

## IT TROTTOLA SWING

Fai girare la trottola con le dita e scegli uno dei 3 giochi in base al livello di difficoltà che preferisci.

**1º GIOCO: BASE, 4 ANNI +, 1 o 2 GIOCATORI:** Pesca una CARTA TROTTOLA (quelle con le trottole sul retro). Pronti, via! Lancia la trottola nel modo indicato sulla carta.

**CARTE TROTTOLA:**

fai girare la trottola DIRITTA (punta verso il piano)

**1.** ...a occhi chiusi\*

**2.** ...su una gamba\*

**3.** ...con la mano non dominante\*

**4.** ...dando la schiena al tavolo \*

**5.** ...usando pollice e medio della stessa mano

**6.** ...usando pollice e anulare della stessa mano

**7.** ...usando pollice e indice di due mani diverse fai girare la trottola ROVESCIATA (punta verso il soffitto)

**8.** ...usando pollice e indice di due mani diverse

**9.** ...usando pollice e medio di due mani diverse

Nota:\* usa le dita che preferisci

**1 GIOCATORE:** Allenati da solo a far girare la trottola sempre meglio!

**2 GIOCATORI:** Vince chi lancia la trottola come indicato dalla carta e la fa girare più a lungo. La trottola smette di girare quando è completamente ferma. Puoi tirare la trottola una sola volta per turno.

**2º GIOCO: MEDIO, 5 ANNI +:** Pesca una CARTA RULLO (quelle con i rulli sul retro). Lancia la trottola nel miglior modo possibile e, mentre gira, esegui la sfida indicata sulla carta. La sfida inizia quando lanci la trottola e termina quando la tua trottola si ferma del tutto, momento in cui devi smettere di usare i rulli. Se si gioca in 2 o in 4, si lancia la trottola al “Via” e le sfide si svolgono in contemporanea. Puoi tirare la trottola una sola volta per turno.

**CARTE RULLO:**

**10.** Appoggia il primo rullo sul tavolo e appoggia uno sopra l'altro più rulli possibile, uno dopo l'altro. Vince chi fa la torre più alta.

**11.** Disponi 3 rulli vicini “a triangolo” e appoggiaci sopra un rullo sdraiato in orizzontale. Ripeti con gli altri rulli. Vince chi costruisce prima i 3 gruppi senza che i tre rulli sopra cadano.

**12.** Stendi il braccio sul tavolo e appoggiaci sopra più rulli possibile, uno per volta. Vince chi mette più rulli in equilibrio.

**13.** Prima di lanciare la trottola, prepara davanti a te una fila di tutti rulli appoggiati in orizzontale, sulle “gobbe”. Lancia la trottola. Usando solo l'indice, rimettili in piedi (sulla parte piana), uno per volta. Chi ne rimette in piedi di più, vince.

**14.** Prima di lanciare la trottola, costruisci una piramide di rulli: fila da 4 come base (la base è composta da 4 rulli in fila), sopra fila da 3 (la fila sopra da 3 rulli), poi da 2 e sopra 1 (quella sopra da due, e l'ultima da uno solo). Lancia un rullo e poi l'altro per abbattere la piramide. La mano con cui lanci deve essere almeno ad un metro di distanza dalla piramide. Vince chi abbatte più rulli.

**15.** Prima di lanciare la trottola, prepara una fila di 11 rulli appoggiati sul lato piatto. Tra un rullo e l'altro deve esserci la distanza sufficiente a far passare in mezzo il rullo restante. Lancia la trottola e spingi questo rullo dandogli piccoli colpetti con l'indice, in modo da fargli fare lo slalom. Ogni slalom sono 11 rulli superati. Se sposti o fai cadere i rulli della fila, ricominci da capo. Vince chi supera più rulli.

**16.** Posiziona la scatola sul piano di gioco. Se giocate in 2, posizionala a metà tra te e l'avversario. Lancia un rullo alla volta nella scatola. La mano con cui lanci deve essere almeno ad un metro di distanza dalla piramide. Vince chi lancia più cilindri nella scatola.

**17.** Prendi un rullo alla volta pinzandolo “a forbice” tra indice e medio, e mettilo nella scatola. Chi mette più rulli nella scatola vince.

**18.** Posiziona la scatola sul piano di gioco a metà tra te e il tuo sfidante. Usa due rulli in orizzontale per pinzarne un terzo e mettilo nella scatola. Chi mette più rulli nella scatola vince.

**1 GIOCATORE.** Se giochi da solo vinci se la esegui la sfida usando tutti i rulli come indicato sulla carta, prima che la trottola si fermi del tutto.

**2 GIOCATORI.** Vince il giocatore che esegue per primo la sfida con rulli o è più avanti dell'altro quando entrambe le trottole si sono fermate. Se la trottola del giocatore A si ferma del tutto, ma quella del giocatore B sta ancora girando, A smette di usare i rulli e B continua la sfida pescata fino a quando anche la sua trottola si ferma. Es. CARTA RULLI 10: quando la trottola di entrambi i giocatori si è fermata, se il giocatore A ha impilato 10 rulli e B 9, vince A.

**4 GIOCATORI.** Si gioca a coppie. Uno lancia la trottola e poi controlla gli avversari, l'altro esegue la sfida con i rulli. Vince la coppia che esegue per primo la sfida con rulli o è più avanti dell'altro quando entrambe le trottole si sono fermate.

**3º GIOCO: AVANZATO, 7/8 ANNI oppure ADULTO contro BAMBINO:** Mischia entrambi i mazzi di carte tenendoli separati e pesca una carta da entrambi. Pronti, via! Fai girare la trottola con la difficoltà indicata dalla CARTA TROTTOLA e mentre gira esegui la sfida indicata dalla CARTA RULLO. Se i giocatori hanno età diverse, il più piccolo esegue solo la prova con i rulli, mentre il

grande pesca una carta trottola e fa anche girare la trottola con la sfida indicata. Anche in questo livello si può giocare da solo contro la trottola, contro un avversario, oppure a coppie (uno lancia la trottola con la sfida indicata dalla carta sfida e l'altro esegue la prova con i rulli).

### EN SWING SPINNING TOP

Spin the top with your fingers and choose one of the 3 game options, depending on the desired difficulty level.

**GAME 1. BASIC, 4 years +, 1 or 2 PLAYERS:** Draw a SPINNING TOP CARD (those with the spinning top on the back). Ready, steady, go! Spin the top as shown on the card.

**SPINNING TOP CARDS:**

UPRIGHT spinning top (tip down)

**1.** .... with your eyes closed\*

**2.** ... standing on one leg\*

**3.** ... with your weak hand\*

**4.** ... with your back to the table\*

**5.** ... using your thumb and middle finger on the same hand

**6.** ... using your thumb and ring finger on the same hand

**7.** ... using your thumb and index finger on different hands

UPSIDE-DOWN spinning top (tip up)

**8.** ... using your thumb and index finger on different hands

**9.** ... using your thumb and middle finger on different hands

Note: \* use the fingers you want

**1 PLAYER:** Practice alone to spin the top better!

**2 PLAYERS:** The winner is the player whose spinning top spins for longest after being spun as shown on the card. A spinning top stops spinning when it completely stops. You can only spin the spinning top once per turn.

**GAME 2. AVERAGE, 5 years +:** Draw a BARREL CARD (those with the barrels on the back). Spin the top as well as you can and, while it is spinning, complete the challenge on the card. The challenge begins when the top is spun and ends when the top stops completely, which is when you must stop using the barrels. For both 2 and 4 player games, the top is spun on “Go” and the challenges are done at the same time. You can only spin the spinning top once per turn.

**BARREL CARDS:**

**10.** Place the first barrel on the table and then place as many as possible on this, one on top of the other. The winner is the player who makes the tallest tower.

**11.** Place 3 barrels in a “triangle” and place a barrel horizontally across them. Repeat with the other barrels. The winner is the player who is the quickest to make 3 such structures without the barrels on top falling off.

**12.** Place your arm on the table and put as many barrels on top of it as possible, one at a time. The winner is the player who balances the most barrels.

**13.** Before spinning the top, set up a row of barrels lying horizontally (on the rounded section). Spin the top. Using only your index finger, place the barrels upright (flat side down), one at a time. The winner is the player who ends with the most upright barrels.

**14.** Before spinning the top, set up a pyramid of barrels as follows: a bottom row of 4 barrels, with the row above that having 3 barrels, and then 2 barrels and 1 barrel (so 4 rows in total, each with one less barrel). Throw one barrel and then the other to knock the pyramid down. Your throwing hand must be at least one metre away from the pyramid when you throw the barrel. The winner is the player who knocks down the most barrels.

**15.** Before spinning the top, set up a row of 11 barrels on a flat surface. There must be sufficient space between one barrel and the next for another barrel to pass in-between. Spin the top and gently flick or knock the barrel forward with your index finger, making it slalom through the other barrels. A slalom consists of passing all the barrels. If you move or knock over a barrel, you start from the beginning again. The winner is the player who makes it around the most barrels.

**16.** Place the box on the playing surface. In a 2-player game, place it midway between the two players. Leave one barrel in the box at a time. Your throwing hand must be at least one metre away from the box when you throw a barrel. The winner is the player who throws the most barrels into the box.

**17.** Holding one barrel at a time between your index and middle fingers, place it in the box. The winner is the player who places the most barrels in the box.

**18.** Place the box on the playing surface, midway between you and your opponent. Use two barrels to trap a third barrel between them and place it in the box. The winner is the player who places the most barrels in the box.

**1 PLAYER.** If you are playing alone, you win if you use all the barrels as shown on the card, before the spinning top stops.

**2 PLAYERS.** The winner is the player who first completes the barrel challenge or is the closest to having completed it when the spinning tops stop. If player A's spinning top stops completely, but

player B's continues, A has to stop using the barrels, but B can continue until the second top stops. E.g. BARREL CARD 10: when both players' spinning tops have stopped, if player A has stacked 10 barrels and B 9, A wins.

**4 PLAYERS.** Games are played in pairs. One player spins the top and monitors the opponents; the other does the barrel challenge. The winner is the pair that first completes the barrel challenge or is the closest to having completed it when the spinning tops stop.

**GAME 3. ADVANCED, 7/8 YEARS or ADULT versus CHILD:** Shuffle both decks separately and draw a card from each. Ready, steady, go! Spin the top according to the indicated difficulty on the SPINNING TOP CARD and, while it is spinning, complete the challenge on the BARREL CARD. If players are different ages, the youngest only does the barrel challenge, while the oldest also draws a spinning top card and spins the top for the indicated challenge. One can also play alone against the spinning top at this level, against an opponent or in pairs (one spins the top as indicated on the challenge card and the other does the barrel challenge).

## FR TOUPIE SWING

Faites tourner la toupie avec les doigts et choisissez l'un des 3 jeux en fonction du niveau de difficulté que vous préférez.

**1º JEU : BASE, 4 ANS +, 1 ou 2 JOUEURS :** Piochez une CARTE TOUPIE (celles avec les toupies sur le dos) (fig. 1). Prêts, partez ! Lancez la toupie de la façon indiquée sur la carte.

**CARTES TOUPIE :**

faites tourner la toupie DROITE (pointe vers la table) (fig. 2)

**1.** ...les yeux fermés\*

**2.** ...sur une jambe\*

**3.** ...avec la main non dominante\*

**4.** ...dos à la table\*

**5.** ...en utilisant le pouce et le majeur de la même main

**6.** ...en utilisant le pouce et l'annulaire de la même main

**7.** ...en utilisant le pouce et l'index de deux mains différentes

faites tourner la toupie à l'envers (pointe vers le plafond) (fig. 3)

**8.** ...en utilisant le pouce et l'index de deux mains différentes

**9.** ...en utilisant le pouce et le majeur de deux mains différentes

Remarque : \*utilisez les doigts que vous préférez

**1 JOUEUR :** Entraînez-vous seul à faire tourner la toupie de mieux en mieux !

**2 JOUEURS :** Le gagnant est celui qui lance la toupie comme indiqué par la carte et la fait tourner plus longtemps. La toupie arrête de tourner lorsqu'elle est complètement immobile. Vous ne pouvez lancer la toupie qu'une seule fois par tour.

**2º JEU : MOYEN, 5 ANS +:** Piochez une CARTE ROULEAU (celles avec les rouleaux sur le dos) (fig. 4). Lancez la toupie de la meilleure façon possible et, pendant qu'elle tourne, effectuez le défi indiqué sur la carte. Le défi commence lorsque vous lancez la toupie et termine lorsque votre toupie s'arrête complètement, moment où il faut arrêter d'utiliser les rouleaux. Si vous jouez à 2 ou à 4, vous lancez la toupie au “Partez” et les défis se déroulent simultanément. Vous ne pouvez lancer la toupie qu'une seule fois par tour.

**CARTES ROULEAU :**

**10.** Placez le premier rouleau sur la table et placez l'un sur l'autre le plus de rouleaux possible, l'un après l'autre. Le gagnant est celui qui fait la tour la plus haute.

**11.** Disposez 3 rouleaux l'un à côté de l'autre “en triangle” et placez-y dessus un rouleau couché horizontalement. Répétez avec les autres rouleaux. Le gagnant est celui qui construit en premier les 3 groupes sans que les trois rouleaux du dessus tombent.

**12.** Étendez le bras sur la table et placez-y dessus autant de rouleaux que possible, un à la fois. Le gagnant est celui qui met le plus de rouleaux en équilibre.

**13.** Avant de lancer la toupie, préparez devant vous une rangée de tous les rouleaux posés horizontalement, sur les “bosses”. Lancez la toupie. En utilisant uniquement l'index, remettez-les sur pied (sur le côté plat), un à la fois. Celui qui en remet le plus sur pied, gagne.

**14.** Avant de lancer la toupie, construisez une pyramide de rouleaux : rangée de 4 en guise de base (la base est composée de 4 rouleaux alignés), au-dessus rangée de 3 (la rangée au-dessus de 3 rouleaux), puis de 2 et au-dessus 1 (celle au-dessus de deux, et la dernière d'un seul). Lancez un rouleau et puis l'autre pour abattre la pyramide. La main avec laquelle vous lancez doit être au moins à un mètre de distance de la pyramide. Le gagnant est celui qui renverse le plus de rouleaux.

**15.** Avant de lancer la toupie, préparez une rangée de 11 rouleaux posés sur le côté plat. Entre un rouleau et l'autre, il doit y avoir la distance suffisante pour faire passer au milieu le rouleau restant. Lancez la toupie et poussez ce rouleau en lui donnant de petits coups avec l'index, de façon

à lui faire faire le slalom. Chaque slalom comporte 11 rouleaux passés. Si vous déplacez ou faites tomber les rouleaux de la rangée, recommencez du début. Le gagnant est celui qui dépasse le plus de rouleaux.

**16.** Positionnez la boîte sur la table de jeu. Si vous jouez à 2, positionnez-la au milieu entre l'adversaire et vous. Lancez un rouleau à la fois dans la boîte. La main avec laquelle vous lancez doit être au moins à un mètre de distance de la pyramide. Celui qui lance le plus de cylindres dans la boîte gagne.

**17.** Prenez un rouleau à la fois en le pinçant "en ciseaux" entre l'index et le majeur, et mettez-le dans la boîte. Celui qui met le plus de rouleaux dans la boîte gagne.

**18.** Positionnez la boîte sur la table de jeu au milieu entre l'advsaire et vous. Utilisez deux rouleaux en horizontal pour en pincer un troisième et mettez-le dans la boîte. Celui qui met le plus de rouleaux dans la boîte gagne.

**1 JOUEUR.** Si vous jouez seul, vous gagnez si vous exécutez le défi en utilisant tous les rouleau comme indiqué sur la carte, avant que la toupie ne s'arrête complètement.

**2 JOUEURS.** Le gagnant est le joueur qui exécute en premier le défi avec les rouleaux ou est devant l'autre lorsque les deux toupies se sont arrêtées. Si la toupie du joueur A s'arrête complètement, mais que celle du joueur B continue de tourner, A arrête d'utiliser les rouleaux et B continue le défi pioché jusqu'à ce que sa toupie s'arrête aussi. Ex. CARTE ROULEAUX 10 : lorsque la toupie des deux joueurs s'est arrêtée, si le joueur A a empilé 10 rouleaux et B 9, A gagne.

4 JOUEURS. On joue en couple. L'un lance la toupie et puis contrôle les adversaires, l'autre exécute le défi avec les rouleaux. Le couple qui exécute en premier le défi avec les rouleaux, ou est devant l'autre lorsque les deux toupies se sont arrêtées, gagne.

**3º JEU. AVANCÉ, 7/8 ANS ou bien ADULTE contre ENFANT :**

Mélangez les deux jeux de cartes en les gardant séparés et piochez une carte de chacun d'eux. Prêts, partez ! Faites tourner la toupie avec la difficulté indiquée par la CARTE TOUPIE et pendant qu'elle tourne exécutez le défi indiqué par la CARTE ROULEAU. Si les joueurs sont d'âges différents, le plus petit exécute uniquement l'épreuve avec les rouleaux, tandis que le plus grand pioche une carte toupie et fait tourner aussi la toupie avec le défi indiqué. Dans ce niveau également, on peut jouer seul contre la toupie, contre un adversaire, ou bien en couple (l'un lance la toupie avec le défi indiqué par la carte défi et l'autre exécute l'épreuve avec les rouleaux).

**ES** **PEONZA SWING**

Haga girar la peonza con los dedos y elija uno de los 3 juegos según el nivel de dificultad que prefiere.

**1º JUEGO: BASE, 4 AÑOS +, 1 o 2 JUGADORES:**

Robe una CARTA PEONZA (aquellas con las peonzas en la parte de atrás). ¡Listos, fuera! Lance la peonza como se indica en la carta.

**CARTAS PEONZA:**

haga girar la peonza RECTA (punta hacia la mesa)

**1** ...con los ojos cerrados\*

**2** ...en una pierna\*

**3** ...con la mano no dominante\*

**4** ...de espaldas a la mesa \*

**5** ...usando el pulgar y el dedo medio de la misma mano

**6** ...usando el pulgar y el anular de la misma mano

**7** ...usando el pulgar y el índice de dos manos diferentes

Haga girar la peonza al revés (punta hacia el techo)

**8** ...usando el pulgar y el índice de dos manos diferentes

**9** ...usando el pulgar y el medio de dos manos diferentes

Nota: \*use los dedos que prefiere

1 JUGADOR: ¡Entrénese solo para hacer girar la peonza cada vez mejor!

2 JUGADORES: Gana quien lanza la peonza como indica la carta y la hace girar más tiempo. La peonza deja de girar cuando se para por completo. Puede tirar la peonza una vez sola por turno.

**2º JUEGO. MEDIANO, 5 AÑOS +:** Robe una CARTA ROLLO (aquellas con los rollos en la parte de atrás). Lance la peonza de la mejor manera posible y, mientras gira, ejecute el desafío indicado en la carta. El desafío empieza cuando lanza la peonza y acaba cuando su peonza se para por completo, momento en el que debe dejar de usar los rollos. Si se juega en 2 o en 4, se lanza la peonza al "Fuera" y los desafíos se desarrollan simultáneamente. Puede tirar la peonza una vez sola por turno.

**CARTAS ROLLO:**

**10.** Coloque el primer rollo en la mesa y coloque, uno encima del otro, más rollos sea posible, uno tras otro. Gana quien haga la torre más alta.

**11.** Disponga 3 rollos uno al lado del otro "en triángulo" y apoye encima de ellos un rollo horizontalmente. Repita con los otros rollos. Gana quien construya primero los 3 grupos sin que caigan los tres rollos de arriba.

**12.** Extienda el brazo en la mesa y apoye encima más rollos sea posible en él, uno a la vez. Gana quien ponga más rollos en equilibrio.

**13.** Antes de lanzar la peonza, prepare frente a sí

mismo una hilera de todos los rollos colocados horizontalmente sobre las "jorobas". Lance la peonza. Usando solo el índice, vuelva a ponerlos de pie (sobre la parte plana), uno a la vez. El que más ponga rollos de pie, gana.

**14.** Antes de tirar la peonza, construya una pirámide de rollos: hilera de 4 como base (la base está formada por 4 rollos seguidos), arriba hilera de 3 (la hilera de arriba por 3 rollos), luego por 2 y encima 1 (la de arriba de dos, y la última de uno solo). Lance un rollo y luego el otro para derribar la pirámide. La mano con la que lanza debe estar al menos a un metro di distancia de la pirámide. Gana el que derriba más rollos.

**15.** Antes de lanzar la peonza, prepare una hilera de 11 rollos apoyados en el lado plano. Entre un rollo y otro debe haber suficiente distancia para hacer pasar por el medio el rollo restante. Lance la peonza y empuje este rollo dándole pequeños golpecitos con el índice, para hacerle hacer el slalom. Cada slalom son 11 rollos superados. Si mueve o hace caer los rollos de la hilera, empiece de nuevo. Gana quien supere más rollos.

**16.** Coloque la caja en la mesa de juego. Si jugáis en 2, colóquela a mitad entre el oponente y usted. Lance un rollo a la vez en la caja. La mano con la que lanza debe estar al menos a un metro de distancia de la pirámide. Gana quien lanza más cilindros en la caja.

**17.** Coja un rollo a la vez pellizcándolo "a tijeras" entre el índice y el medio, y colóquelo en la caja. Gana quien ponga más rollos en la caja.

**18.** Coloque la caja en la mesa de juego a mitad entre su oponente y usted. Use dos rollos horizontalmente para pellizcar un tercero y colóquelo en la caja. Gana quien ponga más rollos en la caja.

**1 JUGADOR.** Si juega solo, gana si ejecuta el desafío usando todos los rollos como se indica en la carta, antes de que la peonza se pare por completo.

**2 JUGADORES.** Gana el jugador que ejecuta primero el desafío con los rollos o está por delante del otro cuando ambas peonzas se han parado. Si la peonza del jugador A se para por completo, pero la del jugador B sigue dando vuelta, A deja de usar los rollos y B sigue con el desafío sorteado hasta que su peonza se pare también. Ej. CARTA ROLLOS 10 : cuando la peonza de ambos jugadores se ha parado, si el jugador A ha apilado 10 rollos y B 9, gana A.

**4 JUGADORES.** Se juega en parejas. Uno lanza la peonza y luego controla a los oponentes, el otro ejecuta el desafío con los rollos. Gana la pareja que ejecuta primero el desafío con los rollos o está por delante del otro cuando ambas peonzas se han parado.

**3º JUEGO. AVANZADO, 7/8 AÑOS o ADULTO contra NIÑO:** Baraje ambos mazos de cartas manteniéndolos separados y robe una carta de ambos. ¡Listos, fuera! Haga girar la peonza con la dificultad indicada por la CARTA PEONZA y mientras gira ejecute el desafío que indica la CARTA ROLLO.

Si los jugadores son de diferentes edades, el más pequeño ejecuta solo la prueba con los rollos, mientras que el grande roba una carta peonza y hace también girar la peonza con el desafío indicado.

En este nivel también se puede jugar solo contra la peonza, contra un oponente, o en parejas (uno lanza la peonza con el desafío indicado por la carta desafío y el otro ejecuta la prueba con los rollos).

**DE** **TROTTOLA SWING**

Drehe den Kreisel mit den Fingern – und wähle eine der 3 Spiele je nach dem Schwierigkeitsgrad, den du bevorzugst.

**1º SPIEL. EINFACH: 4 JAHRE +, 1 oder 2 SPIELER:** Nimm eine KREISELKARTE (die mit den Kreiseln auf der Rückseite). Und los geht's! Drehe den Kreisel so wie es auf der Kreiselkarte angegeben ist.

**KREISELKARTEN:**

Kreisel GERADE (Kreiselspitze zeigt in Richtung Tisch)

1. ...mit geschlossenen Augen\*

2. ...auf einem Bein\*

3. ...mit der schwachen Hand\*

4. ...mit dem Rücken zum Tisch\*

5. ...mit Daumen und Mittelfinger derselben Hand

6. ...mit Daumen und Ringfinger derselben Hand

7. ...mit Daumen und Zeigefinger von zwei verschiedenen Händen

Kreisel UMGEDREHT (Kreiselspitze zeigt in Richtung Decke)

8. ... mit Daumen und Zeigefinger von zwei verschiedenen Händen

Anmerkung:\*nimm die Finger, die du am liebsten hast

**1 SPIELER:** Trainiere allein und drehe den Kreisel immer besser!

**2 SPIELER:** Gewonnen hat derjenige, der den Kreisel wie auf der Karte angegeben dreht und dessen Kreisel am längsten dreht. Der Kreisel hört auf, sich zu drehen, wenn er ganz stillsteht. Du darfst den Kreisel nur einmal pro Runde drehen.

**2º SPIEL. MITTEL, 5 JAHRE +:** Nimm eine

ROLLENKARTE (die mit den Röllchen auf der Rückseite). Drehe den Kreisel so gut es geht und während er dreht führst du die auf der Rollenkarte angegebene Aufgabe aus. Du beginnst mit der Aufgabe, wenn du den Kreisel drehst und du beendest sie, wenn der Kreisel ganz stillsteht. Dann darfst du die Röllchen nicht mehr anfassen. Wenn du mit 2 oder 4 Personen spielst, drehst du den Kreisel auf " Los " und die Aufgaben müssen gleichzeitig ausgeführt werden. Du darfst den Kreisel nur einmal pro Runde drehen.

**ROLLENKARTEN:**

**10.** Lege das erste Röllchen auf den Tisch und lege so viele Röllchen wie möglich übereinander, eins auf das andere. Wer den höchsten Turm baut, gewinnt.

**11.** Ordne 3 Röllchen nebeneinander in einem "Dreieck" an und lege ein Röllchen waagrecht darauf. Wiederhole den Vorgang mit den anderen Röllchen. Gewonnen hat derjenige, der die drei Gruppen zuerst baut, ohne dass die drei oberen Röllchen herunterfallen.

**12.** Strecke deinen Arm über den Tisch aus und lege nacheinander so viele Röllchen wie möglich darauf. Wer die meisten Röllchen ausbalanciert, gewinnt.

**13.** Bevor du den Kreisel drehst, bereite vor dir eine Reihe von Röllchen vor, die waagrecht auf den "Buckeln" liegen. Drehe den Kreisel. Lege die Röllchen einzeln mit dem Zeigefinger wieder nach oben (mit der flachen Seite). Derjenige, der die meisten Röllchen wieder aufstellt, gewinnt.

**14.** Bevor du den Kreisel drehst, baue eine Pyramide mit den Röllchen: eine 4er-Reihe als Basis (die Basis besteht aus 4 Röllchen in einer Reihe), darüber eine 3er-Reihe (die Reihe darüber besteht aus 3 Röllchen), dann eine 2er-Reihe und darüber eine 1er-Reihe (die Reihe darüber besteht aus zwei und die letzte aus einem Röllchen). Wirf ein Röllchen und dann das andere, um die Pyramide umzustoßen. Die Wurfhand muss mindestens einen Meter von der Pyramide entfernt sein. Wer die meisten Röllchen umwirft, gewinnt.

**15.** Bevor du den Kreisel drehst, bereite eine Reihe mit 11 Röllchen vor, die auf der flachen Seite aufliegen. Der Abstand zwischen den einzelnen Röllchen sollte so groß sein, dass das verbleibende Röllchen durchpasst. Drehe den Kreisel und schiebe das Röllchen an, indem du mit dem Zeigefinger darauf tippst, so dass es einen Slalom macht. Jeder Slalom sind 11 überschrittene Röllchen. Wenn du die Röllchen in der Reihe verschiebst oder wenn sie umfallen, beginnst du von vorne. Wer die meisten Röllchen hinter sich gelassen hat, gewinnt.

**16.** Lege die Schachtel auf den Spielplan. Wenn du

mit 2 Personen spielst, platziere sie in der Mitte zwischen dir und deinem Gegenspieler. Wirf eine Rolle nach der anderen in die Schachtel. Die Hand, mit der du wirfst, muss mindestens einen Meter von der Schachtel entfernt sein. Der Gewinner ist derjenige, der die meisten Röllchen in die Schachtel wirft.

**17.** Nimm ein Röllchen nach dem anderen, indem du es scherenförmig zwischen Zeige- und Mittelfinger klemmst, und lege es in den Karton. Wer die meisten Röllchen in die Schachtel legt, gewinnt.

**18.** Lege die Schachtel auf die Spielfläche in die Mitte zwischen dir und deinem Gegenspieler. Verwende zwei Röllchen waagerecht, um ein drittes Röllchen zu halten, und lege dieses in den Karton. Wer die meisten Röllchen in die Schachtel legt, gewinnt.

**1 SPIELER.** Wenn du allein spielst, gewinnst du, wenn du die Aufgaben mit allen Röllchen ausgeführt hast, wie auf der Karte angegeben, bevor der Kreisel ganz stillsteht.

**2 SPIELER.** Der Spieler, der die Aufgabe mit den Röllchen als Erster ausgeführt hat oder der vor dem anderen liegt, nachdem beide Kreisel ganz stillstehen, gewinnt. Wenn der Kreisel von Spieler A ganz stillsteht, aber der von Spieler B noch weiterdreht, hört Spieler A auf und Spieler B macht weiter, bis auch sein Kreisel ganz stillsteht. Z.B. ROLLENKARTE 10: Wenn der Kreisel beider Spieler stillsteht und Spieler A 10 Röllchen gestapelt hat und Spieler B 9, dann gewinnt Spieler A.

**4 SPIELER.** Das Spiel wird paarweise gespielt. Einer dreht den Kreisel und kontrolliert dann die Gegenspieler, der andere führt die Aufgabe aus. Gewonnen hat das Paar, das als erstes die Aufgabe mit den Röllchen ausgeführt hat oder vor dem anderen Paar liegt, wenn beide Kreisel stillstehen.

**3º SPIEL. FORTGESCHRITTENE, 7/8 JAHRE oder ERWACHSENE gegen KINDER:** Mische beide Kartensätze getrennt voneinander und ziehe von beiden eine Karte. Und los geht's! Drehe den Kreisel mit dem auf der KREISELKARTE angegebenen Schwierigkeitsgrad und führe während des Drehens die auf der ROLLENKARTE angegebene Aufgabe aus. Wenn die Spieler unterschiedlichen Alters sind, führt der jüngere Spieler nur die Aufgabe mit den Röllchen aus, während der ältere Spieler eine Kreiselkarte zieht und den Kreisel mit dem angegebenen Schwierigkeitsgrad dreht. Auch bei diesem Schwierigkeitsgrad kann man allein gegen den Kreisel, gegen einen Gegner oder paarweise spielen (einer dreht den Kreisel mit dem auf der Karte angegebenen Schwierigkeitsgrad, der andere führt die Aufgabe mit den Röllchen aus).