



Video 1



Video 2

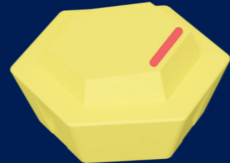
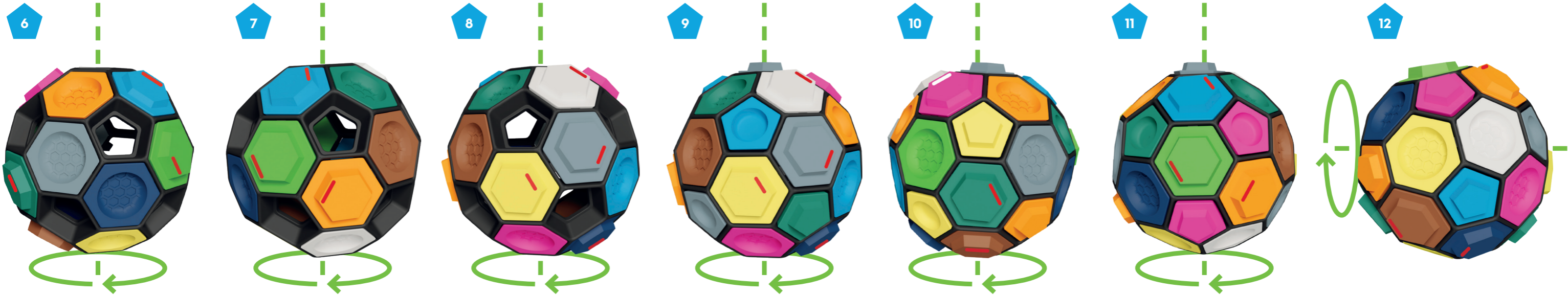
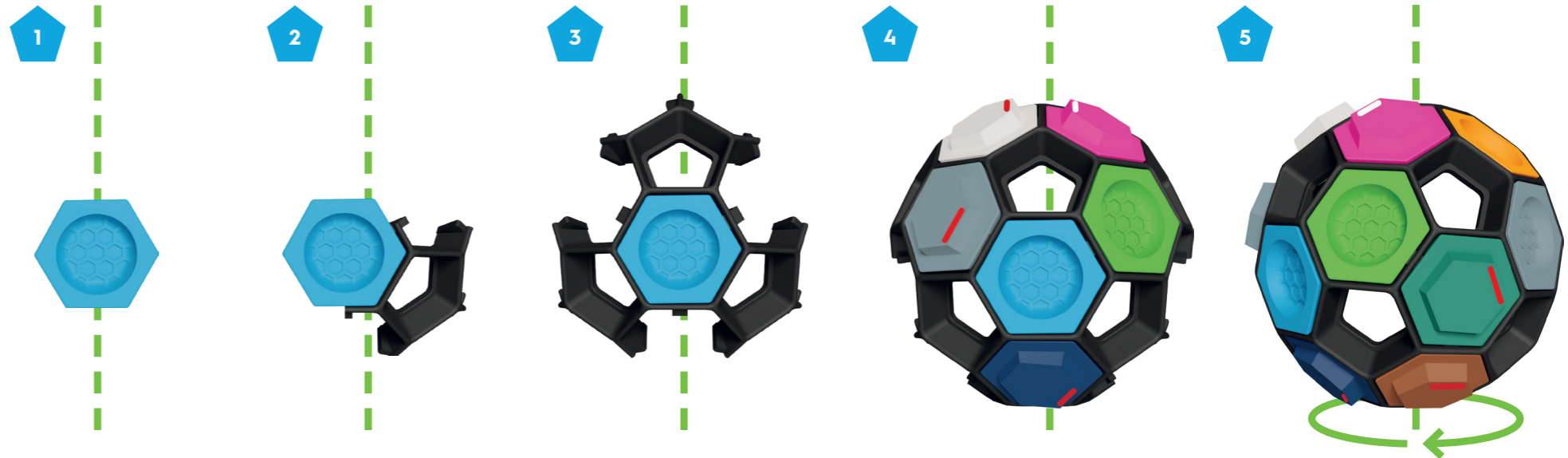


Fig. 1



Download instructions in other languages



NL Bouwinstructies

Voordat je het spel begint, moet de BOULDERBALL volgens de hierboven afgebeelde aanwijzingen gebouwd worden. Het is uiterst belangrijk om de juiste plaatsing van de grepen aan te houden. Dit is de enige manier om de standaard routes te kunnen spelen. (Video 1)

Tips:

- Sorteer eerst alle onderdelen op vorm en kleur.
- Bevestig, nadat je een zeshoek hebt geplaatst, een verbindingstuk aan de vrije zijde, zodat je verder kunt bouwen.

Let op: Bij de zeshoeken met een vooruitstekende structuur is één zijde hoger dan de anderen. Deze heeft een lijn markering aan de bovenkant. Deze is met kleur aangegeven in de instructies (Fig. 1). Let bij het bouwen op de correcte uitlijning van de hoogste zijde.

Indien nodig kan de BOULDERBALL weer worden gedemonteerd. Dit gebeurt door één vijfhoek los te maken en uit te nemen. Alle andere onderdelen kunnen er daarna ook uit gehaald worden. (Video 2)

ES Instrucciones de construcción

Antes de empezar el juego, debes montar el BOULDERBALL siguiendo las instrucciones como ilustrado arriba. Es muy importante seguir la disposición correcta de los agarres. Solo así tendrán sentido las rutas indicadas. (Video 1)

Recomendaciones:

- Primero ordena todas las piezas según su forma y color.
- Después de montar un hexágono, coloca una pieza de encaje en su lado libre para poder seguir montando.

Atención: En los 10 hexágonos con una estructura saliente, un lado es más alto que los otros. Este lado tiene una marca en forma de línea en la parte superior. En las instrucciones está identificado por un color (Fig. 1). Asegúrate de orientar correctamente el lado más alto durante el montaje.

El BOULDERBALL se puede desmontar en piezas individuales. Afloja y saca un pentágono, y luego todas las otras piezas se podrán desmontar. (Video 2)

FR Instructions de construction

Avant le début du jeu, on doit construire le BOULDERBALL selon les instructions illustrées ci-dessus. Il est extrêmement important de respecter l'ordre correct des poignées. C'est la seule façon de jouer les routes par défaut (Video 1)

Conseils:

- Trie d'abord toutes les pièces par forme et par couleur.
- Après avoir installé un hexagone, fixe une pièce de liaison à son côté libre afin de pouvoir continuer à construire.

Attention: Les 10 hexagones avec une structure saillante ont un côté plus haut que les autres. Celui-ci est marqué en forme de ligne dans la partie supérieure. Dans les instructions, il est indiqué par une couleur (Fig. 1). Lors de la construction, fais attention à l'alignement correcte du côté le plus haut.

Le BOULDERBALL peut être démonté en cas de besoin. Pour ce faire, il suffit de desserrer un pentagone et de le retirer. Ensuite, toutes les autres pièces peuvent être retirées. (Video 2)

BOULDERBALL

MADE IN ITALY



9-99



1 PLAYER



Climball OHG
Reineggweg 3
39058 Sarnthein
Italy
www.boulderball.it

Spelinstructies (Video 3)

Doel van het spel

Het doel van het spel is om de afzonderlijke klimroutes in hun respectievelijke moeilijkheidsgraad te beheersen.

De BOULDERBALL is een klimmuur in zakformaat. Dit betekent dat je net als op een klimmuur, een vooraf omschreven route kunt klimmen. Bekijk de BOULDERBALL eerst goed. Die bestaat uit kleine vijfhoekige grepen en grotere zeshoekige grepen met twee verschillende kenmerken: ze hebben een vooruitstekende of verzonken structuur. En er zijn 10 verschillende kleuren.

Daar gaan we!

- Neem een routekaart (moeilijkheidsgraad 1 tot 7) en kijk naar de volgorde van de grepen.
- Doe magnesium op de vingers voor betere grip.
- Gebruik beide handen bij het klimmen. Slechts 3 vingers mogen tegelijkertijd de BOULDERBALL aanraken. Het maakt niet uit welke vingers je gebruikt, het mogen ook steeds andere zijn.
- De BOULDERBALL wordt altijd vrij in de lucht gehouden tijdens het klimmen. Neerzetten of ondersteunen is niet toegestaan.
- Zorg voor een zachte ondergrond, want de BOULDERBALL kan vallen.
- Houd de BOULDERBALL omhoog aan de eerste twee aangegeven grepen van de route. Een derde vinger plaats je op de 3de greep van de route. Nu laat je de eerste greep los en ga je verder naar de 4de greep (dit hoeft niet met dezelfde vinger die je eerder op de eerste greep had geplaatst). Volg op deze manier de aangegeven route verder. **Fig. 2** Hier zie je de eerste stappen van de route Kilimanjaro.
- Als een vinger eenmaal op een greep is geplaatst, mag hij niet meer door een andere worden vervangen. De vinger mag echter wel op de greep zelf van positie veranderd worden.
- Als je de beklimming én de afdaling zonder dat de bal valt, hebt volbracht, heb je het doel bereikt.
- Je kunt ook je eigen routes bedenken.

Tip: Net als bij het echte klimmen op de klimmuur zal je alleen het doel bereiken met de juiste techniek. Probeer daarom verschillende vingercombinaties uit of andere posities van de vingers op de grepen. Je zult zien dat een kleine aanpassing vaak de sleutel tot succes is.

Makkelijkere variant (Video 4):

Volg de spelregels zoals beschreven. Je kunt deze vereenvoudigen door met vier vingers te klimmen. Bijvoorbeeld: houd de BOULDERBALL met twee vingers vast aan de eerste twee grepen, plaats twee vingers van de andere hand op de 3de en 4de greep. Laat de eerste greep los en ga met een willekeurige vinger naar de 5de greep, laat de 2de greep los en ga verder naar de 6de greep, enzovoort.

DYNO Variant voor professionals (video 5):

Gebruik twee vingers van één hand. Houd de eerste twee grepen vast. Volg de route door te 'springen' van greep 1 en 2 naar greep 3 en 4 en ga zo verder. De BOULDERBALL zweeft even vrij in de lucht. Gebruik altijd dezelfde hand voor de variant DYNO.

Instrucciones del juego (Video 3)

Objetivo del juego

El objetivo del juego es dominar las rutas de escalada individuales en sus respectivos niveles de dificultad.

La BOULDERBALL es un rocódromo de bolsillo. Es decir, puedes seguir rutas marcadas como harías en un rocódromo real. En primer lugar, echa un vistazo a la BOULDERBALL. Consta de asideros pentagonales pequeños y asideros hexagonales más grandes de dos tipos: los asideros tienen una estructura saliente o un hueco. Además hay asideros de 10 colores diferentes.

Ahora, ¡manos a la obra!

- Toma una hoja de ruta (hay niveles de dificultad del 1 al 7) y fíjate en la secuencia de los agarres.
- Ponte magnesio en los dedos para tener un mejor agarre en los dedos.
- Utiliza las dos manos para escalar. Pero solo debes deber tocar el BOULDERBALL con 3 dedos al tiempo. No importa con qué dedos agarres el BOULDERBALL, puedes cambiarlos durante el juego
- La BOULDERBALL se sujeta siempre en el aire mientras se escala. No está permitido soltarla ni apoyarla.
- Asegúrate de jugar sobre una superficie blanda, ya que la BOULDERBALL se te puede caer de las manos.
- Sostén la BOULDERBALL en alto con dos dedos en los 2 primeros agarres indicados en la ruta. Con el tercer dedo sujeta el agarre nº3 del recorrido. Ahora suelta el primer agarre y pasa al agarre nº4 (puedes hacerlo con cualquier dedo, no necesariamente con el dedo que tenías en el agarre nº1). Continúa con la ruta indicada. En **Fig. 2** puedes ver los primeros pasos de la ruta Kilimanjaro.
- Una vez que has puesto un dedo en un agarre, no puedes cambiar de dedo. Sí está permitido cambiar la posición del dedo en el agarre.
- Si logras completar el ascenso y el descenso sin "caerte" has alcanzado la meta.
- También puedes crear tus propias rutas.

Consejo: Al igual que con la escalada en una pared real, solo con la técnica correcta tendrás éxito. Por eso, prueba diferentes combinaciones de dedos o cambia la posición del dedo en el del agarre. Vas a ver como un pequeño cambio es a menudo la clave del éxito.

Variante sencilla (Video 4):

Sigue las instrucciones del juego. Puedes simplificarlas escalando con cuatro dedos. Por ejemplo, sujeta la BOULDERBALL con dos dedos en los dos primeros agarres, utiliza dos dedos de la otra mano y sujeta los agarres 3 y 4. Suelta entonces el agarre nº1 y toma el agarre nº 5 con cualquier dedo. Suelta el agarre nº 2 y pasa nº6 y continúa.

DYNO Variante para jugadores avanzados (Video 5):

Utiliza dos dedos de una mano. Mantén sujetos los dos primeros agarres. Sigue el recorrido "saltando" de los agarres 1 y 2 al 3 y 4, y así sucesivamente. El BOULDERBALL queda brevemente en el aire. Utiliza siempre la misma mano cuando juegues en la variante DYNO.

Instructions de jeu (Video 3)

Objectif du jeu

L'objectif du jeu est de maîtriser les différentes voies d'escalade dans leurs niveaux de difficulté respectifs.

Le BOULDERBALL est un mur d'escalade au format de poche. Cela signifie que, comme sur un mur d'escalade, tu peux escalader un itinéraire prédéfini. Regarde bien le BOULDERBALL d'abord. Il se compose de petites poignées pentagonales et de plus grandes poignées hexagonales avec deux caractéristiques différentes : les poignées ont une structure saillante ou en creux. En plus, il y a 10 couleurs différentes.

Et c'est parti!

- Prends une carte de l'itinéraire (niveau de difficulté 1 à 7) et regarde l'ordre des poignées.
- Mets du magnésium à tes doigts pour une meilleure adhérence.
- Utilise les deux mains pour grimper. Seuls trois doigts peuvent toucher le BOULDERBALL à la fois. Peu importe les doigts que tu utilises, ils peuvent toujours être différents.
- Le BOULDERBALL est toujours maintenu libre en l'air pendant l'escalade. Il n'est pas permis de le poser ni le soutenir.
- Fournis un fondement molle, car le BOULDERBALL peut tomber.
- Tiens le BOULDERBALL en l'air par les deux premières poignées indiquées. Avec un troisième doigt, tiens la poignée 3 de l'itinéraire. Relâche maintenant la prise 1 et continue jusqu'à la poignée 4 (cela ne doit pas être avec le doigt de la première poignée).
- De cette manière, suis l'itinéraire indiqué. **Fig. 2** Ici, tu peux voir les premières étapes de l'itinéraire du Kilimanjaro (=> die Karte heisst Kilimanjaro, ich werde hier die gleiche Name von die Routekarte verwenden).
- Une fois qu'un doigt est positionné sur une poignée, il ne peut plus être remplacé par un autre. Cependant, le doigt peut être changé de position sur la poignée elle-même.
- Si tu as réussi à monter et à descendre sans «tomber», tu as atteint l'objectif.
- Tu peux aussi inventer des itinéraires toi-même.

Conseil: comme pour l'escalade sur un mur, seule la bonne technique permet d'atteindre le but. Essaie donc différentes combinaisons de doigts ou change de position sur la poignée. Tu verras qu'un petit changement est souvent la clé du succès.

Variante plus simple (Video 4):

Suis les règles du jeu comme décrit. Tu peux toutefois les simplifier en grimpant avec quatre doigts. Par exemple, tiens le BOULDERBALL avec deux doigts sur les deux premières poignées, prends deux doigts de l'autre main et tiens les prises 3 et 4 avec ceci. Lâche la poignée 1 et passe avec n'importe quel doigt à la poignée 5 ; relâche la prise 2 et passe à la prise 6, etc.

DYNO variante pour les professionnels (Video 5):

Utilise deux doigts d'une main. Tiens les deux premières poignées. Suis l'itinéraire en «sautant» des poignées 1 et 2 aux poignées 3 et 4, et ainsi de suite. Le BOULDERBALL flotte brièvement dans l'air. Utilise toujours la même main pour la variante DYNO.



Inhoud / Contenido / Contenu

10 routekaarten / mapas de ruta / cartes d'itinéraire

02 stuks magnesium / trozos de magnesio / pièces de magnésium

12 Verbindingsstukken / piezas de conexión / pièces de liaison

32 Klimgrepen, waarvan: / piezas de escalada / poignées d'escalade, dont:

20 zeshoeken / hexágonos / hexagones

12 vijfhoeken / pentágonos / pentagones