

Dennis Kirps und Christian Kruchten

Ballla Ballla



Das Spiel
mit dem
Schuss

noris 

Balla Balla

Total Balla –
*bunte Bälle zwischen
um die Wette durch
die Luft...*

Autor: Dennis Kirps und Christian Kruchten
Grafik: Jakob Rüttinger
© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2 - 4 Spieler • ab 5 Jahre • 15 - 20 min.

Spielmaterial:

- 16 Schaumstoffbälle in 3 Größen
(je 4 Bälle in Rot, Blau, Grün und Gelb)
- aufklappbare Lochplatte (zum Einstecken
in den Schachteleinsatz)
- Spielanleitung

Spielidee

**Jeder Spieler muss die Bälle seiner
Farbe durch die Lochplatten in die
Schachtel „schiessen“.**

Wer das am schnellsten schafft,
gewinnt die Runde. Wer
am Ende des Spiels
die meisten Punkte
hat, ist Sieger.



Spielvorbereitung

- Die aufklappbare Lochplatte wird auf den Schachteleinsatz gesteckt. Sodass die Ecken der Lochplatte zwischen Einsatz und Schachtel verschwinden (siehe Bild 1).
- Das aufgebaute Spiel wird in die Mitte eines genügend großen Tisches gestellt. Die Spieler setzen sich so, dass jeder Spieler eine Lochwand vor sich hat.
- Jeder Spieler nimmt sich alle 4 Bälle einer Farbe.
- Ein Spieler ist Schriftführer und bekommt Stift und Papier. Er notiert die Namen der Spieler und die Gewinnpunkte jeder Runde. (Stift und Papier sind nicht enthalten) (siehe Bild 2)



Bild 2

Bastian	Luise	Jana
6	8	5
8	7	6
7	8	7

Spielverlauf

- **Es werden 6 Runden gespielt.** (Die Rundenzahl kann natürlich auch vor Spielbeginn höher oder niedriger vereinbart werden.)
- Der jüngste Spieler gibt das Kommando zum Start: „**3, 2, Balla Balla**“. Dann spielen alle gleichzeitig.
- Alle Spieler legen bei dem Signal „**Balla Balla**“ los und versuchen ihre Bälle durch die Löcher in die Schachtel zu werfen.
- Hierbei gilt, **dass der Ball mindestens einmal auf dem Tisch aufkommen muss**, ehe er durch ein Loch der Lochplatte in die Schachtel fliegt. (siehe Bild 3)

Bild 3



- **Der Ball muss in der Schachtel liegen bleiben.** Ein Ball, der wieder aus der Schachtel heraus springt, muss eingesammelt und neu geworfen werden. Hierbei geht natürlich wertvolle Zeit verloren...
- **Ein Ball, der von oben (statt durch ein Loch) in der Schachtel landet, gilt nicht.** Sobald ein Spieler einen Ball von oben in der Schachtel landen sieht, ruft er laut „Überflieger“ und das Spiel wird kurz gestoppt. Der Spieler holt diesen Ball wieder heraus und mit dem Kommando „3,2, Balla Balla“ geht das muntere „Lochwandschießen“ weiter.

Spielende und Sieger

Hat ein Spieler alle seine Bälle in der Schachtel versenkt, ruft er „**Stopp**“ und gewinnt so die Spielrunde.

Nun wird wie folgt gewertet:

3 Punkte für den großen Ball

2 Punkte für den mittelgroßen Ball

1 Punkt für den kleinen Ball

Der Rundensieger erhält automatisch 8 Punkte. (3 + 2 + 2 + 1 Punkte)

Beispiel:

Marc's Bälle sind alle regelgerecht im „Ziel“ gelandet. Er ruft „**Stopp**“. Zu diesem Zeitpunkt hat Kerstin den kleinen und die beiden mittelgroßen Bälle versenkt und erhält damit 5 Punkte (1 + 2 + 2 Punkte)

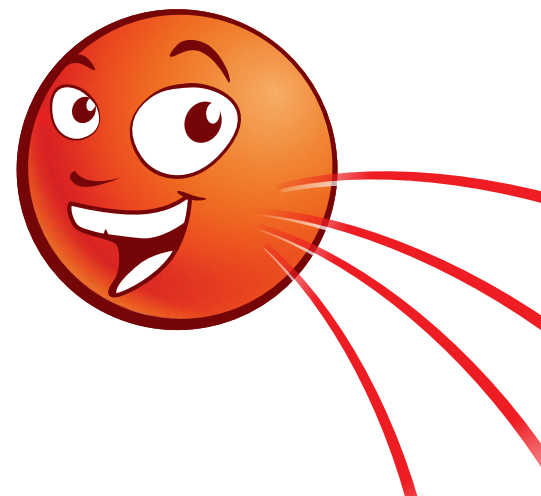
In der nächsten Runde wechselt der Startspieler zum linken Mitspieler.

Am Ende der 6. Runde werden die Punkte addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Bei Gleichstand wird eine weitere Runde gespielt, um den Sieger zu ermitteln.

Varianten

- „Kleine“ Spieler müssen **nur „kleine“ Bälle** werfen...
 - Man kann einen **Mindestabstand** definieren: z.B. alle Spieler müssen einen Abstand zur Schachtel von einem Meter einhalten...
 - Rechtshänder müssen **mit der linken Hand werfen** – Linkshänder mit der rechten...
 - Die Bälle müssen – **ohne aufzuprallen** – in die Schachtel geworfen werden.
 - Die Lochwand wird **um 45 Grad versetzt**, so dass die Spieler ihre Bälle „über Eck“ versenken müssen.
- ... und viele mehr.

Viel Spaß mit diesem turbulenten Spiel!



Balla Balla

Total Balla –
Coloured balls
hiss through the air
in competition...

Authors: Dennis Kirps and Christian Kruchten

Illustration: Jakob Rüttinger

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

2 - 4 Players • for 5 years of age and over
Playing time: approx. 15 - 20 min.

Play material:

- 16 foam plastic balls of 3 sizes
(4 balls each in red, blue, green and yellow)
- Fold-out perforated board
(to be put into the box insert)
- Game instructions

Idea of the game

Each player must „shoot“ her/his balls with the assigned colour through the perforated plates into the box. Who makes it first, wins the round of the game. Who has the most scores at the end of the game, will be the winner.



Game preparation:

- The fold-out perforated plate is inserted into the box insert (see Figure 1).



- The assembled game is placed in the middle of a sufficiently large table. The players sit in a way that each player has a perforated wall vis-à-vis.
- Each player takes all 4 balls of a certain colour.
- One player is the secretary and gets a pen and paper. She / he records the player's names and the scores of each round. (Pen and paper are not included). (See Figure 2)

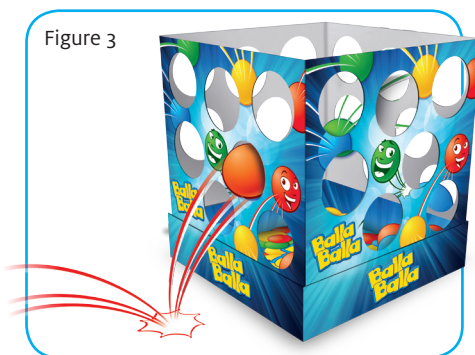
Figure 2

Bastian	Luise	Jana
6	8	5
8	7	6
7	8	7

Course of the game

- **Six rounds are played.**
(Certainly, the number of rounds can be agreed upon before the game starts and can be higher or lower.)
- The youngest player issues the command to start: „3, 2, Balla Balla“. Then, all players play simultaneously.
- All players start simultaneously with the „Balla Balla“-signal and try to throw their balls through the holes into the box.
- Here applies **that the ball has to touch the table at least once** before it flies through the hole of the perforated plate into the box. (See Figure 3)
- **The ball must stay in the box.** A ball that jumps out of the box again,

Figure 3



must be collected and thrown again. With this, valuable time gets lost...

- **A ball that gets into the box from the top (instead through a hole), will not be valid.** As soon as a player sees that she/he has thrown a ball into the box from the top, she/he calls loudly „High Flyer“ and the game is stopped for a short time. The player gets this ball out of the box and calling the command „3, 2, Balla Balla“, the funny „Shooting at the holes in the wall“ will continue.

End of the game and winner

If a player has shot all her/his balls into the box, she/he shouts „Stop“ and will be the winner of the round of the game.

Now, the scores are evaluated as follows:

3 scores for the big ball

2 scores for the medium ball

1 score for the small ball

The winner of the game round automatically gets 8 scores.

(3 + 2 + 2 + 1 scores)

Example:

Marc's balls all landed in the „Goal“ regularly. He shouts „Stop“. At this time, Kerstin has landed the small and the two medium balls and therefore, she gets 5 scores (1 + 2 + 2 scores)

In the next round, the player to the left of the first Start player begins.

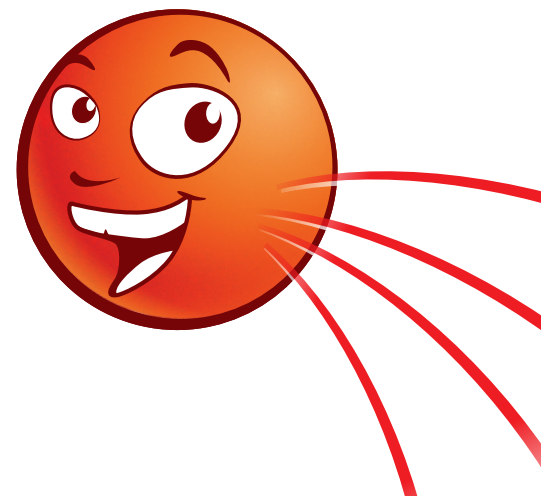
At the end of the 6th round, the scores are added. The player with the highest score number is the winner.

If several players have the same score number, another round is required to determine the winner.

Variants

- „Small players“ **only need to throw „small“ balls...**
- It is possible to specify a **minimum distance**: e.g. all players must keep a distance of one metre to the box...
- Right-handers must **throw with their left hand** – lefthander with their right hand...
- The balls must – **without bouncing** – be thrown into the box.
- The perforated wall is **displaced by 45 degrees**, so that the players have to get their balls into the box „across the corner“.

Have fun playing this turbulent game!



Balla Balla

A fond les ballons –
*Des balles de toutes
les couleurs sifflent dans
l'air à qui mieux mieux ...*

Auteurs: Dennis Kirps et Christian Kruchten

Illustration: Jakob Rüttinger

© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

Nombre de joueurs : 2-4 • à partir de 5 ans
env. 15-20 min.

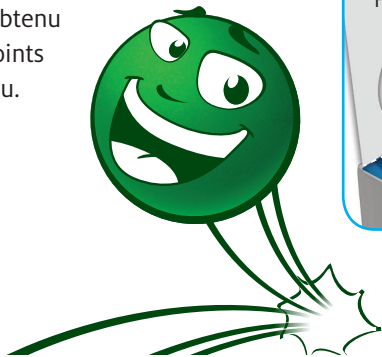
Matériel de jeu :

- 16 balles en mousse de 3 tailles différentes (4 balles rouges, 4 bleues, 4 vertes et 4 jaunes)
- Plateau à trous dépliant (à fixer dans la garniture de la boîte)
- Règle du jeu

Principe du jeu

Chaque joueur doit lancer les balles de sa couleur dans la boîte en les tirant dans les trous.

Celui qui y parvient le premier a gagné la partie. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points à la fin du jeu.



Préparation

- Déplier le plateau à trous et le fixer dans la garniture de la boîte (Voir Fig. 1).



Fig. 1

- Une fois le plateau monté, placer le jeu au centre d'une table suffisamment grande. Les joueurs s'installent de manière à avoir chacun devant soi une paroi à trous.
- Chaque joueur sélectionne 4 balles d'une même couleur.
- Un joueur est maître du jeu et reçoit une feuille de papier et un crayon. Il note les prénoms des joueurs et les points marqués à chaque partie. (Le crayon et le papier ne sont pas fournis) (Voir Fig. 2)

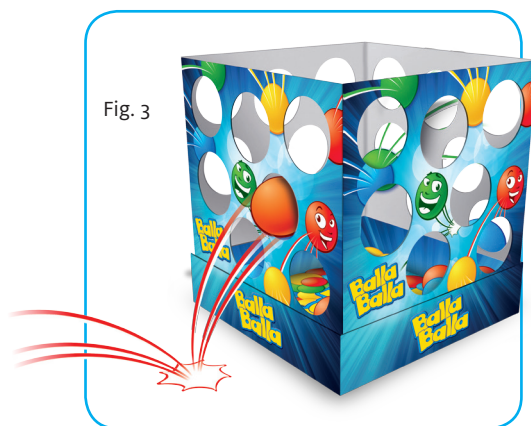
Fig. 2

Bastien	Luise	Jana
6	8	5
8	7	6
7	8	7

Déroulement du jeu

- **Le jeu se joue en 6 parties.**
(Il est possible bien évidemment d'augmenter ou de réduire à volonté le nombre de parties.)
- Le plus jeune joueur donne le signal de départ : „**3, 2, à fond les ballons**“. Tous se mettent alors à jouer simultanément.
- Tous les joueurs passent à l'attaque au signal „**à fond les ballons**“ et tentent de lancer leurs balles à travers les trous jusque dans la boîte.
- **La balle doit toucher au moins une fois la table** avant de passer par un trou du plateau pour atterrir dans la boîte. (Voir Fig. 3)

Fig. 3



- **La balle doit rester ensuite dans la boîte.** Toute balle qui sera de nouveau projetée hors de la boîte devra être récupérée et lancée à nouveau ce qui fait naturellement perdre un temps précieux...
- **Toute balle qui atterrit directement dans la boîte (au lieu de passer par un trou d'abord) est annulée.** Dès qu'un joueur aperçoit une balle survoler le plateau et atterrir dans la boîte, il s'écrie alors à voix haute „survol de balle!“ et le jeu s'arrête un court instant. Le joueur récupère cette balle et l'assaut du plateau à trous reprend de plus belle avec le signal „3,2, à fond les ballons“.

Fin du jeu et vainqueur

Lorsqu'un joueur est parvenu à envoyer toutes ses balles dans la boîte, il crie „**Stop**“ et gagne alors la partie.

Le comptage des points s'effectue de la manière suivante:

- 3 points** pour la grosse balle
- 2 points** pour la balle moyenne
- 1 point** pour la petite balle

Le vainqueur de la partie obtient automatiquement 8 points.

(3 + 2 + 2 + 1 points)

Exemple:

Les balles de Marc ont toutes atteint le „but“ selon les règles du jeu. Il crie „**Stop**“. A ce stade, Christine est parvenue à faire entrer une petite balle et les deux balles moyennes et obtient donc 5 points (1 + 2 + 2 points).

Pour la partie suivante, c'est le joueur qui se trouve à gauche de celui qui a démarré la partie précédente qui commence. A la fin de la 6ème partie, on additionne les points. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de points.

En cas d'égalité, on rejoue une nouvelle partie pour déterminer le gagnant.

Variantes

- Les „petits“ doivent **lancer uniquement les „petites“ balles...**
- Il est possible de définir une **distance minimum** : par exemple, tous les joueurs doivent se tenir à un mètre de la boîte...
- Les droitiers doivent lancer **avec la main gauche** – les gauchers avec la main droite...
- Les balles doivent atterrir dans la boîte **sans rebondir.**
- La paroi à trous est **décalée de 45 degrés** de manière à obliger ainsi les joueurs à faire rentrer les balles „en angle“.

Vous amusez follement avec ce jeu animé!



Balla Balla

Total Balla –
Palle colorate gareggiano attraversando fischianti l'aria...

Autori: Dennis Kirps e Christian Kruchten
Illustrazioni: Jakob Rüttinger
© 2014 NORIS-SPIELE, Fürth

Giocatori: 2-4 • dai 5 anni in su
Durata del gioco: circa 15-20 min.

Materiale di gioco:

- 16 palle in materiale espanso di 3 dimensioni (rispettivamente 4 palle rosse, azzurre, verdi e gialle)
- tavola forata apribile (da inserire nell'inserito della scatola)
- Istruzioni di gioco

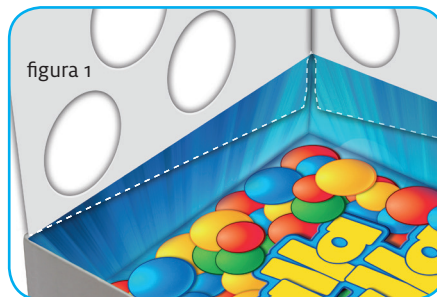
Concezione del gioco

Ogni giocatore deve «sparare» le palle del suo colore attraverso le tavole forate nella scatola. Chi lo fa più velocemente vince il giro. Chi alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti ha vinto il gioco.



Preparazione del gioco

- Inserire la tavola forata apribile nell'inserito della scatola (vedi figura 1).



- Il gioco così costruito viene posto al centro di un tavolo di dimensioni adeguate. I giocatori si siedono in modo tale che ognuno di loro abbia una parete forata davanti a sé.
- Ogni giocatore prende tutte le 4 palle di un colore.
- Un giocatore tiene conto dei punti e riceve carta e penna. Annota i nomi dei giocatori e i relativi punti per ogni mano di gioco (carta e penna non sono in dotazione) (vedi figura 2)



figura 2

Bastian	Luise	Jana
6	8	5
8	7	6
7	8	7

Svolgimento del gioco

- **Si giocano 6 mani** (naturalmente prima di iniziare il gioco è possibile stabilire un numero superiore o inferiore di mani).
- Il giocatore più giovane dà il segnale di via: «**3, 2, Balla Balla**». Poi tutti giocano allo stesso tempo.
- Tutti i giocatori iniziano a giocare quando sentono il segnale «**Balla Balla**» e cercano di gettare le loro palle attraverso i fori nella scatola.
- **La palla deve battere almeno una volta sul tavolo** prima di volare nella scatola, passando attraverso un foro della tavola forata (vedi figura 3).



figura 3

- **La palla deve restare nella scatola.**

Una palla che salta nuovamente fuori dalla scatola, deve essere raccolta e gettata di nuovo. In questo modo si perde naturalmente tempo ...

- **Una palla che finisce dall'alto nella scatola (senza passare attraverso un foro) non è valida.** Non appena un giocatore vede finire una palla nella scatola dice a voce alta «volo alto» e il gioco viene arrestato brevemente. Il giocatore recupera la palla dalla scatola e si ricomincia a «sparare» attraverso la parete con il comando «3,2, Balla Balla».

Fine del gioco e vincitore

Se un giocatore ha gettato tutte le sue palle nella scatola dice a voce alta «**Stop**» e vince così questa mano di gioco.

Si passa ora all'assegnazione dei punti:

3 punti per la palla grande

2 punti per la palla media

1 punto per la palla piccola

Il vincitore della mano riceve automaticamente 8 punti (3 + 2 + 2 + 1 punti)

Esempio:

Tutte le palle di Marco hanno raggiunto il «traguardo» correttamente. Marco esclama «**Stop**». Fino a questo momento Cristina ha gettato nella scatola la palla piccola e le due palle medie e riceve

quindi 5 punti (1 + 2 + 2 punti)

Nella mano successiva è il giocatore alla sinistra di chi ha iniziato a dare il via.

I punti vengono sommati alla fine della 6° mano di gioco. Vince il gioco colui che ha ottenuto il maggior numero di punti. In caso di parità si gioca un'altra mano per determinare il vincitore.

Varianti

- I giocatori «piccoli» devono **gettare soltanto palle «piccole»**...
- Si può definire una **distanza minima**: p.es. tutti i giocatori devono rispettare la distanza di un metro dalla scatola...
- I giocatori destrorsi devono **gettare con la mano sinistra** – i mancini con la mano destra...
- Le palle devono essere gettate nella scatola – **senza rimbalzare**.
- La parete forata viene spostata di **45° in modo** tale che i giocatori debbano gettare le loro palle «oltre l'angolo».
... e molte altre ancora.

Buon divertimento con questo gioco turbolento!



Weitere spannende Far



Die Spieler versuchen, mit fünf Würfeln Zahlenkombinationen zu erreichen, die aus dem Würfelspiel Yatzy bekannt sind. Wer eine solche Kombination nach maximal fünf Versuchen schafft, darf eine Figur auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen. Ziel ist es, vier Figuren in eine Reihe zu bringen. Man darf sich auch auf andere Figuren setzen – aber aufgepasst: die Anzahl der benötigten Würfelversuche entscheidet darüber, wie viele man unter sich haben darf ... Würfelglück und Taktikentscheiden über den Sieg!

Cuatro

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren.

Autor: Jürgen P.K.Grunau

Sprachen: D/GB/F/IT

Nicht umsonst ist Yatzy so erfolgreich und beliebt: Es ist einfach gut! Wenn dann noch ein anderes, rein taktisches Spiel dazukommt, welches ebenfalls schon lange ein Renner ist – 4 in einer Reihe -, dann entsteht eine interessante Mischung!

Art. Nr. 606101281



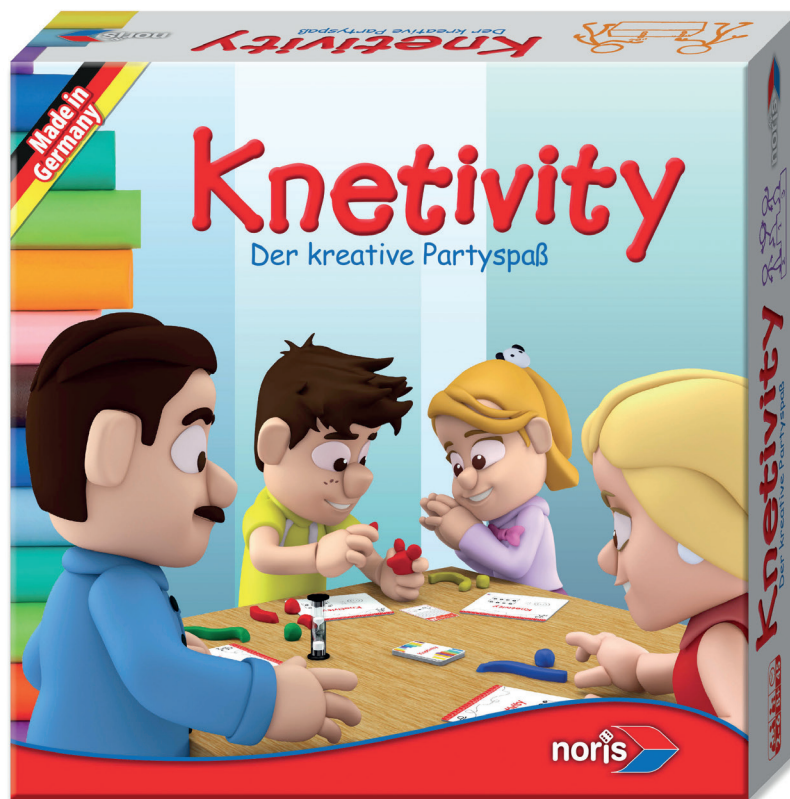
Familien Spiele von Noris

Knetivity

Für 2–6 Spieler ab 8 Jahren.
Sprachen: D

Das lustige kreative Familienspiel
zum Kneten.

Art. Nr. 606101267



Knetivity - ein kreatives Partyspiel rund um das Thema Knete.

2–6 Spieler im Alter ab 8 Jahren können sich in zahlreichen Einzelspielchen in den Bereichen Fingerfertigkeit, Gedächtnis oder motorischem Könnenbeweisen.

Leicht verständliche Aufgaben und abwechslungsreiche Spielmechanismen sorgen für langanhaltenden Spielspaß für alle, die sich gerne mit Kreativität und Spaß neuen Herausforderungen stellen.



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de
Art.-Nr. 60 601 1282