



¡NO TE CAIGAS,  
SIGUE EL JUEGO!

REGLAMENTO Español

5+  
años • ans  
years • anos





jugadores  
players  
jogadores

**Contenido:**

- 12 rodillos de espuma
- 12 cartas de trofeo
- 1 tablero de juego
- Reglas del juego
- 12 cartas de acción

**OBJETIVO DEL JUEGO:**

Los jugadores intentan ganar el mayor número de puntos manteniendo los rodillos en equilibrio mientras realizan las tareas indicadas por el puntero y la carta de “acción”.

**ANTES DE EMPEZAR:**

Coloca el puntero en el centro de la mesa y los rodillos en la caja del juego una vez abierta. A continuación, coloca las cartas de trofeo boca arriba sobre la mesa, baraja las cartas de “acción” y ponlas boca abajo sobre la mesa.

JUEGO A. EL PRIMER RETO

**CÓMO JUGAR:**

Empieza el jugador más joven. Debe hacer girar el puntero dos veces. La primera vez para saber dónde hay que colocar el rodillo de espuma. Para ello, fíjate en la casilla que señala el puntero en la parte exterior de la esfera. El jugador puede elegir cualquier rodillo. A continuación, debe hacer girar el puntero una segunda vez para averiguar qué acción tiene que realizar mientras mantiene el rodillo en su posición. El puntero indica qué acción señalando una casilla, situada esta vez en el interior de la esfera.

Para complicar las cosas, el jugador roba en ese momento una carta de “acción”. Hay diferentes tipos de acciones:

- Hincha las mejillas
- Silba una melodía
- Imita el sonido de un animal
- Haz un guiño
- Intenta tocarte la nariz con la lengua

**Nota:** CADA ACCIÓN DEBE REPETIRSE TRES VECES SEGUIDAS.

**EJEMPLO:**

La primera vez que giras el puntero, este se detiene frente a la casilla que indica que debes colocártelo bajo la barbilla. La segunda vez indica que debes saltar. Para terminar, eliges una carta de “acción” en la que se indica que debes guiñar un ojo. Si consigues mantener el rodillo de espuma bajo la barbilla mientras saltas 3 veces y guiñas un ojo, ganas una carta de trofeo, lo que equivale a 1 punto. Si se te cae el rodillo mientras saltas, debes volver a colocarlo en la caja, no ganas ningún punto y el turno pasa al siguiente jugador.

**CÓMO GANAR:**

El ganador es el jugador con más puntos después de tres turnos.

JUEGO B. EL VERDADERO RETO

**CÓMO JUGAR:**

Sigue las instrucciones descritas anteriormente, pero en lugar de que el siguiente jugador comience su turno después de que hayas conseguido completar la primera prueba, deja el rodillo donde está y haz girar el puntero una tercera vez (o pide a alguien que lo haga por ti). Añade un segundo rodillo como indica el puntero y haz girar el puntero una cuarta vez para conocer la siguiente instrucción, que debes intentar hacer equilibrando los dos rodillos.

Si logras completar esta segunda prueba, continúa con un tercer rodillo y una tercera acción. Para complicar las cosas, puedes robar una carta de “acción” para cada prueba.

**EJEMPLO:**

El primer giro del puntero indica que debes colocar el rodillo bajo la barbilla y el segundo giro indica que debes saltar sin que caiga el rodillo. Para terminar, eliges una carta de “acción” que indica que debes silbar. Si consigues hacerlo 3 veces seguidas, puedes continuar. El tercer giro del puntero indica que debes colocar un rodillo entre tus rodillas y el cuarto giro indica que debes girar sobre ti mismo sin que te caiga ninguno de los rodillos. Para terminar, la carta de “acción” que elijas indica que debes hinchar las mejillas. Si logras completar esta segunda prueba, puedes pasar a una tercera y proceder del mismo modo; es decir, puedes añadir un tercer rodillo y una acción de la esfera, y elegir una nueva carta de “acción”.

**Si consigues mantener los 3 rodillos en su sitio y completar todas las instrucciones, ganas 3 puntos y el turno pasa al siguiente jugador.**

**Nota:** si consigues equilibrar un rodillo y completar una acción, ganas 1 punto; si consigues equilibrar dos rodillos y completar dos acciones, ganas 2 puntos; si consigues equilibrar tres rodillos y completar tres acciones, ganas 3 puntos.

**CÓMO GANAR:**

El ganador es el jugador con más puntos después de un turno. Si hay empate, los jugadores juegan una partida nueva para desempatar.

JUEGO C: EL MAYOR RETO

Los jugadores pueden combinar una o varias de las modalidades de juego descritas anteriormente como si fuera una carrera. Antes de empezar, deben designar un árbitro y decidir dónde se situarán las líneas de salida y de llegada (por ejemplo, una en cada extremo de la habitación). A continuación, el árbitro hace girar el puntero por primera vez y todos los jugadores colocan su rodillo de espuma en el lugar indicado. El árbitro hace girar el puntero por segunda vez y roba una carta de “acción”. Los jugadores deben seguir las instrucciones y apresurarse a cruzar la habitación, todo ello mientras completan las acciones.

El primer jugador que llegue a la meta sin que se le caiga el rodillo, ¡gana!

Los jugadores pueden completar varias carreras para acumular puntos. El ganador es el jugador con más puntos después de 10 carreras.

ESTOS SON LOS RETOS:

MANTENER UN RODILLO EN EQUILIBRIO:



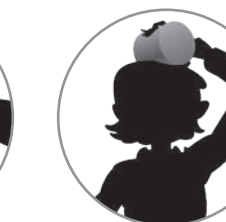
Sobre el hombro (usando la barbilla para sujetar el rodillo)



Debajo de la barbilla (inclina la cabeza para que no caiga el rodillo)



Entre tus muñecas



En la cabeza (puedes sujetar el rodillo con una mano)



Bajo la axila



Entre las rodillas



En el brazo (dobla el brazo para sujetar el rodillo)



Detrás de la rodilla (dobla la pierna hacia atrás para sujetar el rodillo)

CON EL RODILLO EN EQUILIBRIO:



Salta 3 veces



Arrodíllate y avanza 3 pasos



Salta, sin moverte del sitio, mientras giras en círculo 3 veces



Pon las manos en el suelo y salta como una rana 3 veces

CARTAS DE “ACCIÓN”

(pueden utilizarse o no, según el nivel de dificultad deseado)



Silba una melodía



Haz un guiño



Imita el sonido de un animal



Intenta tocarte la nariz con la lengua



Hincha las mejillas



Carta de trofeo



NÃO CAIA,  
FIQUE NO JOGO!

REGULAMENTO Português

5+  
años • ans  
years • anos





jugadores  
players  
jogadores

**Conteúdo:**

- 12 rolos de espuma
- 12 cartas de troféu
- 1 tabuleiro de jogo
- Regras do jogo
- 12 cartas de ação

**OBJETIVO DO JOGO:**

Os jogadores tentam ganhar o maior número de pontos, mantendo os rolos equilibrados enquanto realizam as tarefas indicadas pelo punteiro e pela carta de “ação”.

**ANTES DE COMEÇAR:**

Coloca o punteiro no centro da mesa e os rolos na caixa de jogo aberta. Em seguida, coloca as cartas de troféu viradas para cima na mesa; depois, mistura as cartas de “ação” e coloca-as na mesa viradas para baixo.

JOGO A: O PRIMEIRO DESAFIO

**COMO JOGAR:**

Começa o jogador mais novo. Tem de rodar o punteiro duas vezes: a primeira vez para determinar onde colocar o rolo de espuma; para saber onde, olha para a caixa que o punteiro indica no exterior do mostrador. O jogador pode escolher qualquer rolo. O jogador tem então de rodar o punteiro uma segunda vez para descobrir qual a ação que tem de realizar, enquanto mantém o rolo na devida posição. O punteiro indica esta ação apontando para uma caixa, desta vez no interior do mostrador.

Para complicar as coisas, o jogador tira uma carta de “ação”. Existem tipos diferentes de ações:

- Enche as bochechas
- Assobia uma melodia
- Imita o som de um animal
- Pisca o olho
- Tenta tocar no nariz com a língua

**Nota:** CADA AÇÃO TEM DE REPETIDA TRÊS VECES SEGUIDAS.

**EJEMPLO:**

A primeira vez que rodas o punteiro, ele para virado para a caixa que indica que tens de colocar o rolo debaixo do queixo. Da segunda vez, indica que tens de saltar. Para terminar, escolhes uma carta de “ação” que indica que tens de piscar o olho. Se conseguires manter o rolo de espuma debaixo do queixo enquanto saltas 3 vezes e piscas o olho, ganhas uma carta de troféu, que equivale a 1 ponto. Se o rolo cair enquanto estás a saltar, tens de voltar a colocá-lo na caixa, não ganhas pontos e passas a vez ao jogador seguinte.

**COMO GANHAR:**

O vencedor é o jogador com mais pontos após três rondas.

JOGO B. O VERDADEIRO DESAFIO

**COMO JOGAR:**

Segue as instruções descritas acima, mas em vez de o jogador seguinte começar a sua vez depois de teres conseguido completar o primeiro teste, deixa o rolo onde está e roda o punteiro uma terceira vez (ou pede a alguém que o faça por ti). Acrescenta um segundo rolo, conforme indicado pelo punteiro, e roda o punteiro uma quarta vez para descobrires a próxima instrução, que tens de tentar realizar equilibrando dois rolos.

Se conseguires completar este segundo teste, continua com um terceiro rolo e uma terceira ação. Para complicar as coisas, podes tirar uma carta de “ação” para cada teste.

**EJEMPLO:**

A primeira volta do punteiro indica que tens de colocar o rolo debaixo do queixo e a segunda volta indica que tens de saltar sem deixar cair o rolo. Para terminar, escolhes uma carta de “ação” que indica que tens de assobiar. Se conseguires fazê-lo 3 vezes seguidas, podes continuar. A terceira volta do punteiro indica que tens de colocar um rolo entre os joelhos e a quarta volta indica que tens de girar em círculo sem deixar cair nenhum dos rolos. Para terminar, a carta de “ação” que escolhes indica que tens de encher as bochechas. Se conseguires completar este segundo teste, podes passar a um terceiro, procedendo da mesma forma, ou seja, podes acrescentar um terceiro rolo e uma ação do mostrador e escolher uma nova carta de “ação”.

**Se conseguires manter os 3 rolos no lugar e cumprir todas as instruções, ganhas 3 pontos e passas a vez ao jogador seguinte.**

**Nota:** se conseguires equilibrar um rolo e realizar uma ação, ganhas 1 ponto; se conseguires equilibrar dois rolos e realizar duas ações, ganhas 2 pontos; se conseguires equilibrar três rolos e realizar três ações, ganhas 3 pontos.

**COMO GANHAR:**

O vencedor é o jogador com mais pontos após uma ronda. Se houver um empate, estes jogadores podem jogar uma partida decisiva.

JOGO C: O MAIOR DESAFIO

Os jogadores podem combinar um ou mais dos jogos acima descritos com uma corrida. Antes de começarem, devem nomear um árbitro e decidir onde se situam as linhas de partida e de chegada (por exemplo, uma em cada extremidade da sala). Em seguida, o árbitro roda o punteiro pela primeira vez e todos os jogadores colocam o seu rolo de espuma no local indicado. O árbitro roda o punteiro pela segunda vez e tira uma carta de “ação”. Os jogadores têm de seguir as instruções e apressar-se a atravessar a sala, enquanto executam as ações.

O primeiro jogador a chegar à meta sem deixar cair o seu rolo ganha!

Os jogadores podem realizar completar várias corridas para acumular pontos. O vencedor é o jogador com mais pontos após 10 corridas.

AQUI TENS OS DESAFIOS:

EQUILIBRA UM ROLO:



No ombro (usando o queixo para manter o rolo no lugar)



Debaixo do queixo (inclina a cabeça para manter o rolo no lugar)



Entre os pulsos



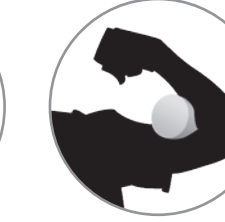
Na cabeça (podes segurar o rolo com uma mão)



Debaixo do braço



Entre os joelhos



No braço (dobra o braço para manter o rolo no lugar)



Atrás do Joelho (dobra a perna para trás para manter o rolo no lugar)

QUANDO O ROLO ESTIVER EQUILIBRADO:



Salta três vezes



Ajoelha-te e dá 3 passos em frente



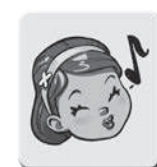
Salta para o local enquanto giras em círculo 3 vezes



Coloca as mãos no chão e salta como uma rã 3 vezes

CARTAS “AÇÃO”

(podem ser utilizadas ou não, consoante o grau de dificuldade pretendido):



Assobia uma melodia



Pisca o olho



Imita o som de um animal



Tenta tocar no nariz com a língua



Enche as bochechas



Carta de troféu





Conforms to the safety requirements of Specification F963

Made in Spain by / Fabricado em Espanha por **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 · 08192 · Sant Quirze del Vallès · Spain · [www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

¡ADVERTENCIA! NO CONVIENTE PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS. PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS. PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS. WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS. SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE. ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.

EPB99/00/20170





## GAME B. THE REAL CHALLENGE

- Content:**
- 12 foam rollers
  - 1 game board
  - 12 trophy cards
  - Game rules

**AIM OF THE GAME:**  
Players try to win the highest number of points by keeping the rollers balanced while performing the tasks given by the pointer and the "action" card.

**BEFORE YOU START:**  
Place the pointer in the centre of the table and the rollers in the open game box. Then place the trophy cards right side up on the table, then mix the "action" cards and put them on the table face down.

## GAME A: THE FIRST CHALLENGE

**HOW TO PLAY:**  
The youngest player starts. They must spin the pointer twice: the first time to determine where to place the foam roller; to find out where, look at the box the pointer indicates on the outside of the dial. The player can choose any roller.  
The player must then spin the pointer a second time to find out what action they must complete while keeping the roller in position. The pointer indicates this action by pointing to a box, this time on the inside of the dial.  
To complicate things, the player then draws an "action" card. There are different types of actions:

- Puff out your cheeks
  - Whistle a tune
  - Imitate the call of an animal
  - Wink
  - Try to touch your nose with your tongue
- Note: EVERY ACTION MUST BE REPEATED THREE TIMES IN A ROW**

**EXAMPLE:**  
The first time you spin the pointer, it stops facing the box that indicates you must place the roller under your chin. The second time, it indicates you must jump. To finish, you pick an "action" card that indicates you must wink.  
If you manage to keep the foam roller under your chin while jumping 3 times and winking, you win a trophy card, which is equal to 1 point. If the roller falls while you are jumping, you must place it back in the box, you do not win any points, and the next player begins their turn.

**HOW TO WIN:**  
The winner is the player with the most points after three turns.

## HERE ARE THE CHALLENGES

### BALANCE A ROLLER:



On your shoulder (using your chin to hold the roller in place)



Under your chin (tilt your head to hold the roller in place)



Between your wrists



On your head (you can hold the roller with one hand)



Under your arm



Between your knees



On your arm (bend your arm to hold the roller in place)



Behind your knee (bend your leg backwards to hold the roller in place)

### ONCE THE ROLLER IS BALANCED:



Jump three times



Kneel and move 3 steps forward



Jump on the spot while turning in a circle 3 times



Place your hands on the ground and jump like a frog 3 times

### "ACTION" CARDS

(these can be used or not, depending on the difficulty level desired):



Whistle a tune



Wink



Imitate the call of an animal



Try to touch your nose with your tongue



Puff out your cheeks



Trophy cards



## JEU B : LE VRAI DÉFI

- Contenu :**
- 12 rouleaux en mousse
  - 1 plateau de jeu
  - 12 cartes d'action
  - 12 cartes trophées
  - Règles du jeu

**BUT DU JEU :**  
Les joueurs essaient de gagner le plus grand nombre de points en maintenant les rouleaux en équilibre tout en effectuant les tâches données par la flèche et la carte « Action ».

**AVANT DE COMMENCER :**  
Place le cadran avec la flèche au centre de la table et les rouleaux dans la boîte de jeu ouverte. Place ensuite les cartes trophées face visible sur la table puis mélange les cartes « Action » et pose-les face cachée sur la table.

## JEU A : LE PREMIER DÉFI

**COMMENT JOUER :**  
Le joueur le plus jeune commence. Il doit faire tourner l'aiguille deux fois : la première fois pour déterminer où placer le rouleau en mousse ; pour ce faire, il doit regarder la case que la flèche indique à l'extérieur du cadran. Le joueur peut choisir n'importe quel rouleau. Le joueur doit ensuite faire tourner la flèche une deuxième fois pour découvrir l'action qu'il doit accomplir tout en gardant le rouleau en position. La flèche indique cette action en pointant une case, cette fois-ci à l'intérieur du cadran.  
Pour compliquer les choses, le joueur tire ensuite une carte « Action ». Il existe différents types d'actions :

- Gonfle tes joues
  - Siffle une mélodie
  - Imit le cri d'un animal
  - Cligne des yeux
  - Essaie de toucher ton nez avec ta langue
- Remarque : CHAQUE ACTION DOIT ÊTRE RÉPÉTÉE TROIS FOIS DE SUITE.**

**EXEMPLE :**  
La première fois que tu fais tourner la flèche, elle s'arrête en face de la case qui indique que tu dois placer le rouleau sous ton menton. La deuxième fois, elle indique que tu dois sauter. Pour terminer, tu choisis une carte « Action » qui indique que tu dois faire un clin d'œil. Si tu parviens à garder le rouleau en mousse sous ton menton tout en sautant 3 fois et en faisant un clin d'œil, tu gagnes une carte trophée, qui équivaut à 1 point.  
Si le rouleau tombe pendant que tu sautes, tu dois le remettre dans la boîte, tu ne gagnes pas de points et le joueur suivant commence son tour.

**COMMENT GAGNER :**  
Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après trois tours.

**COMMENT JOUER :**  
Suis les instructions décrites ci-dessus pour le jeu 1, mais au lieu que le joueur suivant commence son tour après que tu aies réussi ta première épreuve, laisse le rouleau où il est et fais tourner la flèche une troisième fois (ou demande à quelqu'un de le faire pour toi). Ajoute un deuxième rouleau comme indiqué par la flèche, puis fais tourner la flèche une quatrième fois pour découvrir ta prochaine instruction, que tu devras tenter tout en maintenant deux rouleaux en équilibre. Si tu parviens à réaliser cette deuxième épreuve, continue avec un troisième rouleau et une troisième action. Pour compliquer les choses, tu peux tirer une carte « Action » à chaque épreuve.

**EXEMPLE :**  
En tournant la flèche pour la première fois, elle t'a indiqué que tu dois placer le rouleau sous ton menton, et la deuxième fois que tu dois sauter sans faire tomber le rouleau. Pour terminer, tu pioches une carte « Action » qui indique que tu dois siffler. Si tu parviens à faire cela 3 fois de suite, tu peux continuer. La troisième fois que tu tournes la flèche, elle indique que tu dois placer un rouleau entre tes genoux et la quatrième fois que tu dois tourner en cercle sans faire tomber l'un ou l'autre des rouleaux. Pour finir, la carte « Action » que tu choisis indique que tu dois gonfler tes joues. Si tu parviens à terminer cette deuxième épreuve, tu peux passer à une troisième, en procédant de la même manière, c'est-à-dire que tu peux ajouter un troisième rouleau et une action du cadran et choisir une nouvelle carte « Action ».  
**Si tu parviens à maintenir les 3 rouleaux en place et à compléter toutes les instructions, tu gagnes 3 points et le joueur suivant commence son tour.**  
**Remarque : si tu parviens à garder en équilibre un rouleau et à réaliser une action, tu gagnes 1 point ; si tu parviens à garder en équilibre deux rouleaux et à réaliser deux actions, tu gagnes 2 points ; si tu parviens à garder en équilibre trois rouleaux et à réaliser trois actions, tu gagnes 3 points.**

**COMMENT GAGNER :**  
Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après un tour. En cas d'égalité, ces joueurs peuvent jouer un match décisif.

## JEU C: LE PLUS GRAND DÉFI

Les joueurs peuvent combiner un ou plusieurs des jeux décrits ci-dessus sous la forme d'une course. Avant de commencer, ils doivent désigner un arbitre et décider où seront situées les lignes de départ et d'arrivée (par exemple, une à chaque extrémité de la pièce). L'arbitre fait alors tourner la flèche pour la première fois et les joueurs placent tous leur rouleau en mousse à l'endroit indiqué. L'arbitre fait tourner la flèche une deuxième fois puis tire une carte « Action ». Les joueurs doivent suivre les instructions et se dépêcher de traverser la pièce, tout en accomplissant les actions.  
Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée sans faire tomber son rouleau gagne !  
Les joueurs peuvent effectuer plusieurs courses pour accumuler des points. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après 10 courses.

## VOICI LES DÉFIS À RELEVER :

### GARDER UN ROULEAU EN ÉQUILIBRE :



Sur ton épaule (en utilisant ton menton pour maintenir le rouleau en place)



Sous ton menton (incline ta tête pour maintenir le rouleau en place)



Entre tes poignets



Sur ta tête (tu peux tenir le rouleau d'une seule main)



Sous ton bras



Entre tes genoux



Sur ton bras (plie ton bras pour maintenir le rouleau en place)



Derrière ton genou (plie ta jambe vers l'arrière pour maintenir le rouleau en place)

### UNE FOIS QUE LE ROULEAU EST ÉQUILIBRÉ :



Saute trois fois



Mets-toi à genoux et fais 3 pas en avant



Saute sur place en tournant 3 fois en rond



Place tes mains sur le sol et saute comme une grenouille 3 fois

### CARTES « ACTION »

(on peut les utiliser ou non, selon le niveau de difficulté souhaité) :



Siffle une mélodie



Cligne des yeux



Imite le cri d'un animal



Essaie de toucher ton nez avec ta langue



Gonfle tes joues



Carte trophée