

biber

Hufeisen-Wurfspiel Holz



Anleitung
Instructions
Instructions

Wer hat das meiste Glück? Geschicklichkeit und Treffsicherheit sind bei diesem Spiel gefragt. Die Spieler versuchen, die farnefrohen Hufeisen so zu werfen, dass diese den Stab umschlingen oder ihm näher kommen als die der Gegner. Geselliges, anspruchsvolles Wurfspiel für drinnen und draußen, auch für den Bürosport zwischendurch. Das Produkt wird aus heimischen Hölzern in höchster Qualität von Hand in unseren Werkstätten gefertigt. Wir verwenden nur schadstofffreie Materialien und verzichten auf Lackierung, damit die natürliche und schöne Struktur des Werkstoffs Holz voll zur Geltung kommt.

Das Hufeisenspiel fördert

Koordination, Konzentration, Stressabbau, Spaß am Spiel und den Gemeinschaftssinn.

Spieltyp

Wurfspiel für zwei und mehrere Spieler

Ideales Spielalter

Kinder ab sechs Jahren, Jugendliche und Erwachsene

Spielteile

5 Hufeisen
1 Spielfläche mit Stab
1 Spielblock (zum Notieren der Punkte)

Spielmöglichkeit

Zu Hause und unterwegs

Spielanleitung

Der Stab wird in die Spielfläche gesteckt und auf den Boden gestellt. Die Spieler legen einen Abstand fest und werfen ihr Hufeisen in Richtung des Stabes. Ziel ist, dass das Hufeisen den Stab umschlingt bzw. ihm möglichst nahe kommt.

Variante 1

Jeder Spieler hat drei Durchgänge mit je 5 Würfeln. Nach jeder Runde werden die Punkte zusammengezählt und notiert.

3 Punkte:

Das Hufeisen umschließt den Stab.

2 Punkte:

Das Hufeisen berührt den Stab.

1 Punkt:

Das Hufeisen liegt auf der Spielfläche.

Variante 2

Es werden mehrere gleich große Mannschaften (max. 3 Personen) gebildet. Jeder Teilnehmer des Teams hat drei Versuche. Der beste der drei Versuche wird gewertet. Nach jeder Runde werden die Punkte wie bei Variante 1 verteilt.

Variante 3

Jeder Spieler wählt seine Farbe und die Hufeisen werden abwechselnd geworfen.

Die Punkte werden wie folgt verteilt: 10 Punkte:

Das Hufeisen umschlingt den Stab.

5 Punkte:

Das Hufeisen liegt dem Stab am nächsten.

4 Punkte:

Das Hufeisen liegt dem Stab am zweitnächsten.

3 Punkte:

Das Hufeisen liegt dem Stab am drittnächsten.

2 Punkte:

Das Hufeisen liegt dem Stab am viertnächsten.

1 Punkt:

Das Hufeisen liegt dem Stab am fünftnächsten.



Achtung!

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleinteile können verschluckt werden.

Who is the luckiest player? Skilfulness and accuracy are necessary for this game. The players try to throw the colourful horseshoes with the aim of them landing on the pole or at least ending up closer to the pole than the horseshoes of the other players. A genius, challenging in- and outdoor game which can also be played in the office. The product is handmade from local high-quality wood in our workshops. We only use contaminant-free materials and do not varnish our products to emphasise the natural and beautiful structure of the wood.

The Horseshoe Game supports: coordination, concentration, stress relief, fun with games and the sense of community.

Horseshoe game

For two or more players

Ideal age for playing

Children from the age of 6, teenagers and adults

Type of game

Throwing game

Game comprises

- 5 horseshoes
- 1 gameboard with pole
- 1 notepad (to write down the points)

Game options

At home and on the road

How to play

Fix the pole in the middle of the board and placed it on the floor. Agree on a distance to throw from. The players throw the horseshoes and try to land the horseshoe either around the pole or as close as possible to it.

Version 1

Every player has three turns with five throws. After every turn, the points scored are added together and written down.

3 points:

the horseshoe lands over the pole.

2 points:

the horseshoe touches the pole.

1 point:

the horseshoe lands on the board.

Version 2

Several equal-sized teams (maximum of 3 players each) are formed. Every player has 3 throws and the best throw is counted. After every round, the points are awarded as described in version 1.

Version 3

Each player chooses a colour and the horseshoes are thrown in turns. After every round the points are awarded as follows:

10 points:

the horseshoe has landed over the pole.

5 points:

the horseshoe is nearest to the pole.

4 points:

the horseshoe is the second nearest to the pole.

3 points:

the horseshoe is the third nearest to the pole.

2 points:

the horseshoe is the fourth nearest to the pole.

1 point:

the horseshoe is the fifth nearest to the pole.



Not suitable for children under three years of age. Danger of choking on small parts.

Qui a la plus de chance ? Ce jeu vous demande de faire preuve d'habileté et de précision. Les joueurs tentent de jeter les fers à cheval multicolores autour du piquet ou le plus proche possible. Un jeu convivial et exigeant pour l'intérieur et l'extérieur ainsi que pour faire du sport au bureau. Ce produit fait main est fabriqué de bois locaux de haute qualité dans nos ateliers. Nous utilisons uniquement des matériaux non polluants et nous renonçons volontairement aux vernis pour mettre en valeur la belle structure naturelle du bois.

Ce jeu favorise

la coordination, la concentration, la réduction du stress, le plaisir de jouer et le sens communautaire.

Jeu de fer à cheval

Pour deux ou plusieurs joueurs

Âge idéal des joueurs

Enfants à partir de 6 ans, adolescents et adultes

Type de jeu

Jeu de lancer

Contenu du jeu

5 fers à cheval, 1 base de jeu avec 1 piquet, 1 bloc-notes

Possibilités de jeu

À la maison ou en voyage

Règles du jeu

Plantez le piquet sur la base en bois et placez celle-ci par terre. Les joueurs décident de la distance de lancer et jettent ensuite les fers à cheval dans la direction du piquet. Le but est de l'encercler ou d'envoyer les fers le plus près possible du piquet.

Variante 1

Chaque joueur dispose de trois tours avec cinq lancers chaque fois. À la fin de chaque tour, compter le nombre de points et les noter sur le bloc selon le barème suivant :

3 points :

Le fer à cheval encercle le piquet.

2 points :

Le fer à cheval est en contact avec le piquet.

1 point :

Le fer à cheval se trouve sur la base de jeu.

Variante 2

Former plusieurs équipes de trois joueurs maximum. Chaque joueur a trois essais. C'est le meilleur des trois essais qui compte. À la fin de chaque tour, noter les points selon le barème de la variante 1.

Variante 3

Chaque joueur prend un fer à cheval

dans la couleur de son choix. Ensuite, les joueurs lancent leur fer à tour de rôle. À la fin de chaque tour, compter les points selon le barème suivant et les noter sur le bloc :

10 points : Le fer à cheval entoure le piquet.

5 points : Le fer à cheval est le plus proche du piquet.

4 points : Le fer à cheval est le deuxième fer le plus proche du piquet.

3 points : Le fer à cheval est le troisième fer le plus proche du piquet.

2 points : Le fer à cheval est le quatrième fer le plus proche du piquet.

1 point : Le fer à cheval est le cinquième fer le plus proche du piquet.



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ils pourraient avaler les petites pièces.

Biber
Umweltprodukte Versand GmbH
6850 Dornbirn | Austria
www.biber.com