

A photograph of two young children playing with a green toy race track. The child on the left has curly brown hair and is wearing a blue and white striped shirt. The child on the right has blonde hair and is wearing a pink polo shirt and patterned shorts. They are both focused on the track, which features various obstacles like bridges and ramps. The background is plain white.

Quercetti[®]

Album BiG

⚠ WARNING:

CHOKING HAZARD -

Toy contains small balls and small parts.
Not for children under 3 yrs.

6303 / 6305 / 6315

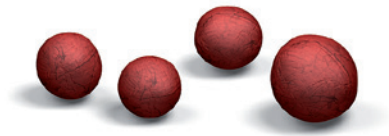
STORIA

Non si sa con precisione a quale epoca possa risalire la prima biglia ma è noto l'antico utilizzo di sassolini, noccioli di pesche o albicocche, fave secche, noci od altro per giocare. Questo gioco era praticato già ai tempi dell'antica Babilonia e dei re romani. Antenate delle biglie sono state trovate nelle tombe d'Egitto e nei cimiteri dei nativi americani e sono state scoperte anche in antiche piramidi azteche. Le biglie più antiche erano di porcellana, terracotta, osso o gemme preziose e, grandezza materiale e colore, variavano a piacere. Oltre alle diverse biglie d'argilla, si utilizzavano soprattutto quelle in pietra marrone e, dal 1800 in poi, anche quelle di vetro dopo però che erano state inventate, sembra per caso, ricercando un'alternativa meno costosa agli occhi di vetro. Un grande centro di produzione delle biglie di vetro fu Grossalmerode di Nordhessen in Germania. La storia del gioco delle biglie da spiaggia è relativamente recente ed è strettamente collegata alla storia del turismo balneare; essa nasce, infatti, agli inizi del secolo scorso ed ha avuto il suo specifico boom negli anni '60 con l'esplosione del turismo legato alle vacanze di massa. In questo periodo ha fatto la sua comparsa ciò che in questo settore ha rappresentato un'autentica innovazione tecnologica: la biglia di plastica.

HISTORY

It is not known exactly when the first marbles were invented. However, the use of small stones, peach or apricot kernels, dry beans, nuts and other items for playing is known in ancient times. Games were played already in the ancient Babylon and during the Roman civilization. The marble's ancestors were found even in the Egyptian graves and also in the Aztec pyramids. The oldest marbles were made of porcelain, clay, bones or precious stones. Their size, material and colour varied depending on personal taste. From 1800, glass marbles started to be manufactured. Playing with marbles at the beach has a more recent history closely connected with the boom of beach tourism in the 1960s.

In those years a new type of marble came into existence, the plastic marble. Big reproduces the exciting beach marble races that now can be played in any season and in any home or garden.



HISTOIRE

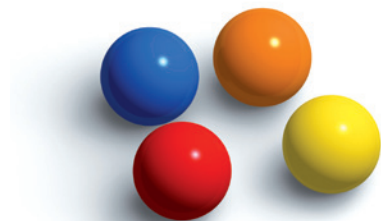
On ne sait avec précision à quelle époque remonte la première bille, mais connue est l'ancienne utilisation de cailloux, noyaux de pêches ou d'abricots, fèves sèches, noix ou autres fruits pour jouer. Ce jeu était déjà pratiqué du temps de l'ancienne Babylone et des Romains. Les ancêtres des billes ont été trouvés dans les tombeaux d'Égypte et dans les cimetières des indigènes d'Amérique et ils ont été également découverts dans d'anciennes pyramides aztèques. Les billes les plus anciennes étaient de porcelaine, terre cuite, os ou pierres précieuses et leur grandeur, leur matière et leur couleur variaient à discrétion. Outre les différentes



billes d'argile, l'on utilisait surtout celles en pierre marron et, à partir du XIXe siècle, celles en verre également, après que celles-ci avaient été inventées – par hasard, paraît-il – en recherchant une alternative moins coûteuse aux yeux en verre. Un grand centre de production des billes de verre a été Grossalmerode de Nordhessen en Allemagne. L'histoire du jeu des billes de plage est relativement récente et elle est étroitement liée à celle du tourisme balnéaire; elle naît, en effet, au début du siècle dernier et elle a atteint son plein essor dans les années 60 avec l'explosion du tourisme de masse. C'est à ce moment-là qu'est apparue celle qui a représenté, dans ce secteur, une véritable innovation technologique: la bille de plastique.

GESCHICHTE

Man weiß nicht genau, auf welche Zeit die erste Murmel zurückgeht, jedoch ist der antike Gebrauch von kleinen Steinen, Pflirsich- oder Aprikosenkernen, trockenen Bohnen, Nüssen oder Ähnlichem zum Spielen bekannt. Dieses Spiel wurde bereits zur Zeit des antiken Babylons und der römischen Könige gespielt. Vorfahren der Murmeln sind in den Gräbern Ägyptens und den Friedhöfen der Eingeborenen Amerikas gefunden und auch in den antiken aztekischen Pyramiden entdeckt worden. Die ältesten Murmeln waren aus Por-



zellan, Tonerde, Knochen oder wertvollen Steinen und Größe, Material und Farben waren nach Belieben verschieden. Neben den verschiedenen Tonmurmeln wurden vor allem solche aus braunem Stein verwendet und ab 1800 auch Murmeln aus Glas. Diese wurden anscheinend zufällig erfunden, als eine kostengünstigere Alternative für Glasaugen gesucht wurde. Ein großes Produktionszentrum von Glasmurmeln war Großalmerode in Nordhessen, Deutschland. Die Geschichte des Murmelspiels am Strand ist relativ jung und eng mit der Geschichte des Badeurlaubs verbunden; diese beginnt Anfang des letzten Jahrhundert und erfuhr ihre ganz eigene Blüte in den 60iger Jahren mit dem Aufkommen des Massentourismus. In diesem Zeitraum trat eine authentische technologische Innovation dieses Bereichs in Erscheinung: die Plastikmurmeln.

HISTORIA

No se sabe con exactitud la época en la cual la primera canica ha empezado a rodar, pero es conocida la antigua utilización de piedritas, cuescos de melocotones o de albaricoques, habas secas, nueces u otro para jugar. Este juego lo practicaban ya en los tiempos de la antigua Babilonia y de los reyes romanos. Antecesoras de las canicas han sido halladas en las tumbas de Egipto y en los cementerios de los nativos americanos y han sido descubiertas también en



antiguas pirámides aztecas. Las canicas más antiguas eran de porcelana, terracota, hueso o gemas preciosas y tamaño, material y color variaban a voluntad. Además de las diversas canicas de arcilla se utilizaban, sobre todo, las de piedra marrón y, desde el siglo XIX en adelante, también las de vidrio, pero tras haber sido inventadas, parece casualmente, buscando una alternativa menos costosa a los ojos de vidrio. Un importante centro de producción de las canicas de vidrio fue Grossalmerode de Nordheessen en Alemania. La historia del juego de las canicas de playa es relativamente reciente y está estrictamente vinculada a la historia del turismo balneario y la misma nace, en efecto, a los comienzos de siglo pasado y tuvo su específico boom en los años 60 con la explosión del turismo de masas. En este período hizo su aparición lo que en el sector ha representado una auténtica innovación: la canica de material plástico.

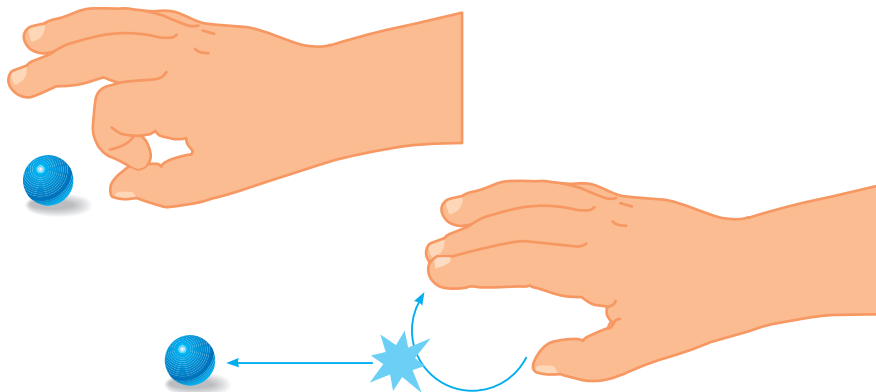


TECNICHE DI LANCIO

Per colpire la biglia bisogna unire insieme la punta del dito indice o del dito medio alla punta del pollice e colpire con più o meno forza a seconda del tratto di pista che s'intende percorrere. Per i rettilinei si consiglia d'imprimere alla biglia un colpo secco nella parte centrale per farla scorrere, velocemente, il più lontano possibile. Per affrontare le curve invece ci sono due possibilità: se la curva è a destra bisogna colpire con forza la parte destra della biglia, se la curva è a sinistra la parte sinistra. In questo modo la pallina percorrerà velocemente la parte esterna della curva disegnando un arco da applauso.

LAUNCHING TECHNIQUE

To hit and shoot the marble, you have to join the tips of your index finger with the tip of your thumb and snap the index with more or less force, depending on the distance of the track you wish to cover. For the long straight sections, a stronger hit in the center of the marble could work well to make it roll straight as far as possible. If the track turns right, you have to hit delicately the right side of the marble. If it turns left, you have to hit the left side. In this way, the marble will follow the direction of the track just like a curveball in baseball or a slice-ball in golf.



TECHNIQUES DE LANCEMENT

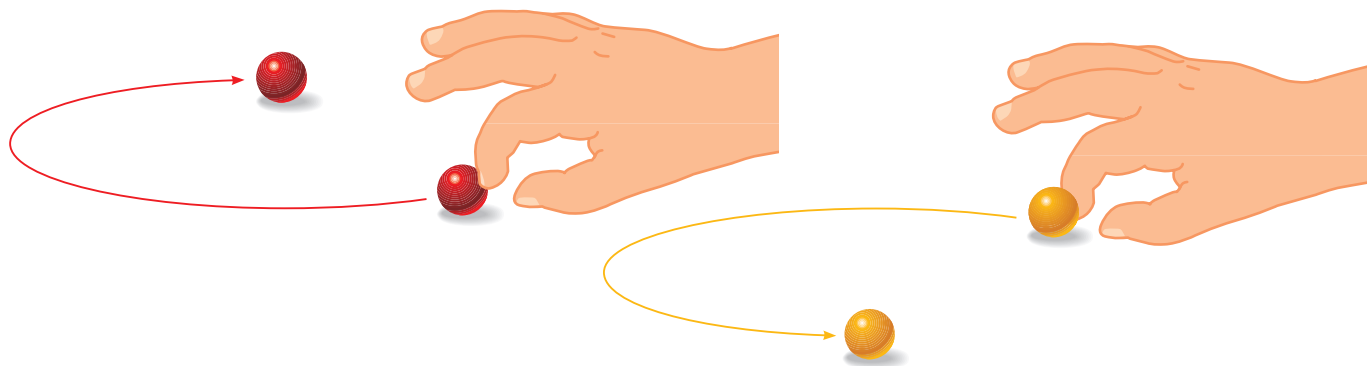
Pour frapper la bille, il faut unir le bout de l'index ou du médius au bout du pouce et frapper avec plus ou moins de force, selon la longueur de piste que l'on veut parcourir. Pour les lignes droites, il est conseillé d'imprimer à la bille un coup sec dans la partie centrale pour la faire rouler, rapidement, le plus loin possible. Pour aborder les virages il existe, au contraire, deux possibilités: si le virage est à droite il faut frapper avec force la partie droite de la bille, s'il est à gauche il faut frapper la partie gauche. De cette façon, la bille parcourra rapidement la partie extérieure du virage en dessinant un arc du tonnerre.

WURFTECHNIKEN

Um die Murmel zu treffen, müssen die Spitzen von Zeige- oder Mittelfinger mit der Spitze des Daumens vereint und die Murmel mit mehr oder weniger Kraft, je nachdem, welche Strecke zu überwinden ist, angestoßen werden. Für gerade Strecken wird empfohlen, der Murmel einen entschiedenen Stoß in die Mitte zu versetzen, damit sie schnell und so weit wie möglich rollt. Für Kurven gibt es zwei Möglichkeiten: bei einer Rechtskurve muss die rechte Seite der Murmel, bei einer Linkskurve die linke Seite kräftig angestoßen werden. Auf diese Weise wird die Kugel schnell an der Außenseite der Kurve entlang rollen und einen perfekten Bogen schlagen.

TÉCNICAS DE LANZAMIENTO

Para lanzar la canica hay que juntar la punta del dedo índice o del dedo medio con la punta del pulgar y pegarle a la misma con más o menos fuerza, según el tramo de pista que se desea recorrer. Para los rectilíneos se aconseja dar a la canica un golpe seco en la parte central para hacerla llegar velozmente lo más lejos posible. Para afrontar las curvas, en cambio, hay dos posibilidades: si la curva se encuentra a la derecha es necesario pegarle con fuerza en la parte derecha de la canica, si la curva se encuentra a la izquierda, la parte izquierda. De esta forma la bolita recorrerá velozmente la parte exterior de la curva dibujando un arco digno de aplauso.



REGOLE DEL GIOCO E GARE

- ❶ Ogni giocatore prende parte alla gara con una sola biglia.
- ❷ Ogni gara deve prevedere un numero di giri intero e almeno pari a 2.
- ❸ L'ordine di partenza può essere deciso in base alla lunghezza di un tiro di prova o in base all'età.
- ❹ A turno i giocatori pongono le proprie biglie sotto il segnale di partenza e procedono al tiro. I tiri successivi avvengono seguendo l'ordine di classifica. Chi ha lanciato la biglia più lontano tirerà per primo e a seguire il secondo ecc.
- ❺ Ogni tiro si effettua colpendo in modo netto con un dito della mano la biglia esattamente dalla posizione in cui si è fermata nel tiro precedente.
- ❻ Se una biglia esce dalla carreggiata il tiro è considerato nullo e il giocatore riposiziona la biglia nell'ultima postazione conquistata e ri-tira solo dopo tutti gli altri giocatori.
- ❼ Il tiro è considerato valido, indipendentemente dall'esito, anche se il giocatore durante il turno urta involontariamente

la sua biglia. Sono spostabili tutte le biglie adiacenti quella da tirare.

Tutte le biglie spostate vanno accuratamente riposizionate nel punto esatto in cui sono state tolte.

- ❽ Se una biglia ne urta un'altra in un tiro valido entrambe vengono lasciate dove si fermano, se però la biglia colpita va fuori va rimessa dove si trovava prima dell'urto. Se entrambe vanno fuori vanno rimesse nelle posizioni occupate prima del tiro e il tiratore aspetta che tirino tutti gli altri prima di giocare di nuovo.
- ❾ La gara è vinta dal concorrente che per primo termina il numero di giri previsto.

GAME AND COMPETITION RULES

- ❶ Every player participate to the competition with one marble only.
- ❷ At least two laps are played for every race.
- ❸ The order by which the players start can be determined according to the length of trial shots or by their age.
- ❹ In turns, the players put their own marble under the start sign and proceed to per-

forming the first shot. The following shots take place according to the distance reached by the marbles. The player who shot his marble farthest will be the first to shoot again, followed by the player with the marble in second position, etc.

- ❺ Every new shot must be performed from the exact position the marble reached after the previous shot.
- ❻ If a marble falls out of the track, the shot is invalid and the marble remain in the previous position but it should be picked up not to create an obstacle to the following players, and then replaced.
- ❼ Every shot is valid as soon as the marble is touched and moved by the player, even by mistake, like in golf. If two or more marbles are too close to each other and a player can touch another marble during the shot, the other marble can be temporarily removed and then replaced in its previous position.
- ❽ If one marble hits another one, both of them are left in the place they reach. However, if the marble that has been hit falls out of the track, it has to be replaced in its

previous position. If both of them fall out of the track, both have to be replaced in their previous position which means that the player performing that shot loses its turn.

⑨ The contestant who is the first to complete the scheduled number of laps is the winner of the game.

REGLES DU JEU ET COMPETITIONS

① Chaque joueur participe à la compétition avec une seule bille.

② Chaque compétition doit prévoir un nombre de tours entier et égal au moins à 2.

③ L'ordre de départ peut être décidé sur la base de la longueur d'un tir d'essai ou bien sur la base de l'âge.

④ A tour de rôle, les joueurs posent leur bille sous le signal de départ et procèdent au tir. Les tirs suivants ont lieu selon l'ordre de classement. Celui qui a lancé la bille le plus loin tirera le premier, puis le deuxième, etc.

⑤ Chaque tir est effectué en frappant de façon nette, d'un doigt de la main, la bille exactement depuis la position où elle s'est arrêtée lors du tir précédent.

⑥ Si une bille sort de la voie, le tir est considéré comme nul et le joueur remet la bille à la dernière place conquise, puis il tire à nouveau mais seulement après tous les autres joueurs.

⑦ Le tir est considéré comme valable, indépendamment de son résultat, même si le joueur heurte involontairement sa bille. Il est possible de déplacer toutes les billes se trouvant à côté de celle à tirer. Toutes les billes déplacées doivent être soigneusement remises à l'endroit exact où elles ont été enlevées.

⑧ Si une bille en heurte une autre dans un tir valable, toutes deux sont laissées là où elles s'arrêtent; cependant, si la bille frappée va hors de la voie, elle doit être remise là où elle se trouvait avant d'avoir été heurtée. Si toutes deux vont hors de la voie, elles doivent être remises dans leurs positions occupées avant le tir et le tireur attend que tous les autres tirent avant de jouer à nouveau.

⑨ La compétition est gagnée par le concurrent qui termine le premier le nombre de tirs prévu.

SPIELREGELN UND WETTKÄMPFE

① Jeder Spieler nimmt nur mit einer einzigen Murmel am Spiel teil.

② Jeder Wettkampf muss mindestens zwei ganze Runden vorsehen.

③ Die Startfolge wird durch den weitesten Wurf oder nach Alter bestimmt.

④ Die Spieler legen ihre Murmeln der Reihenfolge nach unter das Startzeichen und nehmen den Wurf vor. Die folgenden Würfe werden der Rangfolge nach durchgeführt. Der Spieler, der den weitesten Wurf erzielt hat, wirft zuerst, danach der Zweite usw.

⑤ Bei jedem Wurf wird die Murmel mit einem Finger genau aus der Position heraus angestoßen, in der sie beim vorigen Wurf zum Stehen kam.

⑥ Wenn eine Murmel die Bahn verlässt, ist der Wurf ungültig und der Spieler setzt seine Murmel in die letzte Position zurück. Er darf den Wurf erst wiederholen, nachdem alle anderen Spieler geworfen haben.

⑦ Auch wenn der Spieler an der Reihe ist und dabei ungewollt seine Murmel anstößt, ist der Wurf unabhängig vom

Ergebnis gültig. Alle Murmeln, die in der Nähe der zu werfenden Murmel liegen, können entfernt werden. Alle entfernten Murmeln müssen danach genau wieder an ihren Platz zurück gelegt werden.

8 Wenn eine Murmel eine andere während eines gültigen Wurfs anstößt, werden beide an der Stelle liegengelassen, an der sie zum Stehen kommen; wenn die getroffene Murmel jedoch ins Aus gestoßen wird, wird sie an den Platz gelegt, an dem sie sich vor dem Stoß befand.

Wenn beide ins Aus gestoßen werden, müssen sie an ihren ursprünglichen Platz zurückgelegt werden und der Spieler, der den Wurf ausgeführt hat, muss warten, bis alle anderen Spieler gespielt haben, bevor er erneut werfen darf.

9 Der Wettkampf wird von dem Spieler gewonnen, der die vorgesehene Zahl an Runden zuerst beendet.

REGLAS DEL JUGO Y COMPETICIONES

1 Cada jugador toma parte en la competición con una sola canica.

2 Cada competición debe prever un número de giros entero y al menos igual a 2.

3 El orden de comienzo de la competición puede ser decidido en base a la longitud de un tiro de prueba o en base a la edad.

4 Por turno los jugadores ponen las propias canicas bajo la señal de arranque y efectúan el tiro. Los tiros necesarios se efectúan siguiendo el orden de clasificación. El que ha lanzado la canica más lejos tirará primero y a seguir el segundo, etc.

5 Cada tiro se efectúa pegándole de forma neta con un dedo de la mano a la canica exactamente desde la posición en que la misma se ha parado en el tiro anterior.

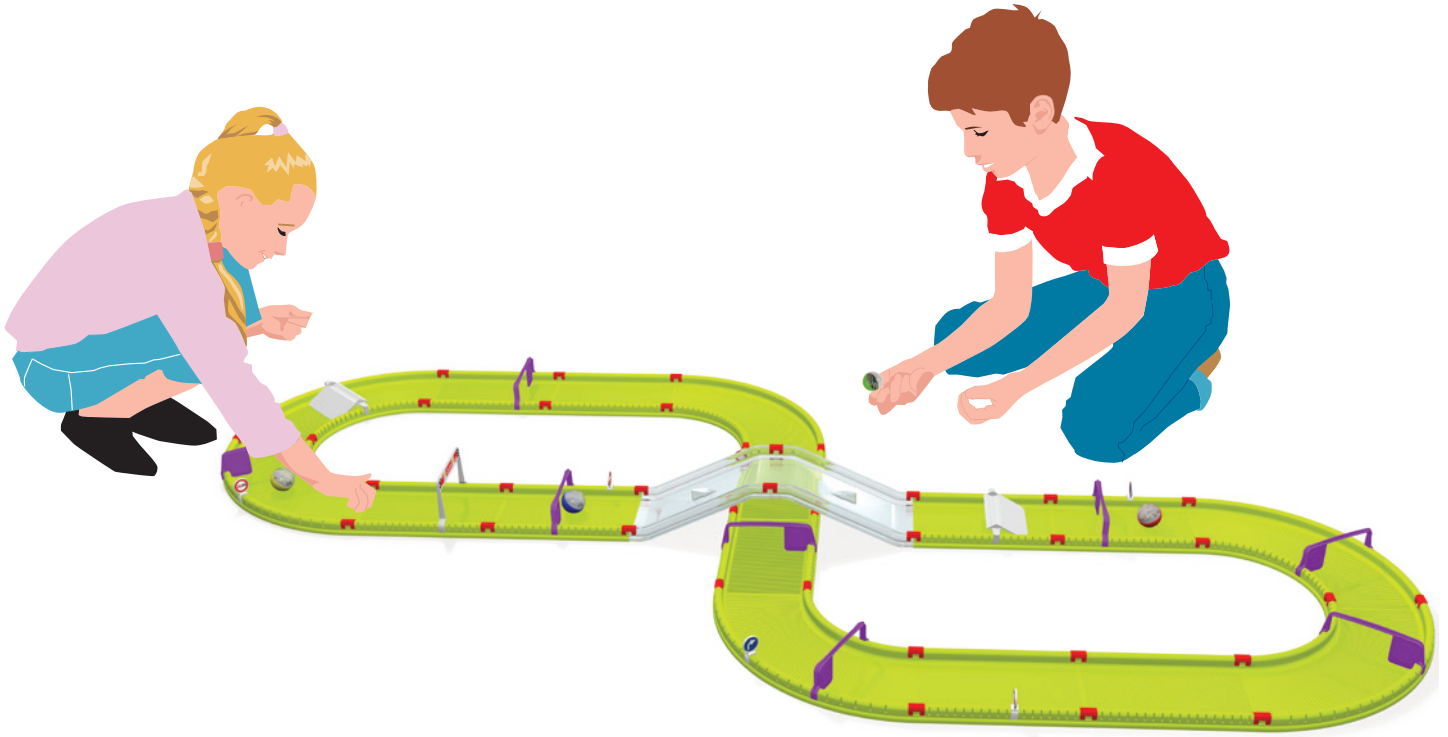
6 Si una canica sale de la pista el tiro se considera nulo y el jugador vuelve a posicionar la canica en la última posición conquistada y tira nuevamente después de los demás jugadores.

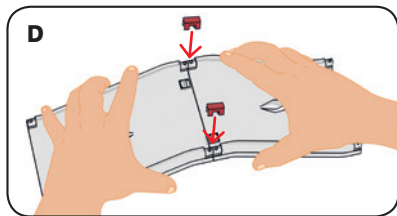
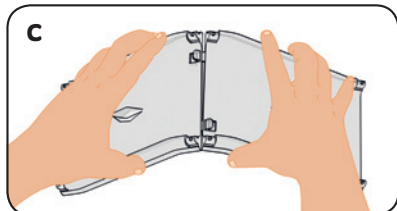
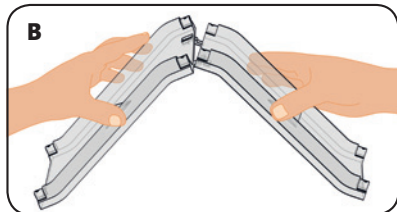
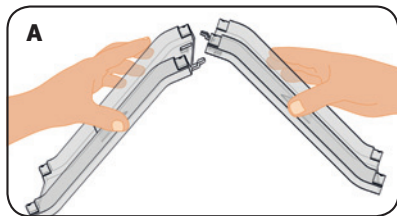
7 El tiro se considera válido, independientemente del resultado, aunque el jugador durante el turno choque involuntariamente su canica.

Son desplazables todas las canicas adyacentes a la que se debe tirar. Todas las canicas desplazadas han de ser cuidadosamente reposicionadas en el punto exacto en que se encontraban.

8 Si una canica choca con otra en un tiro válido, ambas han de ser dejadas en el lugar en que se paran, pero si la canica chocada sale de la pista hay que volver a ponerla en el lugar en que se encontraba antes del choque. Si ambas salen hay que ponerlas en las posiciones que ocupaban antes del tiro y el jugador espera que tiren los demás antes de volver a jugar.

9 El ganador de la competición es el competidor que termina primero el número de giros previsto.





COME MONTARE E SMONTARE LE PISTE

BIG è stato studiato per facilitare al massimo il montaggio: basta accostare due pezzi della pista e inserire i perni rossi nelle apposite sedi ed il gioco è fatto! Per lo smontaggio, invece, bisogna avere l'accortezza di trattenere i pezzi della pista con la mano prima di sfilare i perni rossi.

HOW TO ASSEMBLE AND REMOVE THE TRACK

BIG has been designed to facilitate the assembling of the track: it is sufficient to join two pieces of track and lock them together with the red pins. To disassemble the track, it is important to hold the pieces the track in a stable position before removing the red pins.

COMMENT MONTER ET DEMONTER LES PISTES

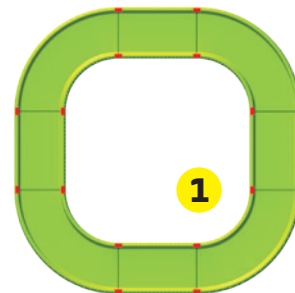
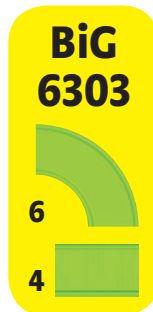
BIG a été conçu pour faciliter le montage au maximum. Pour monter la piste, rien de plus simple: il suffit de placer côte à côte deux pièces de la piste et d'introduire les axes rouges dans leurs logements. Pour le démontage, il faut au contraire veiller à retenir les pièces de la piste avec la main avant d'enlever les axes rouges.

AUF- UND ABBAU DER BAHNEN

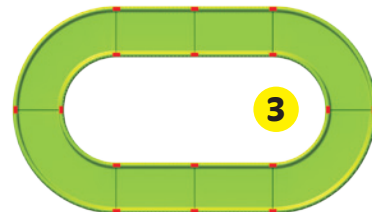
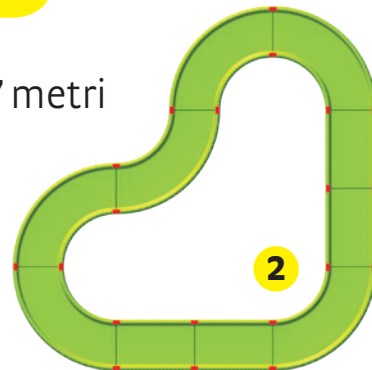
BIG ist für eine einfache Montage entwickelt worden: Einfach zwei Teile der Bahn einander nähern, die roten Stifte in den vorgesehenen Sitz einführen – fertig! Zum Abbauen muss stattdessen darauf geachtet werden, die Bahnteile vor dem Herausnehmen der roten Stifte festzuhalten.

CÓMO MONTAR Y DESMONTAR LAS PISTAS

BIG ha sido estudiado para facilitar al máximo el montaje: basta arrimar dos piezas de la pista e insertar los pasadores rojos en los apropiados asientos ¡y el juego está hecho! Para el desmontaje es necesario tener el cuidado de retener las piezas de la pista con la mano antes de extraer los pasadores rojos.

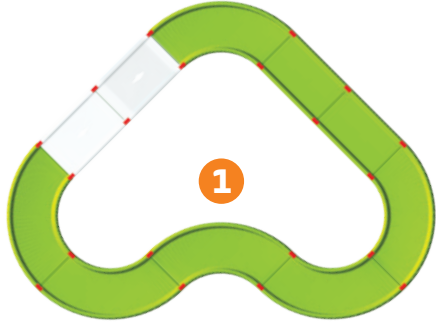


2,7 metri

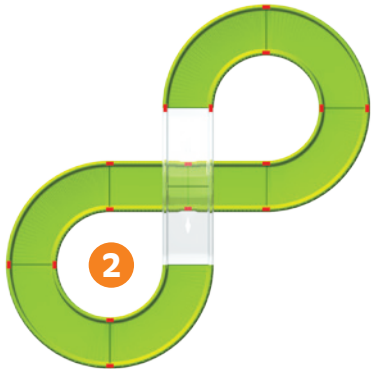


**BiG
6305**

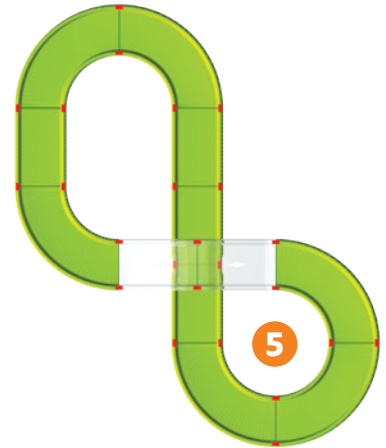
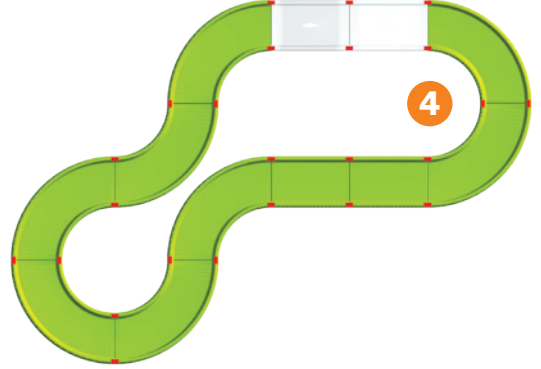
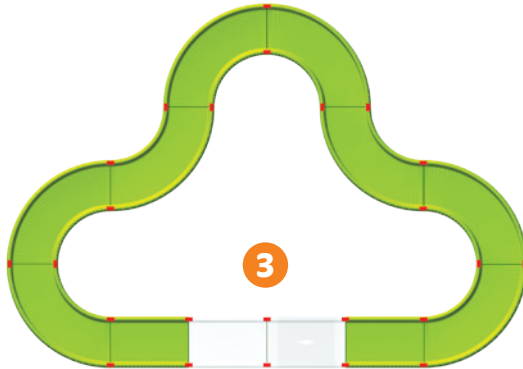
8
4
2



2,7 metri

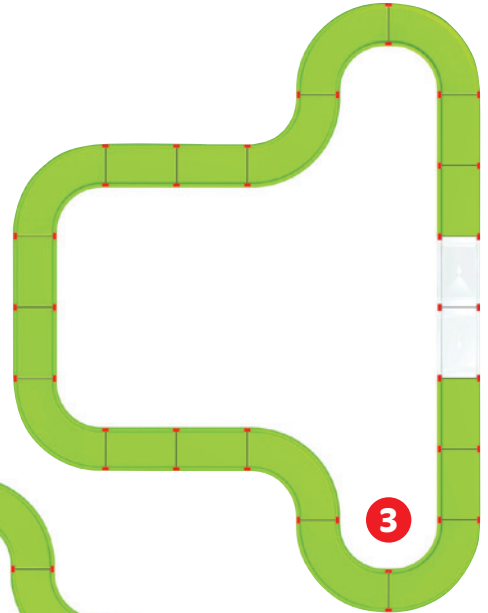
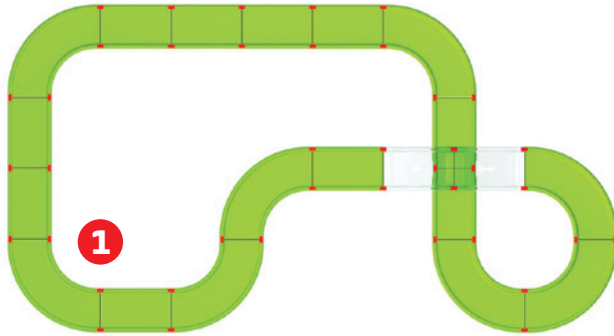


3,3 metri

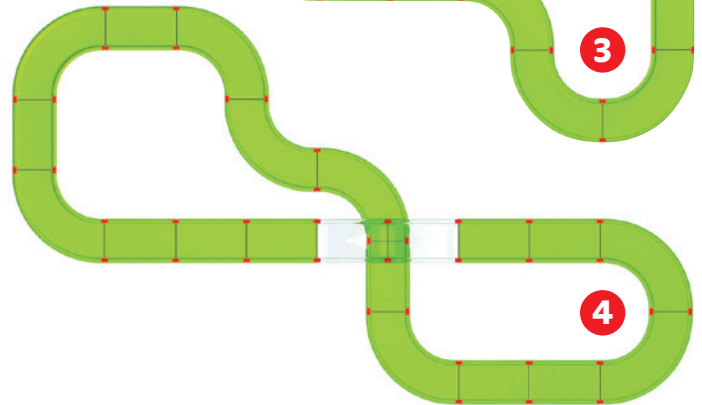
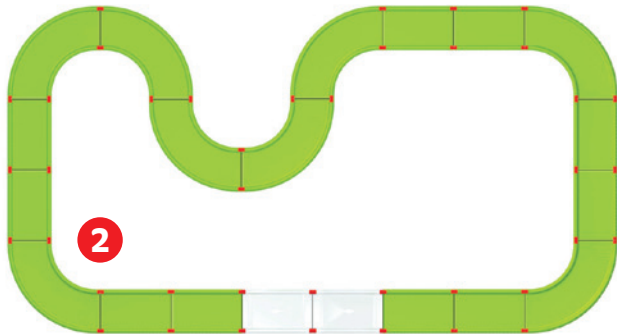


**BiG
6315**

8
10
2



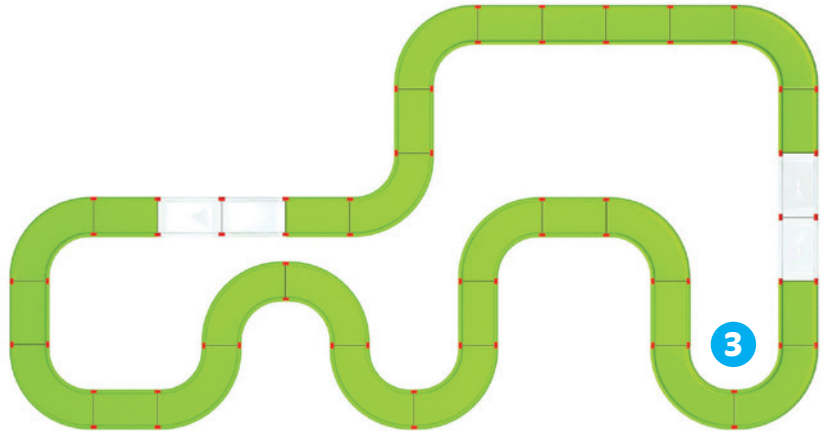
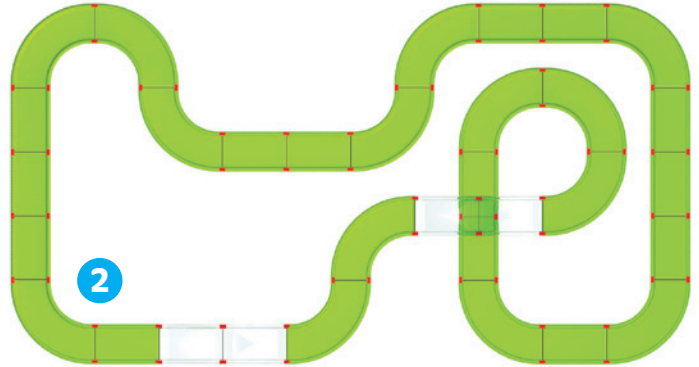
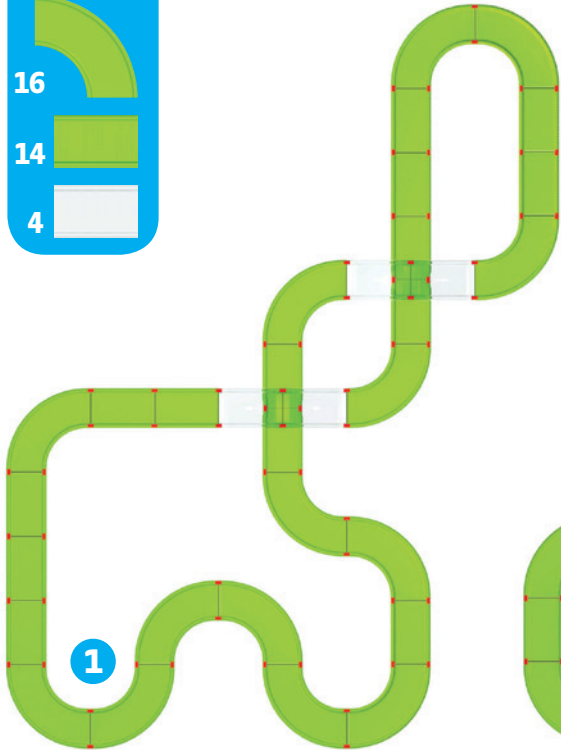
5 metri



6305
 6315

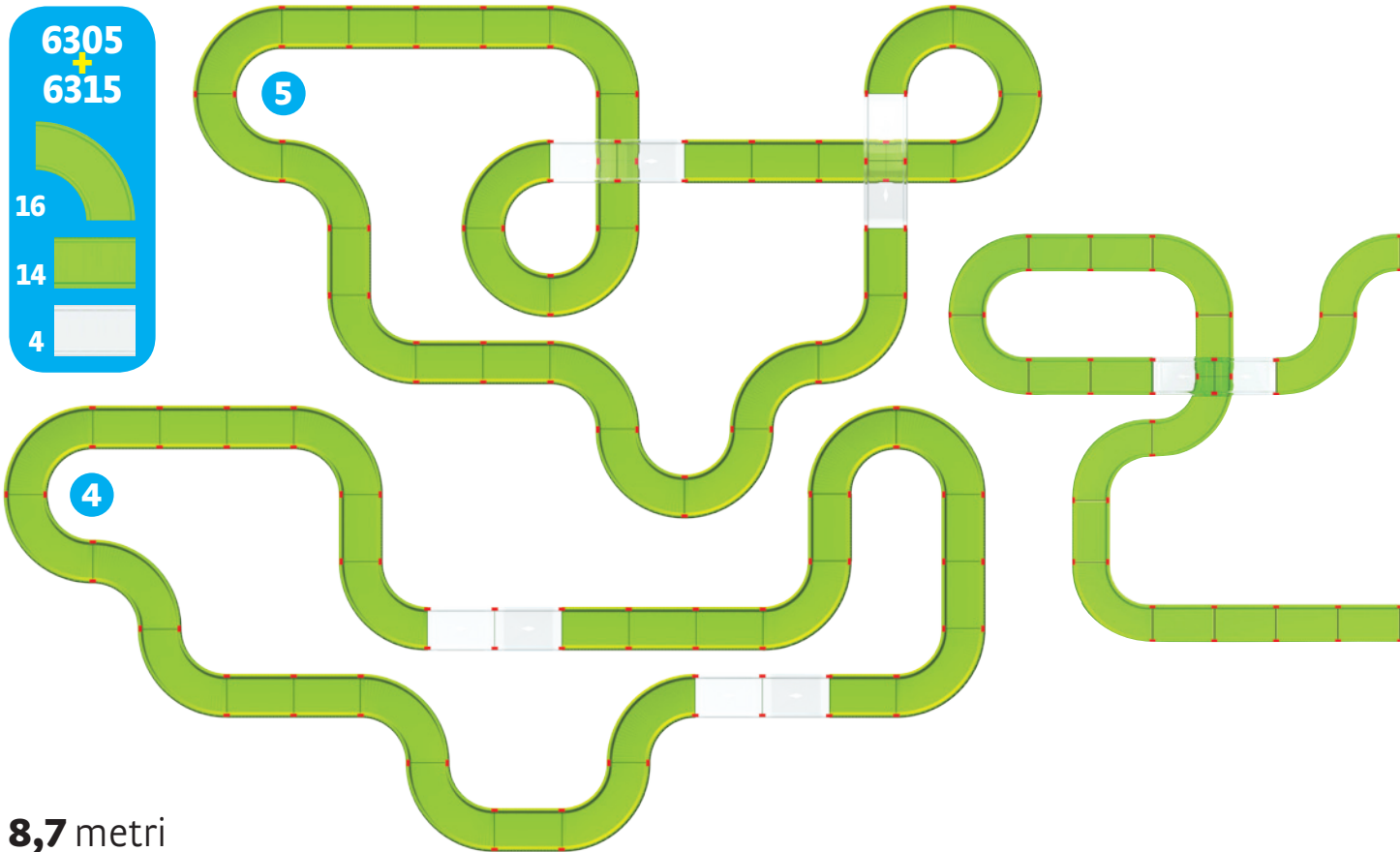
16
 14
 4

8 metri



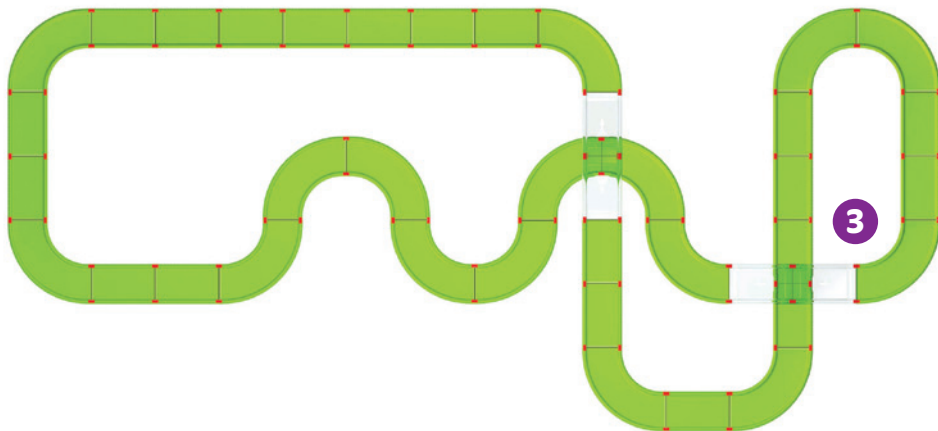
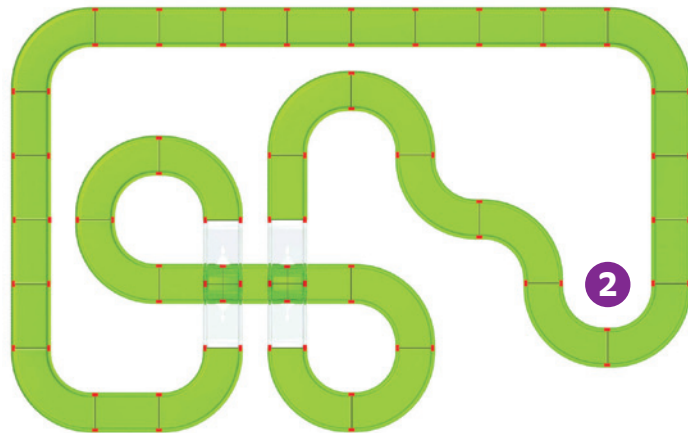
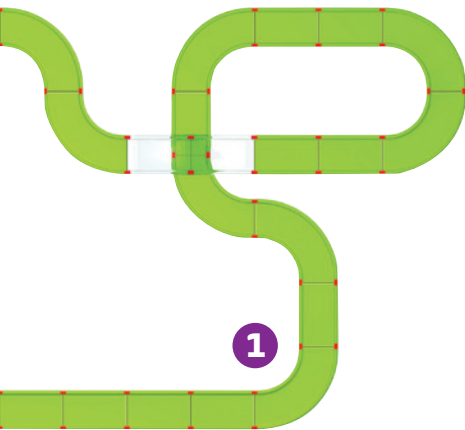
6305
6315

16
14
4



8,7 metri

10 metri



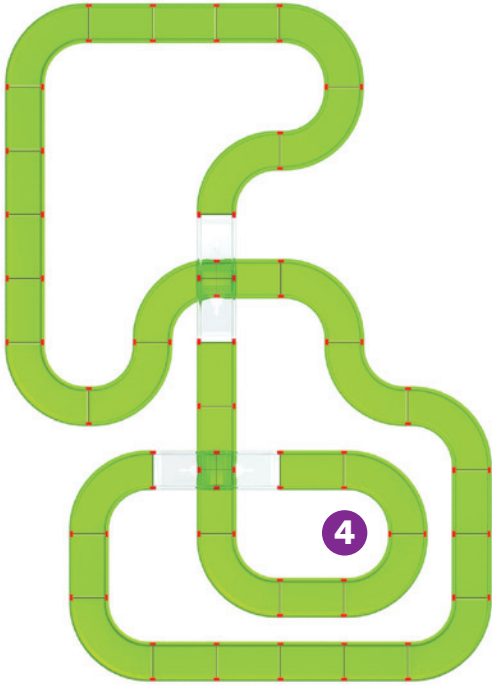
6315
+
6315

16

20

4

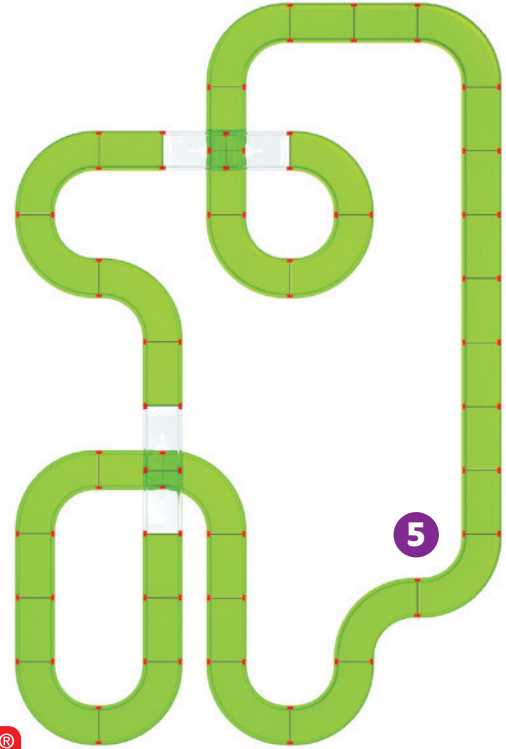
A purple vertical panel containing a math problem and three track pieces. At the top, the number 6315 is written twice with a plus sign between them. Below this are three track pieces: a quarter-circle piece, a rectangular piece, and a square piece. To the left of each piece is a number: 16 for the quarter-circle, 20 for the rectangle, and 4 for the square.



6315
+
6315

16
20
4

10 metri



giocare intelligente.