

(難しいバージョン、Fig.2) 決めましょう。

JUMP!の円盤1つと、同色の矢(穴のあいた小さな円盤)4本を取ります。選んだ点線にくっついた4つの円の上に、それぞれ矢を置きます。

### 矢の放ち方

JUMP!の円盤の縁で矢(穴のあいた小さな円盤)を軽く押して、矢が跳びはねるようにします。

練習して好きになるところに矢を放てるようになりますよ!

アドバイス: 矢を放つ前には、少しアーチェリー場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。

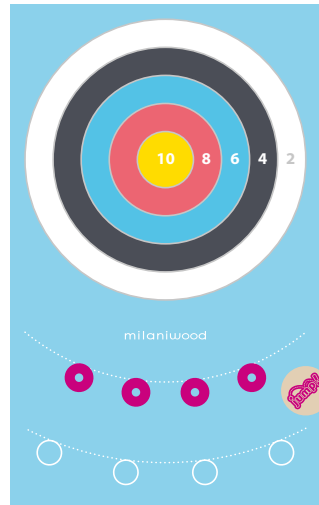
### 遊び方 - ポイントの数え方

一番小さい人から始めます。

JUMP!の円盤1つと、同色の矢(穴のあいた小さな円盤)4本を取ります。5本目は予備です。選んだ点線にくっついた4つの円の上に、それぞれ矢を置きます。

できるだけポイントの高い円に落ちるよ

Fig.1



うに、4本の矢を次々放ちましょう。

4本の矢をすべて放ち終わったら、それぞれのポイントを確認しつけられるように円盤の穴の中を見ます (Fig.3):

- 穴から見えるのが1色だけなら、その色のポイントがもらえます (Fig. 4 見えるのが黒なので4ポイント)

- 穴から見えるのが2色なら、よく見える色の方のポイントがもらえます (Fig. 5 青の方がよく見えるので6ポイント)

- 2色が半々で見える時は、高い方のポイントがもらえます (Fig. 6 青もグレーも同じように見えるので、6ポイント)

- 穴の全体または大部分から見えるのが標的外の水色だった場合は、ポイントになりません (Fig.7)

4本の矢の合計ポイント数を数えたら、矢をすべてアーチェリー場から出して次の人に番を回します。

### ゲームの終わり

みんなが同じ線から矢を放ち終わって、ポイントが一番高かった人の勝ちです。

Fig.2



Fig.3

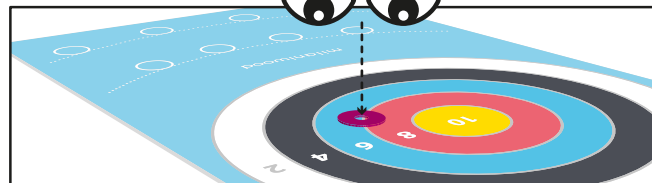


Fig.4

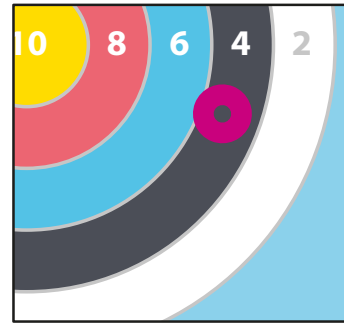


Fig.5

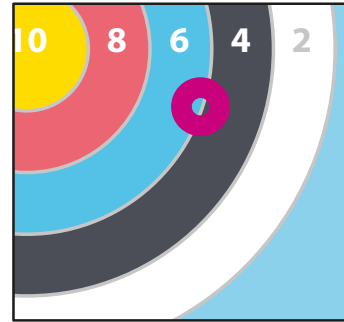


Fig.6

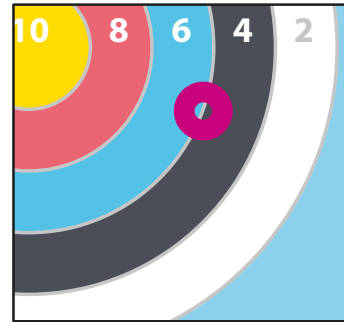
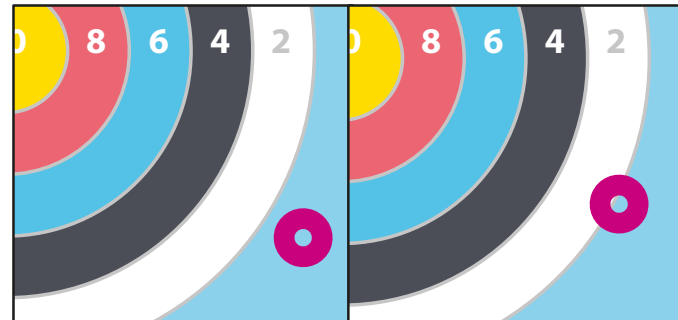


Fig.7



**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歳未満のお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 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 ΠΡΟΦΥΛΑΞΕΙΣ:** 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!



100% made in Italy

milaniwood

## IT JUMP! tiro con l'arco il gioco delle pulci in legno

GIOCATORI: 2-4

### SCOPO DEL GIOCO

Vince l'arciere che scocca le sue frecce e totalizza più punti!

### PREPARAZIONE

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

Il bersaglio è composto da 5 cerchi concentrici, ciascuno con un colore e un punteggio diverso: 2, 4, 6, 8 e 10.

Il campo ha due linee di tiro tratteggiate. I giocatori scelgono se giocare da quella più vicina (più facile, Fig.1) o più lontana dal bersaglio (più difficile, Fig.2)

Prendi il disco JUMP! e 4 frecce (dischi piccoli forati) dello stesso colore. Posiziona le frecce su ciascuno dei 4 cerchi della linea di tiro scelta.

### COME TIRARE

Con il bordo del disco JUMP! fai una leggera pressione sulla freccia (disco piccolo forato) in modo da farla balzare via.

Allenati per imparare a far atterrare la freccia dove vuoi tu!

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

### TURNI - CONTEGGIO PUNTI

Inizia il più giovane. Prendi un disco JUMP! e 4 frecce dello stesso colore (la quinta è di scorta) e posizionale su ciascuno dei 4 cerchi della linea di tiro scelta.

Tira tutte le tue 4 frecce una dopo l'altra, cercando di farle atterrare nei cerchi con valore più alto.

Una volta tirate tutte frecce, per rilevare correttamente il punteggio assegnato a ciascun tiro, guarda nel foro (Fig.3):

- se vedi un solo colore, il punteggio è quello del colore corrispondente (Fig.4 si vede tutto nero, Punteggio 4).

- se vedi due colori, il punteggio è quello del colore che si vede di più (Fig.5. si vede più blu, Punteggio 6).

- se vedi metà di un colore e metà di un altro, vale il punteggio più alto (Fig.6, si vede tanto blu quanto grigio, Punteggio 6).

- se vedi tutto o per la maggior parte l'azzurro esterno al bersaglio, il tiro non è valido (Fig.7).

Somma i punteggi ottenuti dai 4 tiri, raccogli le tue frecce e passa il turno all'arciere avversario.

### FINE

Vince chi ha il punteggio più alto,

dopo che tutti gli arcieri hanno tirato dalla stessa linea.

## EN JUMP! archery wooden tiddlywinks

PLAYERS: 2-4

### GOAL

The winner is the archer who scores the most points!

### PREPARATION

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

The target is made up of 5 concentric rings, each of a different colour and score: 2, 4, 6, 8 and 10.

The felt range has two shooting lines on it. The players choose whether to play from the closer line (easier, Fig.1) or the further line (harder, Fig.2).

Take the JUMP! disc and 4 arrows (small discs with holes) of the same colour. Place one arrow on each of the 4 circles on the chosen shooting line.

### HOW TO SHOOT

Using the edge of the JUMP! disc, lightly press down on an arrow (small disc with a hole) such that it shoots away. Practice so you can control where the arrow lands!

**TIP: Before taking a shot, you can move the range slightly provided you don't move any of the pieces.**

### GOES - POINTS

The youngest player goes first. Take a JUMP! disc and 4 arrows of the same colour (the fifth is a spare) and place them on each of the 4 circles on the chosen shooting line.

Shoot the 4 arrows one after the other, trying to score points by getting them into the highest-value concentric rings.

Once all the arrows have been shot, the points score is determined by assigning a score to each shot by looking into the hole (Fig.3):

- if you can only see one colour, the score is that which corresponds to that colour (Fig.4, all black, 4 points).

- if you can see two colours in the hole, then the score is for the colour you can see more of (Fig.5, more blue, 6 points).

- if you can see exactly the same amount of two colours, the higher value colour counts (Fig.6, equal amounts of blue and grey, 6 points).

- if you can see the light blue (either all or the majority) of the edge of the target, then the shot is not valid (Fig.7).

The points from the 4 shots are totalled

to determine the score, before the arrows are collected and the next person goes.

### END

The winner is the player who has the highest score once every archer has had a go from the same line.

## FR JUMP! tir à l'arc le jeu des puces en bois

JOUEURS: 2-4

### BUT DU JEU

Le gagnant est l'archer qui tire ses flèches et marque le plus de points!

### PRÉPARATION

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

La cible est composée de 5 cercles concentriques, chacun avec une couleur et un score différent: 2, 4, 6, 8 et 10.

Le terrain a deux lignes de tir pointillées. Les joueurs choisissent s'ils jouent depuis la plus proche (plus facile, Fig.1) ou de la plus éloignée de la cible (plus difficile, Fig.2).

Prenez le disque JUMP! et 4 flèches (petits disques perforés) de la même couleur. Positionnez les flèches sur chacun des 4 cercles de la ligne de tir choisie.

### COMMENT TIRER

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

Entraînez-vous pour apprendre à faire atterrir la flèche 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

Le plus jeune commence. Prenez un disque JUMP! et 4 flèches de la même couleur (la cinquième est de secours) et positionnez-les sur chacun des 4 cercles de la ligne de tir choisie.

Tirez vos 4 flèches l'une après l'autre, en essayant de les faire atterrir dans les cercles avec la valeur plus élevée.

Une fois que toutes les flèches ont été tirées, pour calculer correctement le score attribué à chaque tir, regardez dans le trou (Fig.3):

- si vous voyez une seule couleur, le score est celui de la couleur correspondante (Fig.4, vous voyez tout noir, Score 4).

- si vous voyez deux couleurs, le score est celui de la couleur que vous voyez le plus (Fig.5. Vous voyez plus de bleu, Score 6).

- si vous voyez la moitié d'une couleur et l'autre moitié d'une autre, c'est le plus haut score qui vaut (Fig.6, vous voyez autant de bleu que de gris, Score 6).

- si vous voyez entièrement ou en grande partie le bleu en dehors de la cible, le tir n'est pas valide (Fig.7).

Faites la somme des scores obtenus par 4 tirs, récupérez vos flèches et passez le tour à l'archer adverse.

### FIN

Le gagnant est celui qui a le score le plus élevé, après que tous les archers aient tiré de la même ligne.

## DE JUMP! bogenschießen das Flohspiel aus Holz

SPIELER: 2-4

### ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt der Bogenschütze, der seine Pfeile abschießt und die meisten Punkte erzielt!

### SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielfeld auf eine ebene Oberfläche und streiche es mit der Hand glatt.

Die Zielscheibe besteht aus 5 konzentrischen Ringen. Jeder Ring hat eine andere Farbe und eine andere Punktezahl: 2, 4, 6, 8 und 10.

Das Spielfeld verfügt über zwei gestrichelte Linien. Die Spieler wählen aus, ob sie von der näher an der Zielscheibe liegenden Linie (einfacher Fig.1) oder der weiter entfernten Linie (schwieriger Fig.2) schießen möchten.

Nimm die JUMP! Scheibe und 4 Pfeile (kleine Scheiben mit Loch) derselben Farbe. Lege die Pfeile auf jeden der 4 Kreise der ausgewählten Abschußlinie.

### WIE GEWORFEN WIRD

Drücke mit der Kante der JUMP!-Scheibe leicht auf den Pfeil (kleine Scheibe mit Loch), sodass sie wegspringt.

Trainiere, damit du lernst den Pfeil 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

Der jüngste Spieler beginnt. Nimm eine JUMP!-Scheibe und 4 Pfeile derselben Farbe (der fünfte ist ein Ersatzpfeil) und positioniere die Pfeile auf den 4 Kreisen der ausgewählten Abschußlinie.

Schieße hintereinander alle deine 4 Pfeile ab und versuche dabei in die Ringe mit der höchsten Punktezahl zu

treffen.

Nachdem du alle Pfeile abgeschossen hast, musst du in das Loch schauen, um deine Punktezahl für jeden Abschuss korrekt ermitteln zu können (Fig.3):

- falls du nur eine Farbe siehst, ist die Punktezahl diejenige, die dieser Farbe entspricht (Fig.4 man sieht alles schwarz, Punktezahl ist 4)

- falls du zwei Farben siehst, ist die Punktezahl diejenige, die man mehr sieht (Fig.5 man sieht mehr blau, Punktezahl ist 6)

- falls du die Hälfte der einen und die Hälfte der anderen Farbe siehst, zählt die höhere Punktezahl (Fig.6, man sieht gleichviel blau wie grau, Punktezahl ist 6)

- falls du nur oder fast nur die hellblaue Farbe des äußeren Feldes siehst, ist der Abschuss ungültig (Fig.7).

Zähle die bei den 4 Abschußen erzielten Punkte zusammen und sammle deine Pfeile ein. Nun ist dein Gegenspieler an der Reihe.

### ENDE

Es gewinnt der Spieler, der die höchste Punktezahl erzielt hat, nachdem alle Bogenschützen ihre Pfeile von derselben Linie abgeschossen haben.

## ES JUMP! tiro con arco el juego de las pulgas de madera

JUGADORES: 2-4

### PROPÓSITO DEL JUEGO

¡Gana el arquero que dispara sus flechas y anota más puntos!

### PREPARACIÓN

Extiende el campo sobre una superficie plana y lo aplane bien pasando la mano.

La diana está compuesta por 5 círculos concéntricos, cada uno con un color y una puntuación diferente: 2, 4, 6, 8 y 10.

El campo tiene dos líneas de tiro punteadas. Los jugadores eligen si quieren jugar desde la más cercana (más fácil, Fig.1) o desde la más lejana de la diana (más difícil, Fig.2).

Coja el disco JUMP! y 4 flechas (discos pequeños perforados) del mismo color. Coloque las flechas en cada uno de los 4 círculos de la línea de tiro elegida.

### CÓMO TIRAR

Con el borde del disco JUMP! haga una ligera presión sobre la flecha

(disco pequeño perforado) de forma que salte.

¡Entrénese para aprender a hacer aterrizar la flecha donde quiera!

**CONSEJO: Antes de tirar puede mover ligeramente el campo, pero haga cuidado a no desplazar ningún elemento.**

### TURNOS - CONTEO PUNTOS

Empieza el más joven. Coja un disco JUMP! y 4 flechas del mismo color (la quinta es de reserva) y las coloque sobre cada uno de los 4 círculos de la línea de tiro elegida.

Tire sus 4 flechas una tras otra, intentando hacerlas aterrizar en los círculos con valor más alto.

Una vez que se han tirado todas las flechas, para calcular correctamente la puntuación asignada a cada tiro, mire en el agujero (Fig.3):

- si ve un solo color, la puntuación es la del color correspondiente (Fig.4 se ve todo negro, puntuación 4).

- si ve dos colores, la puntuación es la del color que se ve más (Fig.5. Se ve más azul, Puntuación 6).

- si ve mitad de un color y mitad de otro, vale la puntuación más alta (Fig.6, se ve tanto azul como gris, Puntuación 6).

- si ve todo o por la mayor parte el azul fuera de la diana, el tiro no es válido (Fig.7).

Sume los puntos obtenidos por los 4 tiros, recoja sus flechas y pase el turno al arquero oponente.

### FIN

Gana quien tiene la puntuación más alta, después que todos los arqueros han tirado desde la misma línea.

## JP JUMP! アーチェリー 木製ティドリーウィックス

プレイヤー数: 2~4人

**ゲームの目的:** 矢を放って合計ポイントの高かった人の勝ち!

### ゲームの始めに

平たい場所にアーチェリー場を広げます。手でよく伸ばしましょう。

5つの同心円が標的です。円はそれぞれ色とポイントが違い、外から中に向かって 2, 4, 6, 8, 10ポイントです。

アーチェリー場には点線が 2本入っています。標的から近い線から矢を放つか(簡単バージョン, Fig. 1)、遠い線から放つか