# ROLL ON!

## INHALT

40 Aufgabenkarten mit Lösungen in 4 Schwierigkeitsstufen
1 Spielbrett zum Aufstellen
21 Barrieren in drei unterschiedlichen Längen (3 grüne, 6 gelbe, 12 rote)
5 Kugeln

## Vervollständige das Labyrinth und meistere alle Herausforderungen

**ab 1 Spieler, ab 7 Jahren**

## ZIEL DES SPIELS

Befördere Kugeln von der Startrampe am oberen Rand des Spielplans durch das Labyrinth aus farbigen Barrieren in die Ziele am unteren Rand.

## SPIELABLAUF

1. Stelle das Spielbrett so auf, dass die Spielfläche schräg nach unten abfällt. Schiebe eine Aufgabenkarte in den dafür vorgesehenen Schlitz des Spielbretts. Achte darauf, dass du die Karten richtig herum einschiebst (Aufgabenseite ist sichtbar und zeigt nach oben, Einschubhilfe zeigt nach rechts).

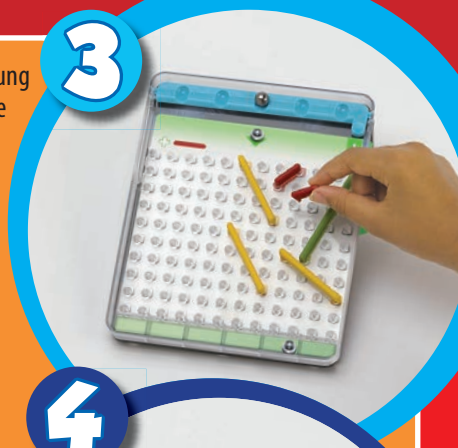
**Unser Tipp:** Fange mit der einfachsten Aufgabe (#1) an und meistere dann Schritt für Schritt alle Herausforderungen bis zur Challenge #40.

2. Die Aufgabenstellung zeigt dir, welche Barrieren wo hingehören. Stecke die bunten Barrieren an die angezeigten Positionen.

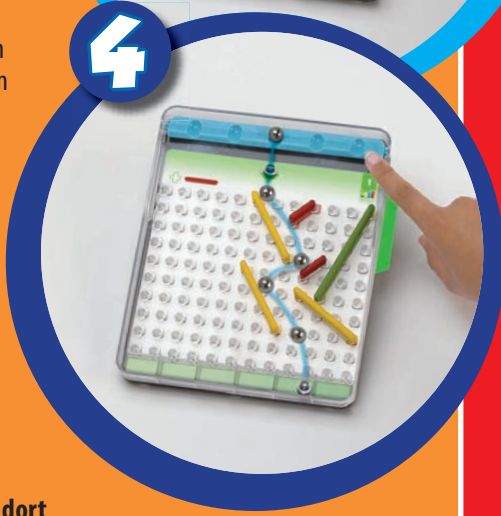





3 Stecke die Kugeln an die in der Aufgabe vorgegebenen Positionen. Die Vorbereitung ist damit abgeschlossen – du bist jetzt bereit, die Aufgabe zu lösen: Du musst die Barrieren, die unter ✚ auf der Aufgabenkarte angegeben sind, so auf dem pielbrett platzieren, dass die Kugeln vom vorgegebenen Start ins vorgegebene Ziel rollen.




4 Drücke den Hebel, damit die Startrampe kippt und die Kugeln losrollen. Wenn du alles richtig gemacht hast, landen die Kugeln auf den richtigen Zielfeldern.




## DIE RICHTIGE LÖSUNG FINDEN

Die Anzahl an Kugeln, die ein Zielfeld erreichen, müssen mit der Anzahl an Kugeln übereinstimmen, die auf diesem Zielfeld abgedruckt sind. Auf Zielfeldern ohne ein Kugelsymbol dürfen keine Kugeln ankommen. **Wenn mehr Kugeln auf der Startrampe starten**, als unten auf den Zielfeldern angegeben sind, dann müssen überzählige Kugeln irgendwo auf dem Weg durch das Labyrinth hängen bleiben und dürfen das Ziel nicht erreichen. In einigen Aufgaben werden Kugeln im Labyrinth platziert. **Wenn auf der Startrampe weniger Kugeln starten**, als in den Zielfeldern angegeben sind, dann müssen Kugeln, die im Labyrinth platziert wurden, freigespielt werden, um auf die korrekten Zielfelder zu rollen.

## HINWEISE

- **Drücke den Hebel** für die Startrampe (auf der rechten Seite des Spielbretts) nach unten, um die Rampe zu kippen und die Kugeln auf den Weg durch das Labyrinth zu bringen.
- Die **Barrieren**, die auf der Aufgabenkarte eingezeichnet sind, **müssen genau dort platziert werden**. Der Aufbau des Labyrinths muss den Anweisungen der Aufgabenkarte entsprechen.
- Es müssen **immer alle Barrieren** eingebaut werden, die unter ✚ genannt sind.
- Die **Anzahl an Kugeln**, die auf den Zielfelder abgebildet sind, entsprechen exakt der Anzahl an Kugeln, die diese Zielfelder erreichen müssen.
- **Tipp:** Baue das Labyrinth anhand der Aufgabenstellung auf. Platziere Kugeln, wie in der Aufgabe abgebildet, in den entsprechenden Kuhlen der Startrampe. Betätige dann den Hebel der Startrampe und verfolge, wohin die Kugeln rollen. Anhand deiner Beobachtungen kannst du planen, wo du die ✚ Barrieren platzieren musst, damit alle Kugel schließlich korrekt im Ziel ankommen.
- Die Lösungen stehen auf der Rückseite der Aufgabenkarten. Manchmal kann es auch mehrere Lösungen pro Aufgabe geben.

SMARTZONE
© 2018 smart zone LTD
all rights reserved
www.smartzonegames.com
Made in China

© 2019, 2023 HUCH!
Autor: Yossef Sonnenfeld
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redaktion: Simon Hopp / Stefan Stadler

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile und kleine Kugeln. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!**
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti e piccole palle. Rischio di soffocamento.

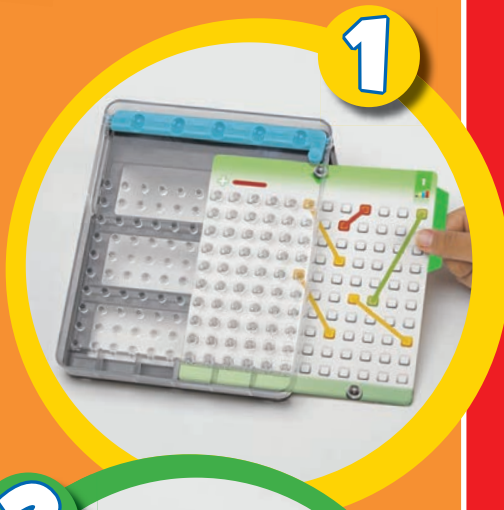
# ROLL ON!

## CONTENT

40 challenge cards in 4 levels
(solutions on the back of the cards)
1 maze
21 barriers in three sizes
(3 green, 6 yellow, 12 red)
5 marbles

## Complete the maze and master all challenges

**1 or more players, 7 years and up**




## AIM OF THE GAME

Direct the marbles from starting position on the swing to reach the target slots at the bottom of the board.

## HOW TO PLAY

1. Set the board in a diagonal position.
   Insert the challenge card according to the right direction.

**Tip:** Start with the easiest challenge (#1) and master all challenges up to #40.

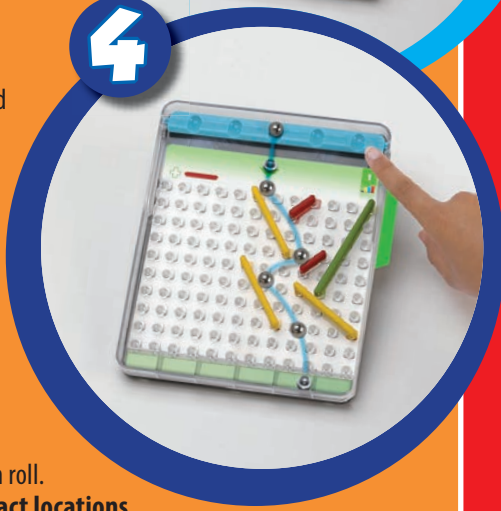
2. The challenge cards show illustrations of how and where to place the barriers.



3 Set the marbles on the swing according to the positions marked on the challenge cards. After you place the barriers and the marbles indicated on the challenge cards you are ready to solve the puzzle. Place the game pieces marked on the ✚ in their correct positions on the game board, so that the marbles will roll from their places on the swing to the correct target areas.




4 Slide the swing by pressing the handle on the right side to roll the marbles into the correct target slots.




## HOW TO REACH CORRECT SOLUTIONS

The number of marbles that reach a target slot has to match the number indicated on this slot. If the amount of marbles on the slide is higher than the amount of marbles that is indicated on all target slots, then some of the marbles starting on the slide are not supposed to reach the target, but must get stuck somewhere on the board. Sometimes, marbles do not only start on the slide, but are also placed somewhere in the labyrinth. If less marbles start on the slide than reach the target slots, some marbles starting in the labyrinth have to reach the target, too.

## HINTS

- **Push** the swing handle on the right side down to start all marbles and let them roll.
- Barriers that are marked on the challenge card **have to be placed in their exact locations** and cannot be moved.
- You must place **all barriers** marked in the ✚ -area.
- The amount of marbles marked in the target slots indicates the **exact amount of marbles** that have to reach the target slots.
- After setting the challenge according to the challenge card, it is recommended to drop the marbles by pushing the swing and see where the marbles fall. Following this, you can plan where to place the ✚ pieces to achieve the correct solution.
- Sometimes there can be more than one correct solution to one challenge.
- Solutions can be found on the back of the challenge cards.

SMARTZONE
© 2018 smart zone LTD
all rights reserved
www.smartzonegames.com
Made in China

© 2019, 2023 HUCH!
Author: Yossef Sonnenfeld
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Product manager: Simon Hopp / Stefan Stadler

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | GERMANY
www.hutter-trade.com

HUCH!

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts and small balls. Choking hazard.

# ROLL ON!

## Complète le labyrinthe et relève tous les défis

**1 joueur et plus, à partir de 7 ans**

### CONTENU

40 cartes Mission avec les solutions pour 4 niveaux de difficulté
1 plateau de jeu à poser
21 barrières de trois longueurs différentes
(3 vertes, 6 jaunes, 12 rouges)
5 billes

## OBJECTIF DU JEU

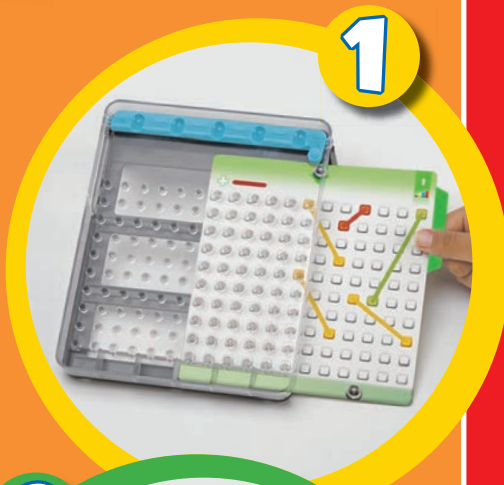
Les joueurs doivent guider des billes depuis la rampe de lancement en haut du plateau de jeu jusqu'à l'arrivée en bas, en passant par le labyrinthe formé par des barrières colorées.

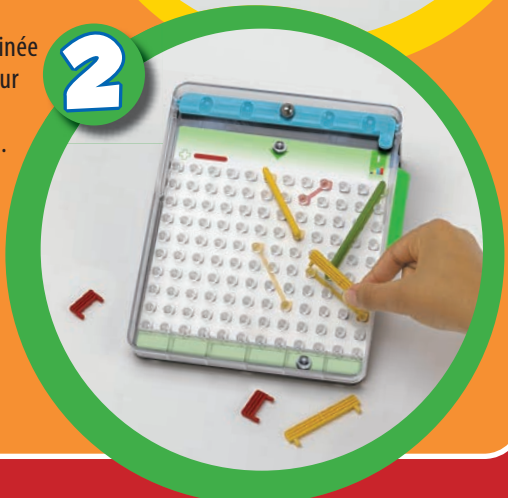
## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

1. Placer le plateau de jeu de manière à ce que la surface de jeu soit inclinée vers le bas. Glisser une carte Mission dans la fente prévue à cet effet sur le plateau de jeu. Veiller à insérer les cartes dans le bon sens (la face Mission est visible et sur le dessus, le repère est orienté vers la droite).

**Notre conseil :** Commencer par la mission la plus facile (#1), puis relever tous les défis un par un jusqu'au #40.

2. La consigne de la carte Mission indique la place de chaque barrière. Insérer les barrières colorées dans les emplacements dessinés.

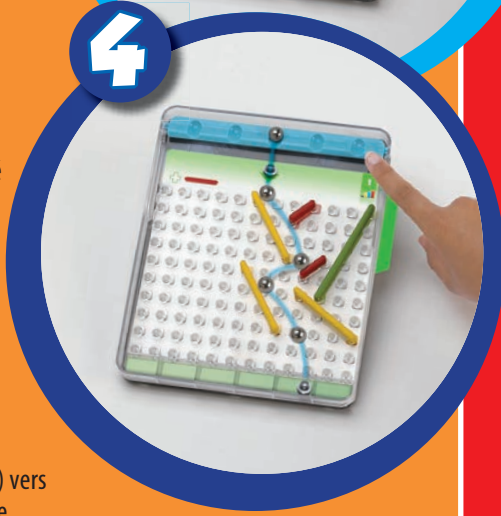


3 Placer les billes sur les emplacements indiqués dans la mission.
La préparation est maintenant finie – vous voilà prêts à accomplir la mission : Vous devez placer les barrières mentionnées sur la carte Mission à la rubrique ✚ sur le plateau de jeu de manière à ce que les billes roulent depuis le départ indiqué jusqu'à l'arrivée indiquée.




4 Baisser le levier pour que la rampe de lancement bascule et que les billes commencent à rouler. Si vous avez tout bien fait, les billes atterriront sur les bonnes cases arrivée.




## TROUVER LA BONNE SOLUTION

Le nombre de billes arrivant sur une case arrivée doit correspondre au nombre de billes imprimées sur cette case. Aucune bille ne doit arriver sur une case vide.
Si le nombre de billes sur la rampe de lancement est supérieur au nombre indiqué en bas sur les cases arrivée, les billes en surnombre doivent rester coincées quelque part dans le labyrinthe et ne doivent **pas** atteindre l'arrivée. Pour certaines missions, quelques billes sont placées dans le labyrinthe. Si le nombre de billes sur la rampe de lancement est inférieur à celui indiqué sur les cases arrivée, les billes qui ont été placées dans le labyrinthe doivent être libérées pour rouler sur les cases arrivée correctes.

## REMARQUES

- **Pousse le levier** de la rampe de lancement (sur le côté droit du plateau de jeu) vers le bas pour faire basculer la rampe et faire rouler les billes à travers le labyrinthe.
- Les barrières dessinées sur la carte Mission ne peuvent pas être placées à un autre endroit. La structure du labyrinthe doit **correspondre** aux **consignes** de la carte Mission.
- Toutes les barrières citées à la rubrique ✚ doivent toujours être installées.
- Le nombre de billes dessinées sur les cases arrivée correspond **exactement** au nombre de billes devant atteindre ces cases.
- **Astuce :** construire le labyrinthe à l'aide de la consigne. Placer les billes dans les creux correspondants de la rampe de lancement comme dessiné sur la carte Mission. Manipuler ensuite le levier de la rampe de lancement et observer où vont les billes. Vos **observations** vous aideront à planifier où installer les barrières à ✚ pour que toutes les billes arrivent finalement correctement à destination.

© 2018 smart zone LTD
all rights reserved
www.smartzonegames.com
Made in China

© 2019, 2023 HUCH!
Auteur : Yossef Sonnenfeld
Design : Sabine Kondirolli, HUCH!
Rédaction : Simon Hopp/Stefan Stadler
Traduction : Birgit Irgang

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments et petits balles. Dangers de suffocation.

# ROLL ON!

## Voltooi het labyrint en overwin alle uitdagingen

**vanaf 1 speler, vanaf 7 jaar**

### INHOUD

40 opdrachtkaarten met oplossingen in 4 moeilijkheidsgraden
1 speelbord om op te zetten
21 barrières van 3 verschillende lengtes (3 groene, 6 gele, 12 rode)
5 balletjes

## DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten balletjes van het platform aan de bovenkant van het speelbord door het labyrint van gekleurde barrières naar de doelen aan de onderkant transporteren.

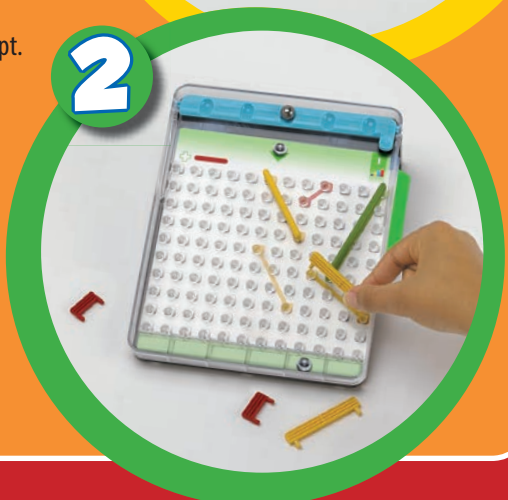
## HET SPEL ZELF

1 Zet het speelbord zo neer dat het speelvlak schuin naar beneden loopt. Schuif een opdrachtkaart in de daarvoor bestemde gleuf van het speelbord. Let erop dat je de kaarten er op de juiste manier inschuift (de kant met de opdracht is zichtbaar en wijst naar boven, de greep wijst naar rechts).

**Onze tip:** Begin met de makkelijkste opdracht (#1) en overwin dan stap voor stap alle uitdagingen tot en met uitdaging #40.

2 De opdrachtkaart geeft aan welke barrières waar thuishoren. Steek de gekleurde barrières in de aangegeven posities.



3 Plaats de balletjes op de posities die in de opdracht zijn aangegeven. De voorbereiding is nu voltooid – je bent klaar om de opdracht uit te voeren. Je moet de barrières die onder ✚ op de opdrachtkaart staan zo op het speelbord plaatsen dat de balletjes vanuit de aangegeven startpositie naar het aangegeven doel rollen.




4 Duw de hendel naar beneden zodat het platform kantelt en de balletjes gaan rollen. Als je alles goed hebt gedaan, komen de balletjes op de juiste doelvelden terecht.




## DE JUISTE OPLOSSING

Het aantal balletjes die een doelveld bereiken moet overeenkomen met het getal op dit doelveld. Op een leeg doelveld mogen geen balletjes terechtkomen. Als er meer balletjes vanaf het platform vertrekken dan op de doelvelden beneden is aangegeven, moeten de overtollige balletjes ergens onderweg in het labyrint blijven hangen; ze mogen het doel niet bereiken. Voor enkele opdrachten worden balletjes in het labyrint geplaatst. Als er vanaf het platform minder balletjes vertrekken dan op de doelvelden beneden is aangegeven, moeten balletjes die in het labyrint zijn geplaatst worden vrijgespeeld zodat ze naar de juiste doelvelden kunnen rollen.

## AANWIJZINGEN

- **Duw de hendel** voor het platform (aan de rechterkant van het speelbord) naar beneden om het platform te kantelen en de balletjes door het labyrint te laten rollen.
- De barrières die op de opdrachtkaart staan afgebeeld mogen niet op een andere plek worden geplaatst. De opbouw van het labyrint moet met de **aanwijzingen** op de opdrachtkaart **overeenkomen**.
- Je moet altijd alle barrières plaatsen die onder ✚ zijn genoemd.
- Het aantal balletjes dat op de doelvelden staat afgebeeld, klopt **precies** met het aantal balletjes die deze doelvelden moeten bereiken.
- **Tip:** Bouw het labyrint op volgens de opdracht. Plaats de balletjes in de bijpassende kuilen van het platform zoals in de opdracht te zien is. Duw dan de hendel van het platform naar beneden en kijk waar de balletjes naartoe rollen. Aan de hand van je **observaties** kun je plannen waar je de ✚ -barrières moet plaatsen zodat alle balletjes uiteindelijk het juiste doel bereiken.

© 2018 smart zone LTD
all rights reserved
www.smartzonegames.com
Made in China

© 2019, 2023 HUCH!
Auteur: Yossef Sonnenfeld
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redactie: Simon Hopp
Vertaling: Susanne Bonn

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DUITSLAND
www.hutter-trade.com

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen en kleine ballen. Verstikkingsgevaar.