dado, ya que el dado decide qué rana debe atraparse. El cazador intentará atrapar a la rana con la caja lo

más rápido posible. Solo podrá retirarse la rana del color que salga con el dado; el resto de ranas seguirá en el estanque.

Si el cazador atrapa una rana, el jugador al que corresponda dicha rana quedará eliminado. Si el jugador consigue que su rana escape, podrá continuar jugando el siguiente turno. El jugador cuya rana se atrape, aunque su color no corresponda con el del dado, también será eliminado. Habrá ganado el jugador que haya conseguido que no cacen a su rana. Este jugador podrá ser el cazador en el siguiente turno.

## **NL** Vang de Kikker

6 kikkers, 1 kleurendobbelsteen, 1 vijver van vilt

### **Spelvoorbereiding**

De vijver wordt in het midden van de tafel geplaatst. Alle spelers kiezen een kikker en zetten hem op de vijver. Er wordt een speler gekozen die de kikkers zal proberen te vangen.

### **De regels**

De vanger neemt het blik in de ene hand en dobbelt met de andere. De andere spelers moeten goed opletten welke kleur wordt gegooid, want de dobbelsteen beslist welke kikker moet worden gevangen. De vanger probeert de kikker zo snel

mogelijk onder het blik te vangen. Alleen de kikker van de gegooide kleur mag worden weggetrokken; alle andere kikkers blijven op de vijver zitten. Als de kikker wordt gevangen, valt de speler uit. Slaagt hij erin om te ontsnappen, dan mag hij de volgende ronde weer op de vijver gaan zitten. Een speler die zijn kikker wegtrekt, wanneer zijn kleur niet werd gegooid, valt eveneens uit. De winnaar is de speler die als laatste zijn kikker nog heeft. Hij mag in de volgende ronde de vanger zijn.

## Fang frøen

6 frøer, 1 farveterning, 1 dam af filt

### Forberedelse af spillet

Dammen lægges på midten af bordet. Alle medspillere vælger en frø og placerer denne på dammen. Herefter udpeges en spiller, som skal forsøge at fange frøerne.

### Spilleregler

Frøfangeren tager dåsen i den ene hånd og kaster terningen med den anden. De andre spillere skal lægge nøje mærke til, hvilken farve der kastes, for terningen afgør, hvilken frø det er, der skal fanges. Frøfangeren forsøger at fange



frøen under dåsen så hurtigt som muligt, men det er kun den frø, der matcher den kastede ternings farve, der må tages ud af spillet. Alle andre frøer skal blive siddende på dammen.

Hvis frøen fanges, udgår spilleren, hvis frø det er, af spillet. Hvis frøen slipper fri, må den placeres på dammen igen i næste runde. Spillere, der trækker deres frø væk, selvom den har en anden farve end den kastede ternings, udgår ligeledes af spillet.

Den spiller, der beholder sin frø som den sidste, har vundet. I næste runde er det ham/hende, der får lov til at være frøfangeren.

## ① **Cattura il ranocchio**

6 ranocchi, 1 dado colorato, 1 laghetto di feltro

### **Preparazione del gioco**

Il laghetto va messo in posizione centrale sul tavolo. Ciascun giocatore sceglie a piacere un ranocchio e lo posa sul laghetto. Si sceglie quindi un giocatore che cercherà di catturare i ranocchi.

### **Le regole**

Il catturatore di ranocchi prende il barattolo con una mano mentre con l'altra getta il dado. Gli altri giocatori devono fare moltissima attenzione al colore ottenuto lanciando il dado, perché è il dado che decide quale ranocchio dovrà essere catturato. Il catturatore di ranocchi cerca il più

rapidamente possibile di catturare il ranocchietto con il barattolo. Può essere catturato solo il ranocchietto del colore indicato dal dado; tutti gli altri ranocchietti restano sul laghetto.

Il giocatore il cui ranocchietto viene catturato deve abbandonare il gioco. Il ranocchietto che invece riesce a salvarsi dalla cattura, deve rimanere sul laghetto mentre il gioco continua. Deve abbandonare il gioco anche quel giocatore che toglie il suo ranocchietto dal laghetto benché il colore del ranocchietto non corrisponda a quello indicato dal dado.

Vince il giocatore il cui ranocchietto resta da solo sul laghetto. Sarà ora questo giocatore a fare il catturatore di ranocchietti se si desidera ricominciare il gioco.

## **P** Caça à rã

6 rãs, 1 dado colorido, 1 lago de feltro

### **Preparação do jogo**

O lago é colocado ao centro da mesa. Todos os jogadores escolhem uma rã e colocam-na dentro do lago. É escolhido um jogador para tentar apanhar as rãs.

### **As regras**

O caçador segura a lata com uma mão e lança o dado com a outra. Os outros jogadores devem prestar muita atenção à cor lançada, visto que o dado decide a rã que deve ser apanhada. O caçador tenta apanhar a rã com a lata o mais rápido possível. Só é permitido tentar apanhar a

rã da cor lançada com o dado. As restantes rãs ficam dentro do lago.

Se a rã de um jogador for apanhada, o jogador sai do jogo. Se o jogador conseguir escapar, pode continuar no lago na jogada seguinte. O jogador que tirar a sua rã se a sua cor não for lançada pelo dado também sai do jogo.

Ganha o último jogador a ficar com a rã dentro do lago. Na jogada seguinte, pode ser o caçador.

## Złap żabkę

6 żabek, 1 kostka z kolorami, 1 staw z filcu

### **Przygotowanie do gry**

Staw należy umieścić na środku stołu. Każdy z graczy wybiera sobie jedną z żab i umieszcza ją w stawie. Następnie należy wybrać osobę, która będzie łapać żabki.

### **Zasady gry**

Gracz, który ma łapać żabki, bierze do jednej ręki puszkę, a do drugiej kostkę. Pozostali gracze muszą uważnie patrzeć, jaki kolor wskaże kostka, gdyż to właśnie żabkę w tym kolorze będzie próbował złapać gracz trzymający puszkę. Gracz ten stara się jak najszybciej złapać żabkę,

nakrywając ją puszką. W trakcie polowania ze stawu może zostać wyciągnięta tylko żabka w kolorze, który wskazała kostka - wszystkie pozostałe żabki muszą pozostać w stawie.

Jeżeli żabka zostanie złapana, gracz, do którego należała, odpada z gry. Jeżeli graczowi uda się uniknąć złapania, jego żabka może w kolejnej rundzie powrócić do stawu. Osoba, która wyciągnie ze stawu swoją żabkę, pomimo iż jej kolor nie został wyrzucony, także odpada z gry. Wygrywa ten z graczy, którego żabka najdłużej pozostanie w stawie. Zwycięzca łapie żabki w kolejnej rundzie.

## Игра «Поймай лягушку»

6 лягушек, 1 кубик с обозначениями цветов, 1 пруд, сделанный из войлока

### Подготовка к игре

Пруд ставится посередине стола. Каждый игрок выбирает себе лягушку и садит ее в пруд. После этого выбирают игрока, который будет пытаться поймать лягушек.

### Правила

Ловец берет коробку в одну руку, а другой бросает кубик. Остальные игроки должны внимательно следить за тем, какой цвет выпадет на кубике, так как от этого зависит цвет лягушки, которую нужно поймать. Ловец



должен постараться как можно быстрее накрыть лягушку коробкой и поймать ее. Из пруда можно вытащить только ту лягушку, цвет которой соответствует выпавшему на кубике цвету; все остальные лягушки остаются при этом в пруду. Игрок, чью лягушку поймали, выбывает из игры. Если игроку удастся помешать ловцу поймать его лягушку, этот игрок может снова посадить свою лягушку в пруд перед следующим бросанием кубика. Игрок, который вытащил из пруда свою лягушку, цвет которой не соответствует выпавшему на кубике цвету, также выбывает из игры.

Выигрывает тот игрок, лягушка которого осталась в пруду последней. Ему предоставляется право стать ловцом лягушек в следующем раунде игры.

## **① 捉青蛙**

6只青蛙，1个彩色骰子，1片毡毛做成的池塘

### **游戏准备**

将池塘放置在桌子中央。每个玩家选择一只青蛙并将其放到池塘里。选出一位玩家来努力捉住青蛙。

### **游戏规则**

捉青蛙的人一只手拿盒子一只手扔骰子。其他的玩家必须注意观察扔出的骰子颜色，因为骰子颜色决定该捉住哪一只青蛙。捉青蛙的人争取尽快将青蛙捉到盒子底下。只有和骰子颜色对应的青蛙才能被拖走；其他的青蛙要留在池塘里。

谁的青蛙被捉住了，谁就退出游戏。如果玩家设法逃脱了捉捕，则可以在下一轮中继续回到池塘里面。如果玩家在没有扔到自己的青蛙颜色的情况下将自己的青蛙拖走，也要退出游戏。

将自己的青蛙在池塘中保留到最后的玩家获胜。获胜的玩家可以做下一轮游戏的捉捕者。

**goki**

Roseburger Str. 30  
21514 Güster  
GERMANY

Art.-No: 56709

Batch-No.:





# goki

## Hüpfzwerge

Flying Dwarfs

Les lutins sauteurs

Enanos saltarines

Springdwerger

Hoppedvæрге

Nani saltellanti

Anões saltitões

Skaczące krasnoludki

Игра «Прыгающие гномики»

弹跳小蘑菇

## Hüpfzwerge

2 Hüpfbretter, 6 Stoffsäckchen und 6 Fliegenpilze  
Hüpfspiel für zwei Spieler

### **Spielvorbereitung**

Die Dose wird mittig auf den Tisch gestellt. Jeder Mitspieler erhält ein Hüpfbrett und jeweils drei Pilze und Säckchen. Stellt die Hüpfbretter im gleichen Abstand zu der Dose auf.

### **Die Regeln**

Die Spieler versuchen nun abwechselnd, die Säckchen und Pilze mithilfe der Bretter in die Dose hüpfen zu lassen. Dabei darf jedes Säckchen und jeder Pilz nur einmal geworfen werden. Trifft der

Spieler nicht die Dose, scheidet das Säckchen oder der Pilz aus dem Spiel aus. Für jedes Säckchen, das die Dose trifft bekommt der Spieler einen Punkt und für jeden Pilz zwei Punkte. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende am meisten Punkte erzielen konnte.

## **Flying Dwarfs**

2 flip boards, 6 fabric pouches and 6 toadstools  
Bouncy game for two players

### **Preparation**

The can is placed in the middle of the table. Each player receives a flip board and three mushrooms and pouches. Place the flip boards at the same distance from the box.

### **Rules**

The players now take turns trying to make the pouches and mushrooms jump into the tin using the boards. Each pouch and each mushroom may only be flipped once. If the player does not hit



the tin, the pouch or the mushroom is eliminated from the game. The player gets one point for each pouch that lands in the tin and two points for each mushroom.

The player who has scored the most points at the end is the winner.

## **F** Les lutins sauteurs

2 catapultes, 6 sacs en tissu et 6 champignons volants

Jeu d'adresse pour deux joueurs

### **Préparation du jeu**

La boîte est placée au milieu de la table. Chaque joueur reçoit une catapulte, trois champignons et trois sacs. Placez les deux catapultes à la même distance de la boîte.

### **Les règles**

Les joueurs utilisent à tour de rôle les catapultes pour faire sauter les sacs et les champignons dans la boîte. Chaque sac ou chaque champignon ne peut être lancé qu'une seule fois. Si le

joueur n'atteint pas la boîte en métal, le sac ou le champignon est éliminé du jeu. Le joueur gagne un point pour chaque sac qui atteint la boîte et deux points pour chaque champignon.

Le gagnant est le joueur qui aura marqué le plus de points en fin de partie.

## **E** Enanos saltarines

2 balancines de madera, 6 bolsitas de tela y 6 setas

Juego de lanzar para dos jugadores

### **Preparación para el juego**

La caja se colocará en el centro de la mesa. Cada jugador tendrá un balancín, tres setas y tres bolsitas. Los balancines deberán estar a la misma distancia de la caja.

### **Normas del juego**

Los jugadores, cuando sea su turno, deberán hacer que las bolsitas y las setas salten a la caja con ayuda de los balancines. Para ello, cada

bolsita y cada seta solo puede lanzarse una vez. Si el jugador no alcanza la caja con la bolsita o la seta, dicha bolsita o seta se eliminará del juego. Por cada bolsita que alcance la caja, el jugador obtendrá un punto y, por cada seta, dos puntos. Ganará el jugador que haya conseguido más puntos al final del juego.

## **NL** Springdwergen

2 springplanken, 6 stoffen zakjes en 6 paddenstoelen

Springspel voor twee spelers

### **Spelvoorbereiding**

Het blik wordt in het midden van de tafel geplaatst. Elke speler krijgt een springplank, drie paddenstoelen en drie zakjes. Plaats de springplanken op gelijke afstand van het blik.

### **De regels**

De spelers proberen om de beurt de zakjes en paddenstoelen met behulp van de springplanken in het blik te laten springen. Hierbij mag elk zakje

en elke paddenstoel maar één keer worden  
gegooid. Als de speler niet in het blik mikt, wordt  
het zakje of de paddenstoel uit het spel genomen.  
Voor elk zakje dat in het blik landt, krijgt de speler  
één punt. Voor een paddenstoel zijn dat er twee.  
De winnaar is de speler die op het einde de  
meeste punten heeft behaald.

## Hoppedværge

2 vippebrætter, 6 stofsække og 6 fluesvampe  
Hoppespil for to spillere

### Forberedelse af spillet

Dåsen stilles på midten af bordet. Hver spiller får et vippebræt, tre fluesvampe og en sæk. Vippebrætterne stilles lige langt væk fra dåsen.

### Spilleregler

Spillerne skiftes nu til at få sækkene og svampene til at hoppe over i dåsen ved hjælp af brætterne. Hver sæk og hver svamp må kun "sendes afsted" en enkelt gang. Hvis spilleren rammer ved siden af, udgår sækken eller svampen af spillet. For



hver sæk, der havner i dåsen, får den pågældende spiller 1 point og for hver svamp 2 point. Den spiller, der har fået samlet de fleste point, vinder spillet.

## ① **Nani saltellanti**

2 catapulte, 6 sacchetti di stoffa e 6 funghetti  
Gioco di catapulta per due giocatori

### **Preparazione del gioco**

Il barattolo va messo in posizione centrale sul tavolo. Ciascun giocatore riceve una catapulta nonché tre funghetti e tre sacchetti. Posizionare le catapulte alla stessa distanza dal barattolo.

### **Le regole**

Con l'ausilio della catapulta, i giocatori cercano a turno di catapultare i sacchetti e i funghetti nel barattolo. Ogni sacchetto e ogni funghetto possono essere lanciati una sola volta. Vanno esclusi dal gioco il sacchetto o il funghetto che

un giocatore lancia senza centrare il barattolo. Il giocatore ottiene un punto per ogni sacchetto che riesce a catapultare nel barattolo, e due punti per ogni funghetto.

Vince il giocatore che alla fine ha totalizzato il numero più alto di punti.

## **P** Anões saltitões

2 tábuas para saltar, 6 saquinhos em tecido e 6 cogumelos em feltro

Jogo de resalto para dois jogadores

### **Preparação do jogo**

A lata é colocada ao centro da mesa. Cada jogador recebe uma tábua, três cogumelos e três saquinhos. Coloquem as tábuas de saltar à mesma distância da lata.

### **As regras**

Os jogadores tentam, alternadamente, fazer saltar os saquinhos e os cogumelos para dentro da lata com ajuda das tábuas. Cada saquinho e cada cogumelo só pode ser lançado uma vez.

Se o jogador não atingir a lata, o saquinho ou o cogumelo sai do jogo. Por cada saquinho que entre na lata, o respectivo jogador recebe um ponto e, por cada cogumelo, recebe dois pontos. Ganha o jogador que tiver mais pontos no fim do jogo.

## Skaczące krasnoludki

2 skocznie, 6 woreczków i 6 grzybków  
Gra dla 2 osób

### **Przygotowanie do gry**

Puszkę należy ustawić na środku stołu. Każdy z graczy otrzymuje skocznnię oraz po 3 woreczki i 3 grzybki. Skocznie należy ustawić w równej odległości od puszek.

### **Zasady gry**

Gracze starają się trafić swoimi woreczkami i grzybkami na zmianę do puszek, korzystając ze skoczni. Każdy z woreczków i każdy z grzybków może zostać przy tym użyty tylko raz. Jeżeli gracz nie trafi do puszek, dany woreczek lub grzybek

wypada z gry. Za każdy woreczek, który wyląduje w puszcze, gracz otrzymuje 1 punkt, a za każdy grzybek - 2 punkty.

Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie większą liczbę punktów.



## Игра «Прыгающие гномики»

2 трамплина, 6 матерчатых мешочков и 6  
летающих грибов

Игра с прыгающими фигурами для двух игроков

### Подготовка к игре

Коробка ставится посередине стола. Каждый игрок получает один трамплин, а также по три гриба и по три мешочка. Разместите трамплины на одинаковом расстоянии от коробки.

### Правила

Игроки с помощью трамплинов по очереди пытаются забросить мешочки и грибы в коробку. Каждый мешочек и гриб разрешается бросать только один раз. Если игрок не попадает в



коробку, то мешочек или гриб выбывает из игры. За каждый заброшенный в коробку мешочек игрок получает одно очко, а за каждый гриб – два очка.

Выигрывает игрок, который к концу игры наберет наибольшее количество очков.

## **① 弹跳小蘑菇**

两个跳板，6个小布袋和6个蘑菇  
适合两人玩的跳跳游戏

### **游戏准备**

将盒子放置在桌子中央。每个玩家一个跳板、三个蘑菇以及三个布袋。两个跳板要和盒子保持相同的距离。

### **游戏规则**

玩家轮流努力借助跳板将布袋和蘑菇弹入盒子中。每个袋子和每个蘑菇只能跳一次。如果玩家能将袋子或蘑菇弹入盒子中，则对应的袋子或蘑菇须退出游戏。玩家成功将一个袋子弹入盒子得一分，讲一个蘑菇弹入盒子得两分。最后得分最多的玩家获胜。



**goki**

Roseburger Str. 30  
21514 Güster  
GERMANY

Art.-No: 56709

Batch-No.:

