



Dot Duel



GA565



DA p. 5

FR p. 3

DE p. 3

IT p. 4

RO p. 6

EN p. 2

NL p. 2

HR p. 7

SI p. 8

ES p. 4

PL p. 5

CZ p. 6

SK p. 7



0-3

CE
UK
CA

NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Kleine ballen. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Choking hazard. Small balls. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Danger d'étouffement. Petites balles. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Kvælningssfare. Små bolde/kugler. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Kleine Kugeln. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Tukehtumisvaara. Pieniä palloja. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρές μπίλιες. **HR** Upozorenje. Nije prikladno za djecu mlađu od 36 mjeseci. Opasnost od gušenja. Male kuglice. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Rischio di soffocamento. Piccole palle. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Kvelningsfare. Små baller. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Niebezpieczeństwo udławienia się. Małe kulki. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Risco de asfixia. Pequenas bolas. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Pericol de sufocare. Mingi mici. **SI** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Nevarnost zadušitve. Majhne kroglice. **SL** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Nevarnost zadušitve. Majhne kroglice. **CZ** Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí udušení. Malé kuličky. **SK** Upozornenie. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Nebezpečenstvo udusenja. Malé guľôčky. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Peligro de atragantamiento. Bolas pequeñas. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Kvävningssrisk. Små bollar.

Copyright © 2026 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B-21 | 2031 BH Haarlem | The Netherlands





EN Dot Duel

GA565

Objective

Look carefully and be faster than your opponent! Recreate the pattern on the card as quickly as possible using the balls.

Setup

Place the board between the players.
Insert a card upright in the middle so both players can see the same image.
Place the balls next to the board inside the loop of the cord.
Decide whether to play using the tweezers or your hands.

How to play

Both players start at the same time.
Look carefully at the card and place the balls in the correct positions on your board.
Work quickly and accurately.
Check together if the pattern has been recreated correctly.
On more difficult cards, you will see balls with a white dot.
Make sure to use the correct ball and place it with the white dot visible.

Rules

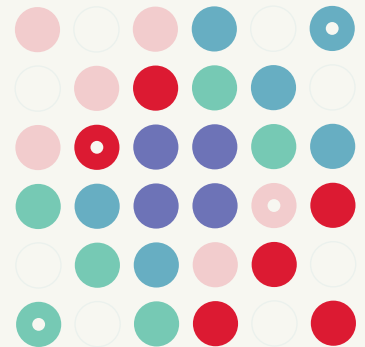
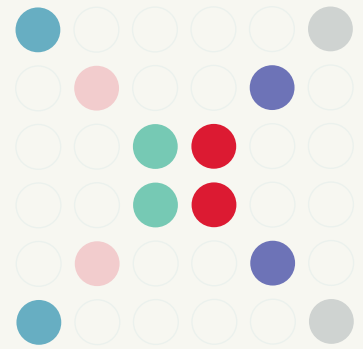
The position of the balls must exactly match the pattern on the card.
You may only place one ball at a time.

Winner

- The player who correctly recreates the pattern first wins the card.
- If you finish first but made a mistake, the card goes to the other player.
- The first player to collect 5 cards wins the game.

Variations

Play with tweezers for an extra challenge.
Look at the card together for 30 seconds, then put it away. Who can remember and recreate the pattern?
Create your own pattern and let the other player copy it.
Play with your other hand (for example, left if you are right-handed).



NL Stippenduel

GA565

Doel van het spel

Kijk goed en wees sneller dan je tegenstander! Maak zo snel mogelijk het patroon van de kaart na met de balletjes.

Vorbereiding

Zet het bord tussen beide spelers in.
Steek een kaart rechtop in het midden, zodat beide spelers dezelfde afbeelding zien.
Leg de balletjes naast het bord in een cirkel van het koord.
Bepaal of met de pincet of met je handen speelt.

Spelverloop

Beide spelers starten tegelijk.
Kijk goed naar de kaart en leg de balletjes op de juiste plekken op je bord.
Werk snel en nauwkeurig.
Controleer samen of het patroon goed is nageemaakt.
Bij moeilijkere kaarten zie je balletjes met een witte stip.
Gebruik dan precies het juiste balletje en leg dit op de juiste plek met de witte stip zichtbaar.

Regels

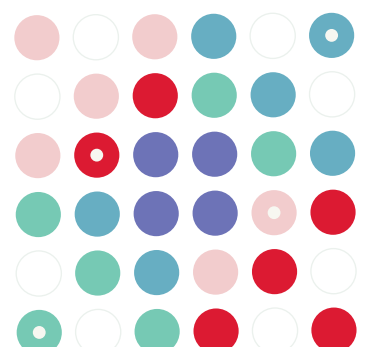
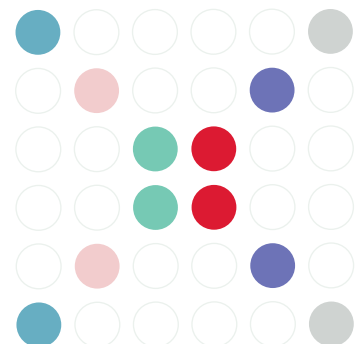
De positie van de balletjes moeten precies overeenkomen met het patroon op de kaart.
Je mag alleen één balletje per keer plaatsen.

Winnaar

De speler die het patroon als eerste correct heeft nageemaakt, wint de kaart. Ben je klaar maar heb je een fout gemaakt? Dan gaat de kaart naar de tegenstander.
De eerste speler met 5 kaarten wint het spel.

Variaties

- Speel met een pincet voor extra uitdaging.
- Kijk samen 30 seconden naar de kaart en leg hem daarna weg. Wie kan het patroon onthouden en namaken?
- Maak zelf een patroon en laat de andere speler dit namaken.
- Speel met je andere hand (bijvoorbeeld links als je rechtshandig bent)





FR Duel de Points

GA565

Objectif

Regardez attentivement et soyez plus rapide que votre adversaire ! Recréez le motif de la carte le plus vite possible à l'aide des billes.

Disposition

Placez le plateau entre les joueurs. Insérez une carte à la verticale au centre, afin que les deux joueurs voient la même image. Placez les billes à l'intérieur de la corde, et mettez celle-ci à côté du plateau. Choisissez de jouer avec la pince ou avec les mains.

Comment jouer

Les deux joueurs commencent en même temps.

Observez attentivement la carte et placez les billes aux bonnes positions sur votre plateau.

Travaillez rapidement et avec précision.

Vérifiez ensemble si le motif est correctement reproduit.

Sur les cartes plus difficiles, certaines billes comportent un point blanc.

Assurez-vous d'utiliser la bonne bille et de placer le point blanc visible.

Règles

La position des billes doit correspondre exactement au motif de la carte.

Vous ne pouvez placer qu'une seule bille à la fois.

Gagnant

Le joueur qui recrée correctement le motif en premier gagne la carte. Si vous terminez en premier mais que vous avez fait une erreur, la carte revient à l'autre joueur. Le premier joueur à obtenir 5 cartes gagne la partie.

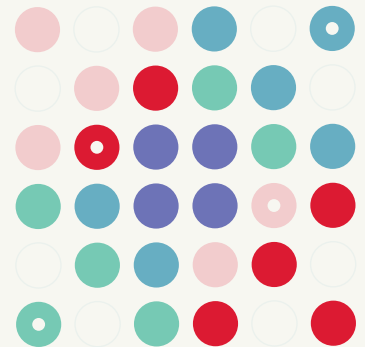
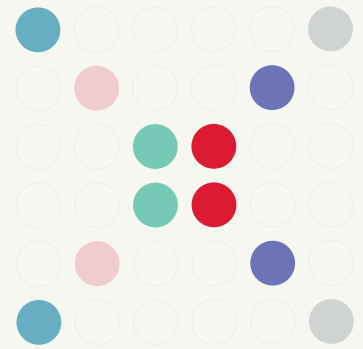
Variantes

Jouez avec une pince pour un défi supplémentaire.

Regardez la carte ensemble pendant 30 secondes, puis retirez-la. Qui peut s'en souvenir et la recréer ?

Créez votre propre motif et demandez à l'autre joueur de le reproduire.

Jouez avec votre autre main (par exemple la gauche si vous êtes droitier).



DE Punkte-Duell

GA565

Ziel

Schau genau hin und sei schneller als dein Gegner! Bilde das Muster auf der Karte mit den Kugeln so schnell wie möglich nach.

Aufbau

Lege das Spielfeld zwischen die Spieler.

Stecke eine Karte aufrecht in die Mitte, sodass beide Spieler dasselbe Bild sehen.

Lege die Kugeln neben das Spielfeld innerhalb der Kordelschleife.

Entscheide, ob ihr mit Pinzette oder mit den Händen spielt.

Spielablauf

Beide Spieler starten gleichzeitig.

Sieh dir die Karte genau an und platziere die Kugeln an den richtigen Stellen auf deinem Spielfeld.

Arbeite schnell und genau.

Überprüft gemeinsam, ob das Muster korrekt nachgebildet wurde.

Bei schwierigeren Karten siehst du Kugeln mit einem weißen Punkt.

Achte darauf, die richtige Kugel zu verwenden und den weißen Punkt sichtbar zu platzieren.

Regeln

Die Position der Kugeln muss genau dem Muster auf der Karte entsprechen.

Du darfst immer nur eine Kugel gleichzeitig platzieren.

Gewinner

Der Spieler, der das Muster zuerst korrekt nachbildet, gewinnt die Karte.

Bist du zuerst fertig, hast aber einen Fehler gemacht, geht die Karte an den Gegenspieler.

Der erste Spieler mit 5 Karten gewinnt das Spiel.

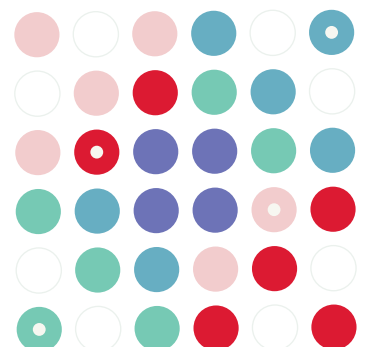
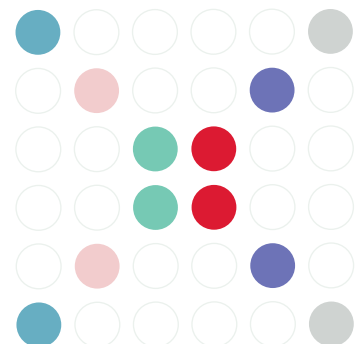
Varianten

Spielt mit einer Pinzette für eine zusätzliche Herausforderung.

Schaut euch die Karte 30 Sekunden lang gemeinsam an und legt sie dann weg. Wer kann sie sich merken und nachbilden?

Erstellt euer eigenes Muster und lasst es vom anderen Spieler nachbauen.

Spielt mit eurer anderen Hand (zum Beispiel links, wenn ihr rechtshändig seid).





ES Desafío de los Puntos

GA565

Objetivo

¡Observa bien y sé más rápido que tu oponente! Reproduce el patrón de la tarjeta lo más rápido posible usando las bolas.

Preparación

Coloca el tablero entre los jugadores.

Coloca una tarjeta en vertical en el centro para que ambos vean la misma imagen.

Coloca las bolas junto al tablero dentro del lazo de la cuerda.

Decide si jugar con pinzas o con las manos.

Cómo jugar

Ambos jugadores empiezan al mismo tiempo.

Observa atentamente la tarjeta y coloca las bolas en las posiciones correctas en tu tablero.

Trabaja rápido y con precisión.

Comprobad juntos si el patrón se ha reproducido correctamente.

En las tarjetas más difíciles verás bolas con un punto blanco.

Asegúrate de usar la bola correcta y colocarla con el punto blanco visible.

Reglas

La posición de las bolas debe coincidir exactamente con el patrón de la tarjeta.

Solo puedes colocar una bola a la vez.

Ganador

El jugador que reproduzca correctamente el patrón primero gana la tarjeta.

Si terminas primero pero cometes un error, la tarjeta pasa al otro jugador.

El primer jugador en conseguir 5 tarjetas gana la partida.

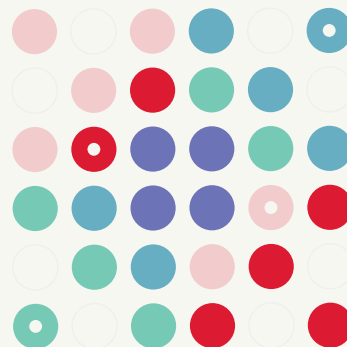
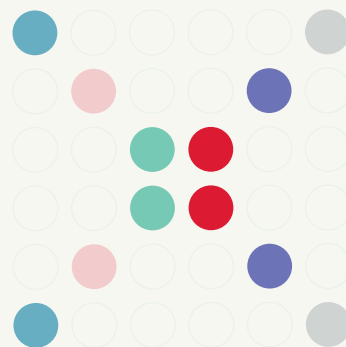
Variaciones

Juega con pinzas para un desafío extra.

Observad la tarjeta juntos durante 30 segundos y luego retiradla. ¿Quién puede recordarlo y reproducirlo?

Crea tu propio patrón y deja que el otro jugador lo copie.

Juega con la otra mano (por ejemplo, la izquierda si eres diestro).



IT Sfida dei Punti

GA565

Obiettivo

Osserva con attenzione e sii più veloce del tuo avversario! Ricrea il motivo della carta il più velocemente possibile usando le palline.

Preparazione

Posiziona il tabellone tra i giocatori.

Inserisci una carta in posizione verticale al centro, in modo che entrambi vedano la stessa immagine.

Posiziona le palline accanto al tabellone, all'interno dell'anello del cordoncino.

Decidi se giocare con la pinzetta o con le mani.

Come si gioca

Entrambi i giocatori iniziano contemporaneamente.

Osserva attentamente la carta e posiziona le palline nelle posizioni corrette sul tuo tabellone.

Lavora velocemente e con precisione.

Controllate insieme se il motivo è stato ricreato correttamente.

Nelle carte più difficili vedrai palline con un puntino bianco.

Assicurati di usare la pallina giusta e di posizionarla con il puntino bianco visibile.

Regole

La posizione delle palline deve corrispondere esattamente al motivo della carta.

Puoi posizionare solo una pallina alla volta.

Vincitore

Il giocatore che ricrea correttamente il motivo per primo vince la carta.

Se finisci per primo ma fai un errore, la carta va all'altro giocatore.

Il primo giocatore che ottiene 5 carte vince la partita.

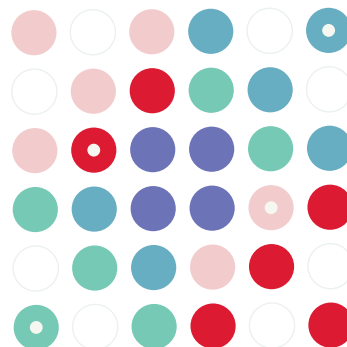
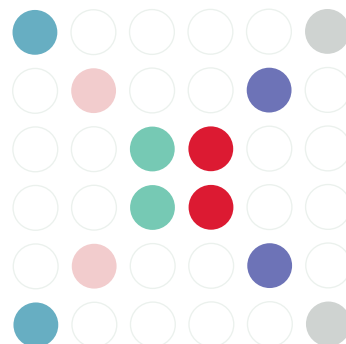
Variazioni

Gioca con la pinzetta per una sfida extra.

Osservate la carta insieme per 30 secondi, poi mettetela via. Chi riesce a ricordarla e ricrearla?

Crea il tuo motivo e lascia che l'altro giocatore lo copi.

Gioca con l'altra mano (ad esempio la sinistra se sei destrorso).





DA Punkt Duel

GA565

Formål

Se godt efter og vær hurtigere end din modstander! Genskab mønsteret på kortet så hurtigt som muligt med kuglerne.

Opsætning

Placer spillepladen mellem spillerne.

Sæt et kort oprejst i midten, så begge spillere ser det samme billede.

Placer kuglerne ved siden af spillepladen inden for snorens løkke.

Beslut om I spiller med pincet eller med hænderne.

Sådan spiller du

Begge spillere starter samtidig.

Se nøje på kortet og placer kuglerne i de rigtige positioner på din plade.

Arbejd hurtigt og præcist.

Tjek sammen, om mønsteret er genskabt korrekt.

På sværere kort vil du se kugler med en hvid prik.

Sørg for at bruge den rigtige kugle og placere den med den hvide prik synlig.

Regler

Kuglernes placering skal præcist matche mønsteret på kortet.

Du må kun placere én kugle ad gangen.

Vinder

Den spiller, der først genskaber mønsteret korrekt, vinder kortet.

Er du først færdig, men laver en fejl, går kortet til modstanderen.

Den første spiller, der får 5 kort, vinder spillet.

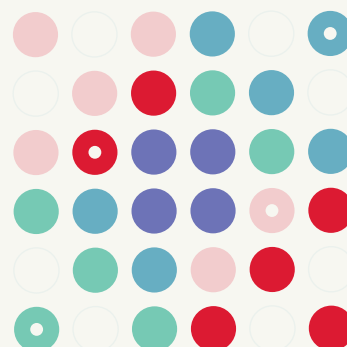
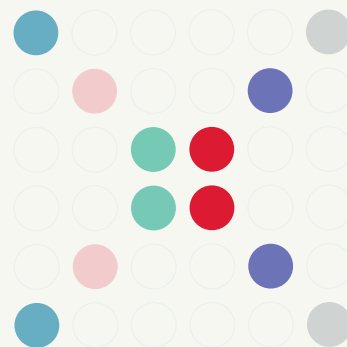
Variationer

Spil med pincet for en ekstra udfordring.

Se på kortet sammen i 30 sekunder, og læg det derefter væk. Hvem kan huske og genskabe mønsteret?

Lav jeres eget mønster, og lad den anden spiller kopiere det.

Spil med din anden hånd (for eksempel venstre, hvis du er højrehåndet).



PL Pojedynek Kropek

GA565

Cel

Przyjrzyj się uważnie i bądź szybszy niż przeciwnik! Odtwórz wzór z karty jak najszybciej, używając kulek.

Przygotowanie

Umieść planszę między graczami.

Ustaw kartę pionowo na środku, tak aby obaj gracze widzieli ten sam obraz.

Położ kulki obok planszy wewnątrz pętli sznurka.

Zdecyduj, czy grać pęsetą czy rękami.

Jak grać

Obaj gracze zaczynają w tym samym czasie.

Przyjrzyj się uważnie karcie i umieść kulki w odpowiednich miejscach na planszy.

Pracuj szybko i dokładnie.

Sprawdźcie razem, czy wzór został poprawnie odtworzony.

Na trudniejszych kartach zobaczysz kulki z białą kropką.

Upewnij się, że używasz właściwej kulki i ustawiasz ją z widoczną białą kropką.

Zasady

Ułożenie kulek musi dokładnie odpowiadać wzorowi z karty.

Możesz kłaść tylko jedną kulkę naraz.

Zwycięzca

Gracz, który jako pierwszy poprawnie odtworzy wzór, zdobywa kartę.

Jeśli skończysz pierwszy, ale popełnisz błąd, karta trafia do przeciwnika.

Wygrywa pierwszy gracz, który zdobędzie 5 kart.

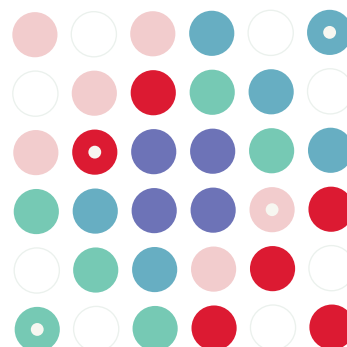
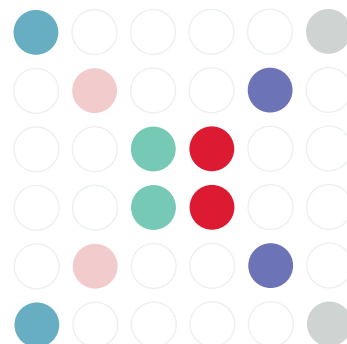
Warianty

Graj pęsetą dla większego wyzwania.

Spójrzcie razem na kartę przez 30 sekund, a następnie ją odłóżcie. Kto zapamięta i odtworzy wzór?

Stwórz własny wzór i pozwól drugiemu graczowi go odtworzyć.

Graj drugą ręką (na przykład lewą, jeśli jesteś praworęczny).



Obiectiv

Privește cu atenție și fii mai rapid decât adversarul tău! Reconstituie modelul de pe cartonaș cât mai repede folosind bilele.

Pregătire

Așază tabla între jucători.

Introdu un cartonaș vertical în centru, astfel încât ambii jucători să vadă aceeași imagine.

Așază bilele lângă tablă, în interiorul buclei șnurului.

Decide dacă jucați cu penseta sau cu mâinile.

Cum se joacă

Ambii jucători încep în același timp.

Privește atent cartonașul și așază bilele în pozițiile corecte pe tabla ta.

Lucrează rapid și precis.

Verificați împreună dacă modelul a fost reconstituit corect.

Pe cartonașele mai dificile vei vedea bile cu un punct alb.

Asigură-te că folosești bila corectă și o așezi cu punctul alb vizibil.

Reguli

Poziția bilelor trebuie să corespundă exact modelului de pe cartonaș.

Poți plasa o singură bilă odată.

Câștigător

Jucătorul care reconstituie corect modelul primul câștigă cartonașul.

Dacă termini primul, dar faci o greșeală, cartonașul merge la celălalt jucător.

Primul jucător care adună 5 cartonașe câștigă jocul.

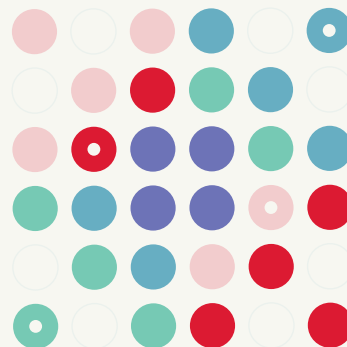
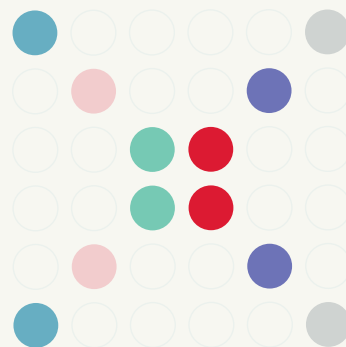
Variații

Joacă folosind penseta pentru o provocare suplimentară.

Priviți cartonașul împreună timp de 30 de secunde, apoi îndepărtați-l. Cine își amintește și îl recrează?

Creează propriul model și lasă celălalt jucător să îl copieze.

Joacă cu cealaltă mână (de exemplu, stânga dacă ești dreptaci).



Cíl

Pozorně se dívej a buď rychlejší než soupeř! Co nejrychleji vytvoř vzor z karty pomocí kuliček.

Příprava

Polož herní desku mezi hráče.

Postav kartu svisle doprostřed, aby oba hráči viděli stejný obrázek.

Polož kuličky vedle desky do smyčky šňůrky.

Rozhodněte se, zda budete hrát pinzetou nebo rukama.

Jak hrát

Oba hráči začínají současně.

Pozorně si prohlédni kartu a umísti kuličky na správná místa na své desce.

Pracuj rychle a přesně.

Společně zkontrolujte, zda byl vzor správně vytvořen.

Na obtížnějších kartách uvidíš kuličky s bílou tečkou.

Dbej na použití správné kuličky a umísti ji tak, aby byla bílá tečka viditelná.

Pravidla

Umístění kuliček musí přesně odpovídat vzoru na kartě.

Můžeš pokládat vždy jen jednu kuličku.

Vítěz

Hráč, který jako první správně vytvoří vzor, získá kartu. Pokud skončíš první, ale uděláš chybu, karta připadne soupeři.

Výhrává hráč, který jako první získá 5 karet.

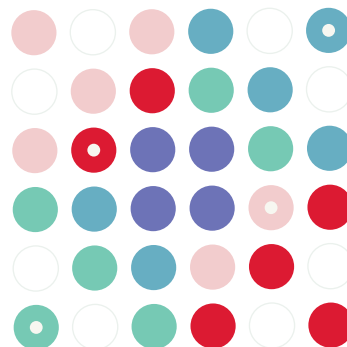
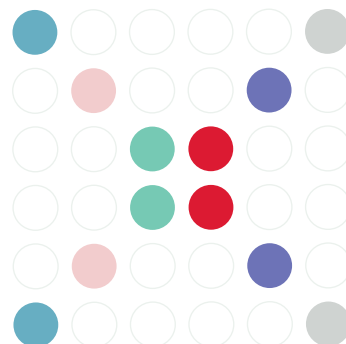
Varianty

• Hraj s pinzetou pro větší výzvu.

• Dívejte se na kartu společně 30 sekund a poté ji odložte. Kdo si vzor zapamatuje a dokáže ho znovu vytvořit?

• Vytvoř vlastní vzor a nech ho druhého hráče zopakovat.

• Hraj druhou rukou (například levou, pokud jsi pravák).



Ciel'

Pozerať sa pozorne a buď rýchlejší než tvoj súper! Pomocou gulđčkov čo najrýchlejšie vytvor vzor zobrazený na karte.

Príprava

Polož hraciu dosku medzi hráčov.

Postav kartu zvisle doprostred tak, aby obaja hráči videli ten istý obrázok.

Polož gulđčky vedľa dosky do slučky šnúrkou.

Rozhodnite sa, či budete hrať pinzetou alebo rukami.

Ako hrať

Obaja hráči začínajú súčasne.

Pozorne si prezri kartu a umiestni gulđčky na správne miesta na svojej doske.

Pracuj rýchlo a presne.

Spoločne skontrolujte, či bol vzor správne vytvorený.

Na náročnejších kartách uvidíš gulđčky s bielou bodkou.

Uisti sa, že používaš správnu gulđčku a umiestniš ju tak, aby bola biela bodka viditeľná.

Pravidlá

Umiestnenie gulđčkov musí presne zodpovedať vzoru na karte.

Môžeš ukladať vždy len jednu gulđčku.

Víťaz

Hráč, ktorý ako prvý správne vytvorí vzor, získava kartu. Ak skončíš prvý, ale urobíš chybu, karta patrí súperovi.

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 5 kariet.

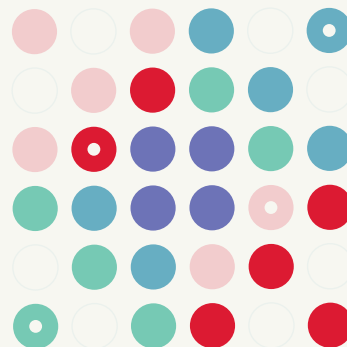
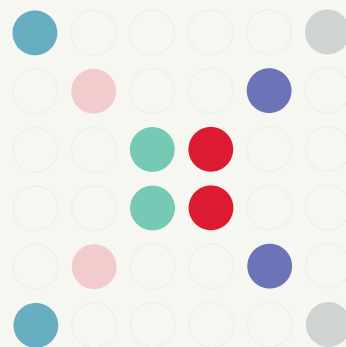
Varianty

• Hraj s pinzetou pre väčšiu výzvu.

• Pozerať sa na kartu 30 sekúnd a potom ju odložte. Kto si vzor zapamätá a dokáže ho znovu vytvoriť?

• Vytvor vlastný vzor a nechaj druhého hráča, aby ho zopakoval.

• Hraj druhou rukou (napríklad ľavou, ak si pravák).


Cilj

Pažljivo gledajte i budite brži od protivnika! Što brže ponovno složite uzorak s kartice pomoću kuglica.

Priprema

Postavite ploču između igrača.

Umetnite karticu uspravno u sredinu tako da oba igrača vide istu sliku.

Stavite kuglice pokraj ploče, unutar omče od užeta.

Odlučite hoćete li igrati pincetom ili rukama.

Kako se igra

Oba igrača počinju u isto vrijeme.

Pažljivo pogledajte karticu i postavite kuglice na točna mjesta na svojoj ploči.

Radite brzo i precizno.

Zajedno provjerite je li uzorak pravilno ponovno složen.

Na težim karticama vidjet ćete kuglice s bijelom točkom.

Pazite da upotrijebite pravu kuglicu i postavite je tako da se bijela točka vidi.

Pravila

Položaj kuglica mora točno odgovarati uzorku na kartici.

Smijete postaviti samo jednu kuglicu odjednom.

Pobjednik

Igrač koji prvi pravilno ponovno složiti uzorak osvaja karticu.

Ako završite prvi, ali pogriješite, kartica ide drugom igraču.

Prvi igrač koji sakupi 5 kartica pobjeđuje u igri.

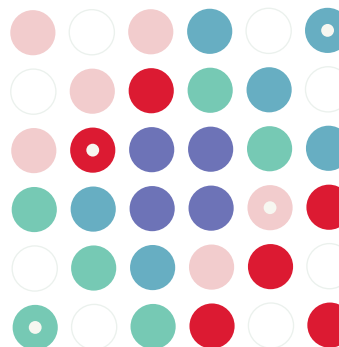
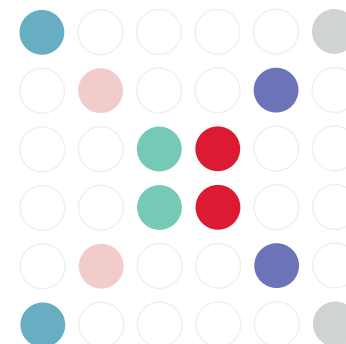
Varijacije

• Igrajte pincetom za dodatni izazov.

• Zajedno gledajte karticu 30 sekundi, zatim je sklonite. Tko može zapamtiti i ponovno složiti uzorak?

• Osmislite vlastiti uzorak i neka ga drugi igrač kopira.

• Igrajte drugom rukom (na primjer lijevom ako ste dešnjaci).



Cilj

Pozorno glejte in bodite hitrejši od nasprotnika! S kroglicami čim hitreje poustvarite vzorec s kartice.

Priprava

Ploščo postavite med igralca.

Kartico vstavite pokončno na sredino, da oba igralca vidita isto sliko.

Kroglice položite ob ploščo, znotraj zanke vrvice.

Odločite se, ali boste igrali s pinceto ali z rokami.

Kako igrati

Oba igralca začneta istočasno.

Pozorno pogledajte kartico in kroglice postavite na pravilna mesta na svoji plošči.

Delajte hitro in natančno.

Skupaj preverite, ali ste vzorec pravilno poustvarili.

Na zahtevnejših karticah boste videli kroglice z belo piko.

Pazite, da uporabite pravo kroglico in jo postavite tako, da je bela pika vidna.

Pravila

Položaj kroglic se mora natančno ujemati z vzorcem na kartici.

Naenkrat smete postaviti samo eno kroglico.

Zmagovalec

Igralec, ki prvi pravilno ponovno ustvari vzorec, osvoji kartico.

Če končate prvi, vendar naredite napako, kartico dobi drugi igralec.

Prvi igralec, ki zbere 5 kartic, zmaga.

Različice

- Igrajte s pinceto za dodaten izziv.
- Kartico skupaj glejte 30 sekund, nato jo odstranite. Kdo si lahko zapomni in ponovno ustvari vzorec?
- Ustvarite svoj vzorec, drugi igralec pa naj ga poustvari.
- Igraj z drugo roko (na primer z levo, če si desničar).

