

obstáculo pero queda apoyado o demasiado cerca (Fig. 2.3).

Como para los 100 metros, podéis disparar todas las veces que queréis y debéis reiniciar desde START (Fig. 1.1) si el pequeño disco sale de la pista (Fig. 1.2 "dentro" y Fig. 1.3 "fuera").

Gana quien salta una a la vez los 4 obstáculos y sobrepasa por primera vez la línea de FINISH con todo el pequeño disco.

SALTO DE ALTURA

Inserte los pernos (Fig. 3.1) y disponga el equipamiento en el campo (Fig. 3). Se juega por turnos. Coloque el pequeño disco donde quiera en la zona verde y dispare.

El salto es válido si el pequeño disco supera el listón y aterriza dentro del colchón azul o lo toca y rebota. Si el pequeño disco toca el listón sin hacerlo caer, el salto es válido.

Tiene 3 intentos, luego pasa el turno. Cuando ambos han hecho el turno, si alguno de los dos no ha superado el nivel es eliminado y gana el oponente. Si ambos jugadores han saltado el listón, se procede con las mismas modalidades a la segunda altura y luego a la altura máxima.

Si a la máxima altura ambos hacen un salto válido, gana quien ha superado esta altura con menos intentos en el turno. Si hay todavía empate, se realizan más saltos a la misma altura. Gana quien salta con menos intentos.

LANZAMIENTO DEL DISCO

Se juega por turnos. Coloque el pequeño disco en la línea de fondo (Fig. 4.1). Debe realizar el lanzamiento más largo posible dentro del campo (Fig. 4, pista y zona interior). Tiene 3 lanzamientos por turno. Dispare los 2 primeros pequeños discos. Para realizar el tercer lanzamiento coja del campo el que tiene el peor resultado de los dos primeros lanzamientos. Deje en el campo solo el disco con el mejor resultado y pase el turno. El lanzamiento es válido si el disco aterriza y permanece en el campo, no si rebota fuera.

Gana quien realiza el lanzamiento más largo dentro de los límites del campo.

MEDIO FONDO

Se corre por turnos. Coloque su disco en START (Fig. 1.1). Puede tirar el pequeño disco todas las veces que quiera para recorrer la mayor distancia posible. Cuando el tiro se sale de la pista su carrera ha terminado. Cuente cuántos sectores (Fig. 5) ha recorrido y pase el turno al oponente que corre su carrera con las mismas reglas.

Ejemplo de recuento de la distancia. El jugador A recorre 1 vuelta completa de pista (12 sectores) y, en la segunda vuelta cuando dispara desde el sector 9 el pequeño disco se sale de la pista, ha recorrido 20 sectores completos. (Fig. 5.1).

El jugador B recorre 1 vuelta completa y su pequeño disco se sale cuando dispara desde el sector 3, ha recorrido 14 sectores completos.

Gana quien ha recorrido la mayor distancia, es decir que gana el jugador A que ha recorrido 6 sectores más.

JUMP! 陸上 木製ティドリーウィンクス

プレイヤー数: 2人

ゲームの目的

2人のプレイヤーが百メートル走、ハードル走、走り高跳び、円盤投げ、中距離走の5種目を次々に競って1試合になります。5種目のうち3種目を獲得したプレイヤーの勝ちです。

ゲームの始めに

平たいところにトラックを敷きます。歳の小さい人から遊び始めます。歳の小さい人がどのコースを走るのか、何色のJUMP!ディスクと小ディスクを使うのかを決めます。

投げ方

JUMP!ディスクの縁で穴の空いた小ディスクの端っこを軽く押して、小ディスクが前に飛びはねるようにします。

アドバイス: 練習して好きなところに小ディスクを投げられるようになります!

百メートル走

2人同時に走ります (Fig.1)。それぞれ、START (Fig.1.1) に自分の小ディスクを置きます。2人揃って、位置について、よ~い、ドン!ゴールに着くまで、何度も小ディスクを跳ばしてかまいません。相手をチェックしながら走りましょう。小ディスクが自分のコースから出たら、START (Fig.1.1)に戻ってやりなおします。小ディスクは、穴の下に見えるのがコースのオレンジ色と白線だけなら「コース内」ということになります (Fig.1.2は「コース内」、Fig.1.3は「コース外」)。

小ディスクが相手より早く自分のコースのFINISHの線を抜け切ったら勝ちです。

ハードル走

2人同時に走ります。それぞれがハードルを4個、コースの端の印に置いて (Fig.2)、START (Fig.1.1) に自分の小ディスクを置きます。2人揃って、位置について、よ~い、ドン!

ハードル越えが有効なのは次の場合です:

- 小ディスクが地面につかずにはハードルを越えた(一つずつ越えること) (Fig.2)

- 小ディスクがハードルの手前で地面で跳ね返つてからハードルを越えた (Fig.2.1)

- 小ディスクがハードルに当たったけれど、ハードルを倒さずに越えた (Fig.2.3)

ハードルを越えられるまで、何度も小ディスクを跳ばします (無効の例: Fig.2.4とFig.2.5)。

ハードルは動かしてはいけませんが、ハードルが動かないように手で支えるのはかまいません。

例えば、小ディスクがハードルを越えたのはいいけれど、ハードルにくつついていたり、近すぎるところに着地してしまった時などです (Fig.2.3)。

百メートル走と同じように、ゴールに着くまで、何度も小ディスクを跳ばしてかまいません。小ディスクが自分のコースから出たらSTART (Fig.1.1) に戻ってやりなおします (Fig.1.2は「コース内」、Fig.1.3は「コース外」)。

一つずつハードルを越えて、小ディスクが相手より早く自分のコースのFINISHの線を抜け切ったら勝ちです。

走り高跳び

走り高跳びのベースに小さな杭を差し込んで (Fig.3.1)、バーを一番低い杭にのせてトラックに置きます (Fig.3)。順番に挑戦していきます。緑色のゾーンならどこでもいいので、小ディスクを置いて跳ばしましょう。

小ディスクがバーを越えて青色のマットの上に落ちたら、バーを越えたことになります。マットの上に着地した小ディスクがその後に外に出てしましてもかまいません。小ディスクがバーに触れても、バーが落ちなければ有効です。

3回挑戦したら、相手に順番を回します。2人とも3回挑戦して、どちらかがバーを越えられていなかったらそのプレイヤーの負けになります。2人もバーを越えられたら、バーを上げてまた3回ずつ挑戦します。これでまた2人もバーを越えられたら、バーを一番高いところまで上げて、また3回ずつ挑戦します。

2人とも一番高いバーを越えられたら、少ない挑戦回数で越えたプレイヤーの勝ちになります。挑戦回数が同じだった場合は、もう一度その高さで跳びなおして、少ない挑戦回数で越えたプレイヤーが勝ちます。

円盤投げ

順番に挑戦していきます。エンドラインに小ディスクを置きましょう (Fig.4.1)。コース内のできるだけ遠いところに小ディスクを跳ばします (Fig.4) コースとコースの中のエリア)。1人3回ずつ挑戦します。まず、小ディスクを2つ跳ばします。3回目は、2つ跳ばしたうちで近くの方を取ってそれを跳ばします。3回跳ばしたら、一番遠いところに跳ばせた小ディスクだけを動かさずに残して、相手に順番を回します。

小ディスクがコース内に着地して、その後跳ね返つてもそれがコース外に出なければ有効です。コース内でできるだけ遠いところに円盤を投げられたプレイヤーの勝ちです。

中距離走

順番に走ります。START (Fig.1.1) に自分の小ディスクを置きます。何度も小ディスクを跳ばしてかまいませんので、できるだけ長い距離を走りましょう。小ディスクがコースの外に出たら自分の順番は終わりです。走ったセクターの数を数えて (Fig.5) 相手に順番を回します。相手もまた同じルールで走ります。

走った距離の数え方の例: プレイヤーAが1周完走して(12セクター)、2周目に第9セクターから小ディスクを跳ばした時に外に出てしまつた (Fig.5.1)、合計20セクターを走ったことになります。プレイヤーBが1周完走して、2周目に第3セクターから小ディスクを跳ばした時に外に出てしまつた、合計14セクター走ったことになります。

この場合、走った距離が長かったプレイヤー、つまり走ったセクターの数が6つ多かったプレイヤーAの勝ちになります。

Fig.1

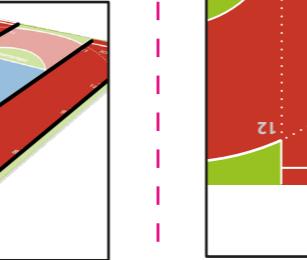


Fig.2

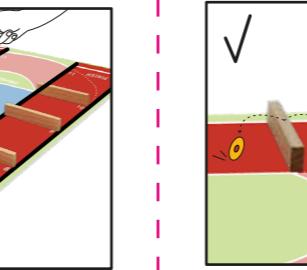


Fig.3

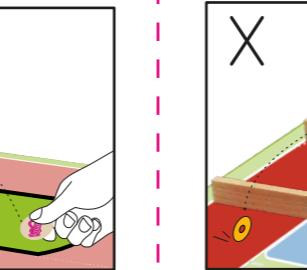


Fig.4

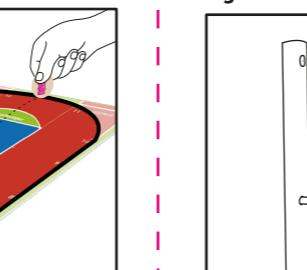


Fig.5

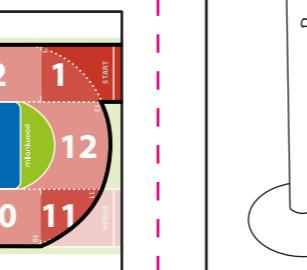


Fig.1.1

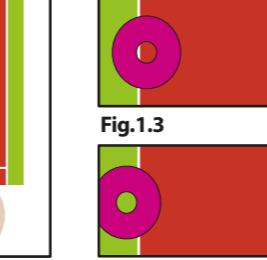


Fig.2.2

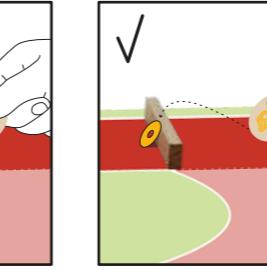


Fig.3.1

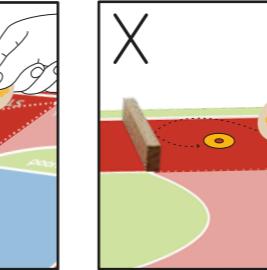


Fig.4.1

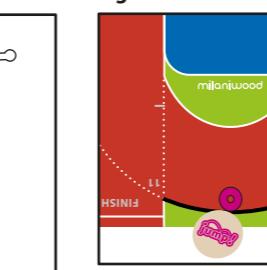


Fig.5.1

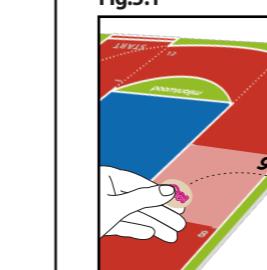


Fig.1.2

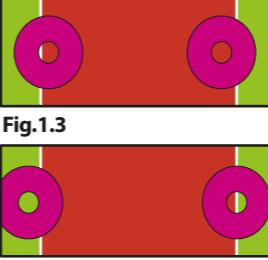


Fig.2.3

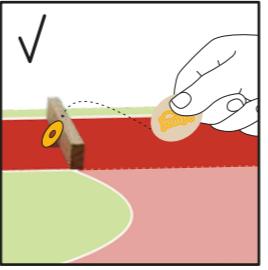


Fig.3.2

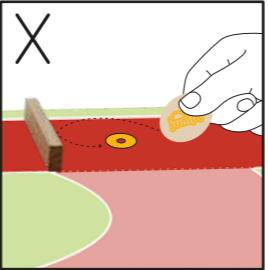


Fig.4.2

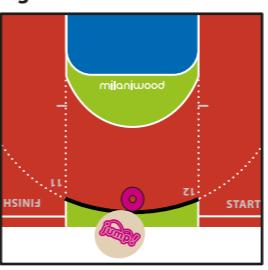


Fig.5.2

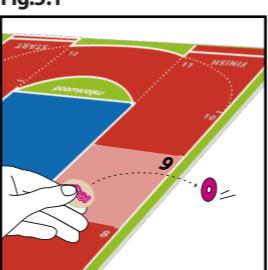


Fig.2.1

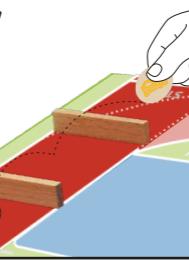


Fig.3.3

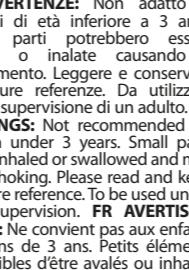


Fig.4.3

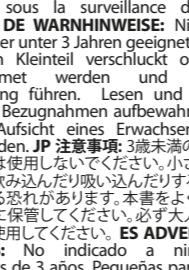


Fig.5.3



Fig.5.4

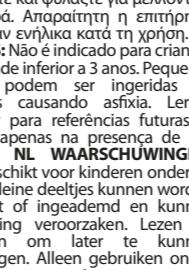


Fig.1.3



Fig.2.4



Fig.3.4



Fig.4.4



Fig.5.4



100% made in Italy

milaniwood®

Fig.1.4



Fig.2.5



Fig.3.5



Fig.4.5



Fig.5.5



Fig.5.6



Fig.5.7



Fig.5.8



Fig.5.9



Fig.5.10



Fig.5.11



Fig.5.12



Fig.5.13



II JUMP! Atletica il gioco delle pulci in legno

GIOCATORI: 2

SCOPO DEL GIOCO

In ogni partita i giocatori si sfidano in 5 discipline una dopo l'altra: corsa 100 metri, corsa ad ostacoli, salto in alto, lancio del disco, mezzofondo.

Il campione è chi vince 3 gare su 5.

PREPARAZIONE

Stendi il campo su una superficie piana. L'atleta più giovane gioca sempre il primo turno, sceglie la pista su cui correre e il colore del disco JUMP! e dei relativi dischetti.

COME TIRARE

Con il bordo del disco JUMP! fai una leggera pressione sul bordo del dischetto forato in modo da farlo saltare in avanti.

SUGGERIMENTO: Allenati per far atterrare il dischetto dove vuoi tu.

CORSA 100 METRI

Si corre contemporaneamente (Fig.1). Ciascuno posiziona il suo dischetto su START (Fig.1.1). Si conta insieme "Pronti, Partenza, Vial!". Per arrivare al traguardo potete far saltare il dischetto tutte le volte che volete. Durante la corsa controllate l'avversario, chi fa atterrare il dischetto fuori dalla pista deve ripartire da START (Fig.1.1).

Il dischetto è "dentro" se nel foro si vedono solo l'arancione e il bordo bianco della pista (Fig.1.2 "dentro" e Fig.1.3 "fuori").

Vince chi oltrepassa per primo la propria linea FINISH con tutto il dischetto.

CORSA AD OSTACOLI

Si corre contemporaneamente. Ogni giocatore posiziona 4 ostacoli in corrispondenza dei tratti lungo la sua pista (Fig.2) e posiziona il suo disco su START (Fig.1.1). Si conta insieme "Pronti, Partenza, Vial!" e si tira.

I salti sono validi se il dischetto:

- supera direttamente l'ostacolo, uno alla volta (Fig.2);
- rimbalza davanti all'ostacolo e poi lo supera (Fig.2.1);
- tocca l'ostacolo senza abbatterlo e lo supera (Fig.2.2);

Se il salto non è valido (Fig. 2.4, 2.5) si ripete il tiro. Non potete spostare un ostacolo, ma potete tenerlo fermo con la mano, per tirare meglio, per esempio se il dischetto supera l'ostacolo ma resta appoggiato o troppo vicino (Fig. 2.3).

Come per i 100 metri, potete tirare tutte le volte che volete e dovete ripartire da START (Fig. 1.1) se il dischetto esce di pista (Fig. 1.2 "dentro" e Fig. 1.3 "fuori").

Vince chi salta uno per volta i 4 ostacoli e oltrepassa per primo la sua linea di FINISH con tutto il dischetto.

SALTO IN ALTO

Inserisci i piolini (Fig. 3.1) e sistema le attrezzature in campo (Fig. 3). Si gioca a turno. Posiziona il dischetto dove vuoi nell'area verde e tira.

Il salto è valido se il dischetto supera l'asticella e atterra dentro il materasso blu oppure lo tocca e

rimbalza via. Se il dischetto tocca l'asticella senza farla cadere, il salto è valido.

Hai 3 tentativi, poi passa il turno. Quando entrambi avete effettuato il turno, se uno dei due non ha superato il livello è eliminato e vince l'avversario. Se entrambi i giocatori hanno saltato l'asticella, si procede con le stesse modalità alla seconda altezza e poi alla massima altezza.

Se alla massima altezza entrambi effettuano un salto valido, vince chi ha superato quest'altezza con meno tentativi nel turno. Se ancora pari, si effettuano ulteriori salti alla stessa altezza. Vince chi la salta con meno tentativi.

LANCIO DEL DISCO

Si gioca a turno. Posiziona il dischetto sulla linea di fondo (Fig. 4.1). Devi effettuare il tiro più lungo possibile entro il campo (Fig. 4, pista e area interna). Hai 3 lanci per turno. Tira i primi 2 dischetti. Per effettuare il terzo tiro prendi dal campo quello col risultato peggiore tra i primi due tiri. Lascia sul campo solo il disco con il risultato migliore e passa il turno. Il tiro è valido se il disco atterra e resta nel campo, non se rimbalza fuori.

Vince chi effettua il lancio più lungo dentro i limiti del campo.

MEZZOFONDO

Si corre a turno. Posiziona il tuo disco su START (Fig.1.1). Puoi tirare il dischetto tutte le volte che vuoi per percorrere la distanza maggiore possibile. Quando il tiro esce fuori dalla pista la tua corsa è terminata. Conta quanti settori (Fig. 5) hai percorso e passa il turno all'avversario che corre la sua gara con le stesse regole.

Esempio di conteggio della distanza. Il giocatore A percorre 1 giro di pista completo (12 settori) e, nel secondo giro, quando tira dal settore 9 il dischetto va fuori pista, ha percorso 20 settori completi. (Fig. 5.1). Il giocatore B percorre 1 giro completo e il suo dischetto esce quando tira dal settore 3, ha percorso 14 settori completi. **Vince chi ha percorso la distanza maggiore**, cioè vince il giocatore A che ha percorso 6 settori in più.

EN JUMP! Athletics wooden tiddlywinks

PLAYERS: 2

GOAL

Players take on each other in 5 disciplines, one after the other: 100-m dash, hurdles, high jump, discus throw, middle distance. The winner is the player who wins 3 out of 5 disciplines.

PREPARATION

Flatten the athletics track out on a flat surface. The youngest player always goes first, in every round, and chooses the lane, the colour of the JUMP! disc and the small discs.

HOW TO SHOOT THE DISCS

Using the edge of the JUMP! disc, push down lightly on the edge of a disc with a hole in it so it jumps forward.

TIP: Practice until you can make the small disc land where you want it to.

100-METRE DASH

Both players run at the same time (Fig.1). Each player places a small disc on their START line (Fig.1.1). Both players say "Ready, steady, go!" together. You can shoot your disc forward as many times as you like to reach the finish line. During the race, keep an eye on your opponent because if his or her small disc lands outside of the track, he or she has to return to the START line (Fig.1.1). The small disc is considered inside the track if, in the hole, you can see only orange and/or the white border of the track (Fig.1.2 "inside" and Fig.1.3 "outside").

The winner is the player whose entire small disc crosses their FINISH line first.

HURDLES

Both players run at the same time. Each player places 4 hurdles on the marks on the track (Fig.2) and the small disc on the START line (Fig.1.1). Both players say "Ready, steady, go!" together and then start.

Jumps are valid if the small disc:

- goes directly over the hurdles, one at a time (Fig.2);
- lands in front of the hurdle, but then bounces over (Fig.2.1);
- touches the hurdle without knocking it down and then goes over (Fig.2.2);

If a jump is not valid (Fig. 2.4, 2.5), the shot is reprieved. Hurdles cannot be moved, but they can be held with one hand to keep them still and improve your shot, for example, if your small disc is too close or practically on top of a hurdle (Fig.2.3). Like for the 100-m dash, you can shoot your small disc forward as many times as you like and, if your small disc goes outside the track (Fig.1.2 "inside" and Fig.1.3 "outside"), you have to return to the START (Fig.1.1) line.

The winner is player who gets his or her small disc to jump all 4 hurdles individually and then completely across the FINISH line.

HIGH JUMP

Insert the pegs (Fig.3.1) and place the high-jump kit on the field (Fig.3). This event is played in turns. Place the small disc where you want in the green area and shoot.

A jump is valid if the small disc goes over the bar and lands on the blue mattress or just touches it and then bounces off. If the small disc touches the bar, but doesn't knock it off, the jump is valid.

You have 3 goes, then it is the other player's turn. After both players have gone, if one of the two players didn't get the small disc correctly over the bar, he or she is eliminated and the other player wins.

If both players managed to shoot the small disc over the bar, the game continues, raising the bar to the second level and potentially the third level.

If both players get their small disc to successfully clear the highest level, the winner is the player who took fewer jumps. If there is still a tie, a jump off at the same height determines the winner. The winner is the player who requires the fewest attempts to clear the bar.

DISCUS THROW

This event is played in turns. Place the small disc

COURSE À OBSTACLES

On court simultanément. Chaque joueur place 4 obstacles en correspondance des tirets le long de sa piste votre course est terminée. Comptez le nombre de secteurs (Fig. 5) que vous avez parcourus et passez le tour à l'adversaire qui court sa course avec les mêmes règles.

Les sauts sont valides si le petit disque:

- surmonte l'obstacle directement, un à la fois (Fig.2);
- rebondit devant l'obstacle puis le surmonte (Fig.2.1);
- touche l'obstacle sans le renverser et le surmonte (Fig.2.2);

The winner is the player with the longest attempt, within the limits of the field.

MIDDLE DISTANCE

This race is run in turns. Place your disc on the START line (Fig.4.1). You can shoot the small disc as many times as you want to run as far as possible. When a shot goes outside the track, your race ends. Count up how many sectors (Fig.5) you ran and then the other player goes, following the same rules.

Example of counting the distance. Player A does 1 complete lap of the track (12 sectors) and, on the second lap, when shooting from sector 9, his or her small disc goes off the track, so he or she completed 20 sectors. (Fig. 5.1).

Player B does 1 complete lap and, on the second lap, when shooting from sector 3, his or her small disc goes out, meaning 14 sectors have been completed. **The winner is the player who covered the greatest distance**; in the example, this is Player A as he or she completed 6 more sectors.

SAUT EN HAUTEUR

Insérez les rivets (Fig. 3.1) et disposez l'équipement sur le terrain (Fig. 3). On joue à tour de rôle. Placez le petit disque où vous voulez dans la zone verte et tirez.

Le saut est valide si le petit disque surmonte la barre et atterrit dans le matelas bleu ou bien le touche et rebondit. Si le petit disque touche la barre sans la faire tomber, le saut est valide.

Vous avez 3 tentatives, puis vous passez le tour. Lorsque vous avez effectué tous les deux le tour, si l'un des deux n'a pas passé le niveau il est éliminé et l'avversaire gagne. Si les deux joueurs ont sauté la barre, on procède avec les mêmes modalités à la deuxième hauteur et ensuite à la hauteur maximale.

Si à la hauteur maximale les deux effectuent un saut valide, le gagnant est celui qui a surmonté cette hauteur avec moins de tentatives durant le tour. S'il y a égalité, on effectue d'autres sauts à la même hauteur. Le gagnant est celui qui la saute avec moins de tentatives.

LANCER DU DISQUE

Déployez le terrain sur une surface plane. Le plus jeune athlète joue toujours le premier tour, choisit la piste sur laquelle courir et la couleur du disque JUMP! et des petits disques correspondants.

COMMENT TIRER

Avec le bord du disque JUMP! Faites une légère pression sur le bord du petit disque perforé de façon à la faire sauter vers l'avant.

CONSEIL: Entraînez-vous pour faire atterrir le petit disque là où vous le souhaitez.

COURSE DE 100 MÈTRES

On court simultanément (Fig.1). Chacun place son petit disque sur START (Fig.1.1). On compte ensemble "À vos marques, prêts, partez!". Pour atteindre la ligne d'arrivée vous pouvez faire sauter le petit disque autant de fois que vous le souhaitez. Pendant la course contrôlez l'avversaire, celui qui fait atterrir le petit disque hors de la piste doit repartir depuis START (Fig.1.1).

Le gagnant est celui qui effectue le lancer le plus long dans les limites du terrain.

DEMI-FOND

On court à tour de rôle. Placez votre disque sur START (Fig.1.1). Vous pouvez tirer le disque autant

de fois que vous le souhaitez pour parcourir la majeure distance possible. Lorsque le coup sort de la piste votre course est terminée. Comptez le nombre de secteurs (Fig. 5) que vous avez parcourus et passez le tour à l'adversaire qui court sa course avec les mêmes règles.

Wenn der Sprung nicht gültig ist (Fig.2.4, 2.5), wiederholt ihr den Sprung. Ihr könnt ein Hindernis nicht verschieben, aber ihr könnt es mit der Hand festhalten, um besser springen zu können, z. B. wenn die Scheibe das Hindernis überwindet, aber schief oder zu nah an ihm bleibt (Fig. 2.3).

Wie bei den 100 Metern könnt ihr die Scheibe so oft springen lassen, wie ihr wollt, und müsst wieder an den START zurück (Fig. 1.1) und neu beginnen, wenn ihr die Scheibe außerhalb der Bahn platziert (Fig.1.2 "drinnen" und Fig.1.3 "draußen").

Gewonnen hat derjenige, der die größte Strecke zurückgelegt hat, d.h. es gewinnt Spieler A, der 6 Sektoren mehr zurückgelegt hat.

**DE JUMP! Leichtathletik
das Flohpsspiel aus Holz**

SPIELER: 2

ZIEL DES SPIELS

In jedem Spiel treten die Spieler nacheinander in 5 Disziplinen an: 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Hochsprung, Diskuswerfen, Mitteldistanz.

Der Sprung ist gültig, wenn die Scheibe die Latte überquert und innerhalb der blauen Matratze landet oder diese berührt und abprallt. Wenn die Scheibe die Latte berührt, ohne sie fallen zu lassen, ist der Sprung gültig.

Du hast 3 Versuche, dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Wenn beide Spieler an der Reihe gewesen sind und einer von ihnen die Latte nicht übersprungen hat, scheidet er aus und sein Gegner gewinnt. Wenn beide Spieler die Latte übersprungen haben, spielen sie auf die gleiche Weise weiter bei der zweiten und dann bei der letzten Höhe.

Wenn bei der maximalen Höhe beide Spieler einen gültigen Sprung machen, ist derjenige Sieger, der diese Höhe mit den wenigen Versuchen in der Runde übersprungen hat. Wenn immer noch Gleichstand besteht, werden weitere Sprünge in gleicher Höhe ausgeführt. Sieger ist derjenige, der mit den wenigen Versuchen die Latte überspringt.

DISKUSWERFEN

Man spielt abwechselnd. Legt deine Scheibe auf die Torlinie (Fig. 4.1). Du musst einen möglichst langen Wurf innerhalb des Feldes (Fig. 4, Spur und Innenbereich) machen. Du hast 3 Würfe pro Runde. Wirf die ersten 2 Scheiben. Für den dritten Wurf nimm die Scheibe mit dem schlechtesten Ergebnis aus den ersten beiden Würfen aus dem Feld. Lass nur die Scheibe mit dem besten Ergebnis auf dem Feld liegen. Dann ist der Gegenspieler an der Reihe. Der Wurf ist gültig, wenn die Scheibe landet und im Feld bleibt, nicht wenn sie herauspringt.

Gewonnen hat derjenige, der als erster seine gesamte Scheibe über die FINISH-Linie bringt.

HÜRDENLAUF

Man läuft gleichzeitig. Jeder Läufer legt seine Scheibe auf START (Fig.1.1). Man zählt gemeinsam "Ready, Set, Go!". Um das Ziel zu erreichen, könnt ihr die Scheibe so oft springen lassen, wie ihr wollt. Während des Rennens kontrolliere deinen Gegner. Der Spieler, der die Scheibe außerhalb der Bahn platziert, muss wieder zurück an den START und neu beginnen (Fig. 1.1). Die Scheibe ist "drinnen", wenn man in der Lochöffnung nur den orangefarbenen und den weißen Rand der Spur sehen kann (Fig.1.2 "drinnen" und Fig. 1.3 "draußen").

Gewonnen hat derjenige, der den weitesten Wurf innerhalb der Feldgrenzen macht.

MITTELDISTANZ

Man läuft abwechselnd. Legt deine Scheibe auf START (Fig.1.1). Du darfst deine Scheibe so oft spielen, wie du willst, um die größtmögliche Strecke zurückzulegen. Wenn die Scheibe aus der Bahn kommt, ist dein Rennen beendet. Zähle die zurückgelegten Sektoren (Fig. 5), dann ist dein Gegenspieler an der Reihe, der nach den gleichen Regeln weiterspielt.