

de la "línea de los tres puntos" vale 3 puntos (Fig.3).

Cada canasta anotada desde el interior de la "línea de los tres puntos" vale 2 puntos (Fig.4).

Si el balón toca el tablero y/o el anillo y entra a la canasta es punto.

Si tiras y el balón cae en el campo del oponente demasiado bajo de la canasta o en una posición desde la cual no conseguiría hacer una canasta, para continuar la fase de ataque puede hacer un solo pase hacia atrás que debe aterrizar dentro la mitad de cancha. Después del pase hacia atrás, puede tirar directamente a la canasta o hacer otros tiros hacia adelante para posicionar mejor el balón antes de tirar a la canasta.

Si el balón sale de la cancha, o toca la canasta o el tablero y luego rebota en la cancha o fuera, el balón pasa al oponente.

Cuando hace una canasta o que el balón pasa al oponente, este último coloca el balón en la línea de su fondo cancha y empieza la acción.

FIN

¡Gana quien haya totalizado más puntos en el tiempo establecido!

● JUMP! バスケットボール 木製ティドリーウィックス

プレイヤー数: 2人

ゲームの目的

敵のゴールにボールを入れてポイントが高かった人の勝ち。

ゲームの始めに

平たい場所にバスケットコートを広げます。手でよく伸ばしましょう。

バスケットゴールを組み立てます。

まずベースの穴に棒を差し込んでから、棒にリングを差し込みます。リングがベースの真ん中にくるように回しましょう。最後にリングの溝にボードを差し込みます。

ゴールをコートのエンドライン(両端の一番奥の線)上に点線の半円にあわせて置きましょう (Fig.1)。

好きな色のJUMP!の円盤を選んで、どちらを自分のコートにするか決めます(コートチェンジはしません)。

ボールの投げ方

JUMP!の円盤の縁でボール(オレンジ色の小さい円盤)を軽く押し、ボールが跳びはねるようにします。

練習して好きなところにボールを投げられるようになりましょう!

アドバイス: ボールを投げる前には少しコートを動かしてもかまいませんが、他のものが動かないようにしましょう。

遊び方 - ポイントの数え方

ゲームの時間を決めます(最低3分)。歳の小さい人から始めます。

ボールを自分のコートの白いエンドラインの上に置きます。ゴールの右でも左でもかまいません。

ボールを相手のコートのゴールの方に投げましょう(大きな円盤で弾き飛ばします)。ゴールしやすいところにボールが行くように、何度投げてもかまいません (Fig.2)。

ボールのうち1個は予備です。

「スリーポイントライン」の外からゴールしたら3ポイントです (Fig.3)。

「スリーポイントライン」の中からゴールしたら2ポイントです (Fig.4)。

ボールがボードまたはリングに当たってゴールしてもポイントが入ります。

投げたボールが相手コートのゴールの真下に行ってしまったら、ゴールできないところに行ってしまったりした場合は、1回だけならボールを投げて少し後ろに戻すことができます。ただし、その時はボールがセンターラインを越えてはいけません。ボールを後ろに投げた後は、直接ゴールを狙っても、ボールをゴールしやすい位置に押し行ってからゴールを狙ってもかまいません。

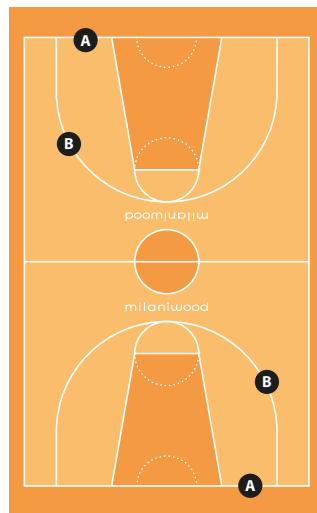
ボールがコートの外に出てしまったり、ボードまたはリングに当たってコートの中または外にバウンドした場合は、相手にボールを渡します。

ゴールできたら、またはボールチェンジになったら、相手にボールを渡します。相手のプレイヤーは自分のコートのエンドラインにボールを置いて、プレイを始めます。

ゲームの終わり

決めておいた時間内に合計ポイントが高かった人の勝ち!

Fig.1



A
linea fondo campo
end line
ligne fond du terrain
Endlinie
línea fondo cancha
エンドライン

B
linea 3 punti
3-point line
ligne 3 points
Drei-Punkte-Linie
línea 3 puntos
スリーポイントライン

Fig.2

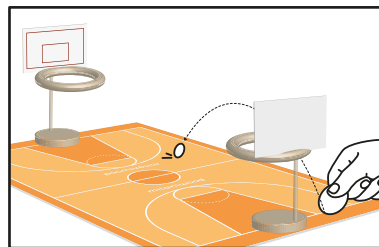


Fig.3

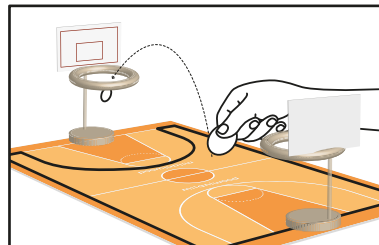
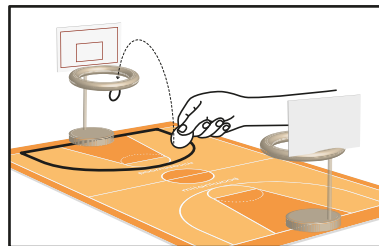


Fig.4



IT AVVERTENZE: Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti potrebbero essere ingerite o inalate causando il soffocamento. Leggere e conservare per future referenze. Da utilizzare sotto la supervisione di un adulto. **EN WARNINGS:** Not recommended for children under 3 years. Small parts can be inhaled or swallowed and may cause choking. Please read and keep for future reference. To be used under adult supervision. **FR AVERTISSEMENTS:** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments susceptibles d'être avalés ou inhalés. Risque d'étouffement. Lire et conserver pour référence ultérieure. À utiliser sous la surveillance d'un adulte. **DE WARNHINWEISE:** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Es könnten Kleinteile verschluckt oder eingeatmet werden und zu Erstickung führen. Lesen und für spätere Bezugnahmen aufbewahren. Unter Aufsicht eines Erwachsenen verwenden. **JP 注意事項:** 3歳未満の子様には使用しないでください。小さな部品を飲み込んだり吸い込んだりすると窒息する恐れがあります。本書をよく読み大切に保管してください。必ず大人と一緒に使用してください。 **ES ADVERTENCIAS:** No indicado a niños menores de 3 años. Pequeñas partes podrían ser ingeridas o inhaladas causando asfixia. Leer y conservar para futuras referencias. Utilizarse solamente bajo la supervisión de un adulto. **NO ADVARSLER:** Er ikke egnet for barn under 3 år. Små partikler kan svelges eller inhaleres og medføre kvælning. Skal leses og oppbevares for fremtidig konsultasjon. Skal brukes under oppsyn av en voksen. **DA ADVARSLER:** Ikke egnet til børn under 3 år. De små dele kan indtages og forårsage kvælning. Læs og opbevar til senere brug. Skal anvendes under en voksens opsyn. **EL ΠΡΟΦΥΛΑΞΙΣ** Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών. Κίνδυνος ασφυξίας από την κατάποση ή εισπνοή των μικρών εξαρτημάτων. Διαβάστε και φυλάξτε για μελλοντική αναφορά. Απαραίτητη η επιτήρηση από έναν ενήλικα κατά τη χρήση. **PT AVISOS:** Não é indicado para crianças com idade inferior a 3 anos. Pequenas partes podem ser ingeridas ou inaladas causando asfixia. Ler e guardar para referências futuras. A utilizar apenas na presença de um adulto. **NL WAARSCHUWINGEN:** Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar. Kleine deeltjes kunnen worden ingeslikt of ingeademd en kunnen verstikking veroorzaken. Lezen en bewaren om later te kunnen raadplegen. Alleen gebruiken onder toezicht van een volwassene.

jump!

il gioco delle pulci in legno · basket



wooden tiddlywinks · basket

100% made in Italy

milaniwood

IT JUMP! basket il gioco delle pulci in legno

GIOCATORI: 2

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che realizza più punti facendo canestro all'avversario.

PREPARAZIONE

Stendi il campo su una superficie piana e appiattiscilo bene passando la mano.

Monta i canestri: inserisci l'asta nel foro della base, poi l'anello sull'asta, girandolo in modo che resti centrato sopra la base, e infine il tabellone nella fresatura dell'anello. Posizionali sulla linea di fondo campo nel semicerchio tratteggiato (Fig.1).

Scegli il colore del disco JUMP! che preferisci e in quale campo giocare (non c'è cambio campo).

COME TIRARE

Con il bordo del disco JUMP! fai una leggera pressione sul pallone (disco piccolo arancione) in modo da farlo balzare via.

Allenati per imparare a far atterrare il pallone dove vuoi tu!

SUGGERIMENTO: Prima di tirare puoi muovere leggermente il campo, ma fai attenzione a non spostare alcun elemento.

TURNI - CONTEGGIO PUNTI

Stabilisci la durata della partita, minimo 3 minuti.

Inizia il più giovane.

Appoggia il pallone sulla linea bianca del tuo fondo campo, a destra o a sinistra del canestro.

Puoi effettuare uno o più tiri in direzione del canestro avversario fino a posizionare il pallone nella posizione migliore per tirare a canestro (Fig.2). Un pallone è di scorta.

Ogni canestro segnato da fuori dalla "linea del tiro da tre punti" vale 3 punti (Fig.3).

Ogni canestro segnato da dentro la "linea del tiro da tre punti" vale 2 punti (Fig.4).

Se il pallone tocca il tabellone e/o l'anello ed entra nel canestro è punto.

Se tiri e il pallone atterra nel campo avversario troppo sotto il canestro o in una posizione dalla quale non riusciresti a far canestro, per proseguire la fase di attacco puoi fare un solo passaggio all'indietro che deve atterrare entro la metà campo. Dopo il passaggio all'indietro puoi tirare direttamente

a canestro oppure fare altri tiri in avanti per posizionare meglio il pallone prima di tirare a canestro.

Se il pallone esce dal campo, oppure tocca il canestro o il tabellone e poi rimbalza nel campo o fuori, è cambio palla.

Quando fai canestro o al cambio palla, il gioco passa all'avversario che appoggia il pallone sulla linea del suo fondo campo e inizia l'azione.

FINE

Vince chi ha totalizzato più punti nel tempo stabilito!

EN JUMP! basketball wooden tiddlywinks

PLAYERS: 2

GOAL

The winner is the player who scores the most points by shooting the most baskets.

PREPARATION

Place the felt court on a flat surface and smooth it by hand.

Setting up the baskets: first insert the rod into the hole in the base, then place the ring on the rod, turning it so that it is centred above the base, and finally, place the backboard on the slot on the ring. The assembled baskets are then placed on the end line in the marked semi-circle (Fig.1).

Choose the colour of the JUMP! disc you want and which side of the court to play on (there is no change of sides).

SHOOTING

Using the edge of the JUMP! disc, lightly press down on the ball (small orange disc) so it shoots forward.

Practice until you can control where the ball lands!

TIP: Prior to shooting a ball, you can move the court slightly, but you must make sure you don't move anything on the court.

TURNIS - SCORING

Decide how long a game will last - 3 minutes is the minimum.

The youngest player goes first.

Place the ball on the white end line on your side of the court, to the left or right of the basket. You can shoot the disc towards your opponent's basket as many times as you like, until it is in the spot from which you want to attempt a basket (Fig.2). One ball is spare.

Each basket scored from outside the "3-point line" is worth 3 points (Fig.3).

Each basket scored from inside the "3-point line" is worth 2 points (Fig.4).

If the ball touches the backboard and/or the basket, but still goes through the basket, the score counts.

If you shoot the ball and it lands in your opponent's side of the court, either too close to the basket or in a position where it is impossible to shoot a basket, then one shot in a backwards direction in your opponent's half is allowed, but it must land in that half. After this backwards move, you can shoot for the basket or try to move the ball forward into a better position before attempting a basket.

If the ball goes out-of-court or touches the basket or backboard and then rebounds into or out of the court, the other player takes possession.

When possession of the ball changes hands or a player shoots a basket, the other player goes, starting from the end line.

END

The winner is the player who scores the most points in the allotted time!

FR JUMP! basket le jeu des puces en bois

JOUEURS: 2

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui réalise le plus de points en faisant un panier à l'adversaire.

PRÉPARATION

Étalez le terrain sur une surface plane et aplatissez-le bien en passant la main.

Montez les paniers: insérer la tige dans le trou de la base, puis l'anneau sur la tige, en la tournant de sorte qu'elle reste centrée sur la base, et enfin le tableau dans le fraisage de l'anneau. Positionnez-les sur la ligne de fond du terrain dans le demi-cercle en pointillé (Fig.1).

Choisissez la couleur du disque JUMP! que vous préférez et dans quel terrain jouer (il n'y a pas de changement de terrain).

COMMENT LANCER

Avec le bord du disque JUMP! faites une légère pression sur le ballon (petit disque orange) de façon à le faire sauter.

Entraînez-vous pour apprendre à faire atterrir le ballon où vous voulez!

CONSEIL: Avant de tirer vous pouvez bouger légèrement le terrain, mais faites attention à ne déplacer aucun élément.

TOURS - CALCUL DES POINTS

Établissez la durée de la partie, minimum 3 minutes.

Le plus jeune commence.

Placez le ballon sur la ligne blanche de votre fond de terrain, à droite ou à gauche du panier.

Vous pouvez effectuer un ou plusieurs tirs dans la direction du panier de l'adversaire jusqu'à placer le ballon dans la meilleure position pour tirer un panier (Fig.2). Un ballon est de secours.

Chaque panier marqué en dehors de la "ligne des trois points" vaut 3 points (Fig.3).

Chaque panier marqué de l'intérieur de la "ligne des trois points" vaut 2 points (Fig.4).

Si le ballon touche le tableau et/ou l'anneau et entre dans le panier c'est un point.

Si vous tirez et le ballon atterrit dans le terrain de l'adversaire trop en dessous du panier ou dans une position depuis laquelle vous ne réussiriez pas à marqué un panier, pour continuer la phase d'attaque vous ne pouvez effectuer qu'un seul passage en arrière qui doit atterrir dans la moitié du terrain. Après le passage en arrière vous pouvez tirer directement au panier ou bien effectuer d'autres tirs en avant pour mieux positionner le ballon avant de tirer au panier.

Si le ballon sort du terrain, ou bien touche le panier ou le tableau et ensuite rebondit sur le terrain ou en dehors, le ballon passe à l'adversaire.

Lorsque vous marquez un panier ou que le ballon passe à l'adversaire, ce dernier place le ballon sur la ligne de son fond de terrain et commence l'action.

FIN

Le gagnant est celui qui a totalisé le plus de points dans le temps imparti.

DE JUMP! basket das Flohspiel aus Holz

SPIELER: 2

ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, indem er den Ball in den Korb des Gegners trifft.

SPIELVORBEREITUNG

Legte das Basketballspielfeld auf eine ebene Oberfläche und streiche es mit der Hand glatt.

Montiere die Körbe: stecke zuerst den Stab in das Loch der Grundplatte, stecke dann den Ring auf den Stab und drehe ihn so, dass er sich zentriert über der Grundplatte befindet. Stecke am Ende das Zielt Brett in die Vertiefung des Rings. Stelle sie auf die Endlinie innerhalb des markierten Halbkreises (Fig.1)

Wähle deine bevorzugte Farbe der JUMP! Scheibe und deine Spielfeldhälfte aus (es gibt keinen Seitenwechsel).

WIE GEWORFEN WIRD

Drücke mit der Kante der JUMP!-Scheibe leicht auf den Ball (kleine orangefarbene Scheibe), sodass er wegspringt.

Trainiere, damit du lernst den Ball dorthin zu schießen, wohin du ihn haben willst!

VORSCHLAG: vor dem Schießen darfst du das Spielfeld leicht bewegen, aber du musst darauf achten, nichts zu verschieben.

SPIELRUNDEN - ZÄHLEN DER PUNKTE

Legte die Spieldauer fest, mindestens 3 Minuten.

Der jüngste Spieler beginnt.

Leg den Ball auf die weiße Endlinie, rechts oder links vom Korb. Du kannst einen oder mehr Würfe in Richtung des gegnerischen Korbs ausführen bis du den Ball in die beste Lage positionierst, um den Korb zu treffen (Fig.2). Ein Ball ist ein Ersatzball.

Jeder Treffer, der außerhalb der "Drei-Punkte-Linie" erzielt wird, zählt 3 Punkte (Fig.3).

Jeder Treffer, der innerhalb der "Drei-Punkte-Linie" erzielt wird, zählt 2 Punkte (Fig.4).

Falls der Ball das Zielt Brett und/oder den Ring berührt und ein Treffer ist, zählt er 1 Punkt.

Falls du den Ball wirfst und er in der gegnerischen Spielhälfte zu nahe unterhalb des Korbs oder in einer Position landen sollte aus der du keinen Treffer erzielen kannst, dann darfst du einen Rückwurf machen, der allerdings innerhalb der Spielhälfte landen muss. Nach dem Rückwurf darfst du direkt auf den Korb zielen oder weitere Würfe nach vorne machen, um den Ball besser zu positionieren bevor du wieder auf den Korb zielst.

Falls der Ball außerhalb des Spielfelds fällt, oder den Korb oder

das Zielt Brett berührt und dann außerhalb des Spielfeldes fällt, erfolgt ein Ballwechsel.

Falls du einen Treffer erzielt oder beim Ballwechsel ist der Gegenspieler am Zug. Er legt den Ball auf die Endlinie und beginnt.

SPILENDE

Es gewinnt der Spieler, der in der festgelegten Zeit die meisten Punkte erzielt hat!

ES JUMP! baloncesto el juego de las pulgas de madera

JUGADORES: 2

PROPÓSITO DEL JUEGO

Gana el jugador que realiza más puntos haciendo una canasta al oponente.

PREPARACIÓN

Extienda la cancha sobre una superficie plana y aplane bien pasando la mano.

Monte las canastas: inserte la varilla en el agujero de la base, luego el aro en la varilla, dándole vueltas de forma que quede centrado sobre la base, y finalmente el tablero en el fresado del aro. Colóquelos en la línea de fondo cancha en el semicírculo punteado (Fig.1).

Elija el color del disco JUMP! que prefiera y en qué cancha jugar (no hay cambio de cancha).

CÓMO TIRAR

Con el borde del disco JUMP! Haga una ligera presión sobre el balón (disco pequeño naranja) de forma que salte.

¡Entrénate para aprender a hacer aterrizar el balón donde quiera

CONSEJO: Antes de tirar puede mover ligeramente la cancha, pero haga cuidado a no desplazar ningún elemento.

TURNOS - CONTEO PUNTOS

Establezca la duración de la partida, mínimo 3 minutos.

Empieza el más joven.

Coloque el balón en la línea blanca de su fondo cancha, a la derecha o a la izquierda de la canasta.

Puede hacer uno o más tiros en la dirección de la canasta del oponente hasta colocar el balón en la mejor posición para tirar a la canasta (Fig.2). Un balón es de reserva.

Cada canasta anotada desde fuera