

Art. - Nr: 3239



2

6 - ∞

10 min. - ∞

Shuffle Game & Speed Hockey

Inhalt: 1 Spielbrett - beidseitig bespielbar, 8 helle & 8 dunkle Spielsteine

Speed Hockey

Grundprinzip:

Die Spielsteine müssen mit Hilfe des Gummizugs gezielt durch den kleinen Schlitz in der Mitte des Spielfelds auf die gegnerische Feldseite geschossen werden. Hierbei ist die Geschwindigkeit des Spielers entscheidend. Ein Schieben oder Schnippen des Spielsteins mit den Fingern ist nicht erlaubt. Spielsteine die über die Abtrennung fliegen werden nicht gezählt und müssen zurück auf die ursprüngliche Feldseite gelegt werden.

Sie können das Spiel in zwei verschiedenen Varianten spielen:

Variante 1:

Die zwei Spieler erhalten jeweils 8 Spielsteine einer Farbe.

Nun müssen die eigenen Spielsteine mit Hilfe des Gummizugs auf die gegnerische Feldseite gebracht werden. Die Spielsteine des Gegners, die dabei auf der eigenen Feldseite landen, dürfen nicht aktiv auf die gegnerische Feldseite zurückgeschossen werden. Erlaubt ist es aber, mit einem eigenen Spielstein einen gegnerischen Spielstein direkt oder indirekt anzuspielen, und ihn auf diese Weise wieder zurück auf die gegnerische Feldseite zu befördern.

Gewinner ist derjenige, der als Erster alle seine eigenen Spielsteine auf die gegnerische Feldseite gebracht hat.

Variante 2:

Die zwei Spieler erhalten jeweils 8 Spielsteine. Eine Farbaufteilung ist nicht nötig.

Alle Spielsteine müssen unabhängig von ihrer Farbe mit Hilfe des Gummizugs auf die gegnerische Feldseite gebracht werden. Die Spielsteine des Gegners welche auf der eigenen Feldseite landen, müssen also zurückgeschossen werden.

Gewinner ist derjenige, der als erster seine Feldseite geleert und alle Spielsteine auf die gegnerische Feldseite gebracht hat.

Shuffle Game

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, mit viel Geschick die eigenen Spielsteine bestmöglich in der Punktezone zu platzieren und somit am Ende des Spiels die meisten Punkte zu sammeln. Dafür werden die Spielsteine unter Einsatz des Gummizuges über das Spielfeld geschossen.

Spielverlauf:

Um einen möglichen Nachteil zu vermeiden, werden zwei Runden gespielt bei denen jeder Spieler jeweils einmal anfangen darf. Somit erhält jeder der Spieler die Möglichkeit, in einem Spiel den letzten Zug zu machen.

Die Spieler erhalten jeweils 6 Spielsteine einer Farbe.

Es wird abwechselnd gespielt. Aufgabe ist es, die eigenen Spielsteine mit Hilfe des Gummizuges über das Spielfeld zu schießen und in die Punktezone zu befördern. Dafür darf lediglich der Gummizug auf dem Startfeld genutzt werden. Die beiden anderen Gummizüge dienen als Banden und dürfen nicht aktiv zum Schießen verwendet werden.

Das Spielfeld ist in verschiedene Abschnitte unterteilt:

• Punktezone:

Diese Zone ist in 5 Felder mit verschiedenen hohen Punktzahlen eingeteilt (20/40/60/80/100). Der gespielte Spielstein landet nach dem Schuss idealerweise direkt auf einem dieser Felder. Am Ende des Spiels werden Spielsteine die auf einem dieser Felder liegen, mit der entsprechenden Punktzahl des Feldes gewertet.

• Strafzone:

Zwischen dem Startfeld und der Punktezone liegt die Strafzone. Ein Spielstein der am Ende des Spiels in diesem Bereich liegt, wird mit 10 Strafpunkten gewertet.

• "OUT"-Zone:

Hinter der Punktezone liegt die „OUT“-Zone. Ein Spielstein der am Ende des Spiels in dieser Zone liegt, wird als ungültig und somit mit null Punkten gewertet.

Spielsteine die einmal gespielt wurden, dürfen danach nicht mehr von Hand bewegt werden. Im weiteren Spielverlauf ist es aber erlaubt, alle bereits auf dem Spielfeld liegenden Spielsteine mit dem aktuell gespielten Spielstein direkt oder indirekt anzuspielen. Auf diese Weise ist es möglich, Spielsteine die in der Strafzone oder in der OUT-Zone liegen, nachträglich noch in die Punktezone zu befördern oder die Spielsteine des Gegners aus der Punktezone heraus zu schießen.

Tipp: Mit viel Geschick ist es auf diese Weise auch möglich, Spielsteine die bereits auf einem Punktfeld liegen, auf ein höheres Punktfeld zu bewegen.

Spielende & Punktevergabe:

Wenn beide Spieler alle ihre Spielsteine verschossen haben, werden die Punkte gezählt. Dafür werden die erzielten Punkte aus der Punktezone zusammengezählt und die Strafpunkte vom Gesamtergebnis abgezogen. Um die Punktzahl für ein Punktfeld zu erhalten, muss der entsprechende Spielstein mindestens zur Hälfte darauf liegen.

Am Ende der zweiten Runde werden die Punktzahlen der beiden Runden zusammenaddiert.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl, gewinnt das Spiel.

Shuffle Game & Speed Hockey

GB

Contents: 1 game board - playable on both sides, 8 light & 8 dark playing pieces

Speed Hockey

Fundamental principle:

The playing pieces must be shot through the small slot in the middle of the playing field onto the opposing half of the field with the help of the elastic band. The speed of the player is decisive for this. Pushing or flicking the playing piece with fingers is not permitted. Playing pieces that fly over the boundary are not counted and must be placed back on the original half of the field.

You can play the game in two different variants:

Variant 1:

The two players are each given 8 playing pieces of a particular colour.

Now your own playing pieces must be landed on the opposing half of the field with the assistance of the elastic band. The opponent's playing pieces that land on their own half of the field may not be actively shot back into the opposing half of the field. It is allowed, however, to play against an opposing playing piece directly or indirectly with your own playing piece and, in this way, to send it back to the opposing half of the field.

The winner is the first person to bring all of their own playing pieces onto the opposing half of the field.

Variant 2:

The two players are each given 8 playing pieces. A division by colour is not necessary.

All playing pieces, independent of their colour, must be landed on the opposing half of the field with the assistance

of the elastic band. The opponent's playing pieces that land on your half of the field must be shot back.

The winner is the first person to empty their half of the field and to transfer all playing pieces onto the opposing half of the field.

Shuffle Game

Aim of the game:

The aim of the game is to use a lot of skill to place your own playing pieces in the scoring area to the greatest possible degree and thus to collect the most points at the end of the game. For this purpose, the playing pieces are shot across the playing field using the elastic band.

Course of play:

To avoid any possible disadvantage, two rounds are played in which each player takes it in turn to start. This gives each player the opportunity to make the last move in a game.

The players are each given 6 playing pieces of a particular colour.

The play alternates between the two players. The task is to shoot your own playing pieces across the playing field with the help of the elastic band and to transport them into the points area. Only the elastic band on the starting field may be used for this. The other two elastic bands serve as bands and must not be actively used for shooting.

The playing field is divided into different sections:

• Points area:

This area is divided into 5 fields with different numbers of points (20/40/60/80/100). The playing piece in play ideally lands directly on one of these fields after the shot. At the end of the game, playing pieces that are on one of these fields are scored with the corresponding number of points for the field.

• Penalty area:

The penalty area lies between the starting field and the points area. A playing piece that is located in this area at the end of the game is scored with 10 penalty points.

• "OUT" area:

The "out" area is located behind the points area. A playing piece that is located in this area at the end of the game is considered invalid and therefore awarded zero points.

Playing pieces that have been played once may not be moved by hand afterwards. In the further course of play, however, it is permitted to play all the playing pieces already on the playing field with the currently played piece, directly or indirectly. In this way, it is possible to move playing pieces that are in the penalty area or in the OUT area into the points area or to shoot the opponent's playing pieces out of the points area.

Tip: With a lot of skill, it is also possible in this way to move pieces that are already on a point field to a higher point field.

End of the play & scoring:

The points are counted when both players have missed all of their playing pieces. To do this, the points achieved are added up from the points area and the penalty points are deducted from the overall result. To acquire the number of points for a point field, the corresponding piece must be at least halfway onto it.

At the end of the second round, the number of points from both rounds are added together.

The player with the highest number of points wins the game.

Shuffle Game & Speed Hockey

FR

Contenu : 1 plateau de jeu utilisable des deux côtés, 8 pièces claires et 8 pièces foncées

Speed Hockey

Principe de base :

Le jeu consiste à tirer des pièces avec précision, à l'aide de l'élastique, à travers une petite fente située au milieu du plateau de jeu pour les faire arriver dans le camp adverse. La rapidité du joueur est donc déterminante. Il est interdit de pousser ou donner un coup de doigt sur les pièces. Les pièces passant au-dessus de la séparation ne comptent pas et devront être remises dans le camp d'origine.

Il existe deux variantes de jeu :

Variante 1 :

Les deux joueurs ont chacun 8 pièces d'une même couleur.

Ils doivent donc envoyer leurs pièces à l'aide d'un élastique dans le camp de l'adversaire. Les pièces de l'adversaire qui ont été tirées dans le camp de l'autre joueur ne peuvent pas être directement renvoyées à l'adversaire. Il est cependant possible d'utiliser ses propres pièces pour renvoyer les pièces de l'adversaire, directement ou indirectement, dans le camp adverse.

Le gagnant est le premier joueur qui aura envoyé toutes ses pièces dans le camp de l'adversaire.

Variante 2 :

Les deux joueurs ont chacun 8 pièces. Les couleurs peuvent être mélangées.

Le but du jeu est d'expédier toutes les pièces, indépendamment de leur couleur, à l'aide d'un élastique dans le camp de l'adversaire. Les pièces de l'adversaire qui ont été tirées dans le camp de l'autre joueur doivent ainsi être renvoyées à l'adversaire.

Le gagnant est le premier joueur qui aura vidé son camp et aura envoyé toutes ses pièces dans le camp de l'adversaire.

Shuffle Game

But du jeu :

Le but du jeu est de placer, avec beaucoup d'adresse, ses propres pièces au meilleur endroit possible dans la zone des points, afin de récolter le plus de points à la fin du jeu. Le jeu prévoit l'utilisation d'un élastique pour tirer les pièces sur le plateau de jeu.

Déroulement de la partie :

Afin d'éviter tout avantage déloyal, la partie se déroule en deux manches, au cours desquelles chaque joueur sera une fois le premier à commencer. Chaque joueur aura ainsi la possibilité d'être le dernier à tirer dans une manche.

Les joueurs ont chacun 6 pièces d'une même couleur.

Ils jouent à tour de rôle. Le but du jeu est de tirer ses pièces sur le plateau de jeu à l'aide d'un élastique pour les faire arriver dans la zone des points. Pour ce faire, seul l'élastique de la zone de départ (« START ») pourra être utilisé. Les deux autres élastiques servent de bandes et ne peuvent pas être utilisés pour tirer.

Le plateau de jeu est divisé en différentes sections :

• Zone des points:

Cette zone a 5 champs avec différents nombres de points (20/40/60/80/100). Le but est de tirer la pièce pour la faire arriver directement sur l'un de ces champs. À la fin de la partie, on calculera le total des points des champs où se trouvent les pièces.

• Zone de pénalité :

La zone de pénalité se trouve entre la zone de départ (« START ») et la zone des points. À la fin de la partie, toute pièce se trouvant dans cette zone recevra 10 points de pénalité.

• Zone « OUT » :

La zone « OUT » se trouve en dessous de la zone des points. À la fin de la partie, toute pièce se trouvant dans cette zone sera considérée comme invalide et ne recevra aucun point.

Une fois que les pièces ont été tirées, elles ne pourront plus être déplacées avec les mains. Au cours de la partie, il est cependant possible de tirer sa pièce pour faire bouger, de manière directe ou indirecte, les pièces se trouvant déjà sur le plateau de jeu. Il est donc possible de faire arriver des pièces, qui se trouvent dans la zone de pénalité ou dans la zone « OUT », dans la zone des points ou de faire sortir les pièces de l'adversaire de la zone des points.

Conseil : en faisant preuve d'une grande habileté, ceci permet également de faire bouger les pièces se trouvant déjà dans la zone des points sur un champ donnant plus de points.

Fin de la partie et attribution des points :

Une fois que les deux joueurs ont tiré toutes leurs pièces, il faut compter les points. On comptera donc les points obtenus dans la zone des points et on soustraira à ce total tous les points de pénalité. Le nombre de points correspondant au champ où se trouve la pièce lui sera attribué, si au moins la moitié de celle-ci se trouve sur le champ.

À la fin de la deuxième manche, on fera la somme des points des deux manches.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Shuffle Game & Speed Hockey

ES

Contenido: 1 tablero de juego (se puede jugar en ambos lados, 8 fichas de juego claras y 8 oscuras)

Speed Hockey

Principio básico:

Los jugadores deben disparar las fichas del juego a través de la pequeña ranura del medio del campo de juego hacia el lado del oponente con la ayuda de la banda elástica. Aquí la velocidad del jugador es decisiva. No está permitido empujar o deslizar las fichas con los dedos. Las fichas que pasan por encima de la barrera no se cuentan y deben devolverse al lado del campo original.

Se puede jugar de dos maneras diferentes:

Variante 1:

Cada uno de los dos jugadores recibe 8 fichas de un color.

Ahora cada jugador tiene que mover sus fichas al lado del oponente con la ayuda de la banda elástica. Las fichas del oponente que caigan en su lado del campo no pueden volver a lanzarse directamente hacia el campo del oponente. Sin embargo, se permite usar esa ficha para atacar directa o indirectamente la ficha de un oponente, y así moverla hacia el campo del oponente.

El ganador es el primero en mover todas sus fichas al lado opuesto del campo.

Variante 2:

Cada uno de los dos jugadores recibe 8 fichas. No es necesario repartirlas por colores.

Todas las fichas del juego, independientemente de su color, deben moverse al lado opuesto del campo con la ayuda de la banda elástica. Las fichas del oponente que caigan en su propio lado del campo deben volver a lanzarse.

El ganador es el primero en vaciar su lado del campo y mover todas sus fichas al lado opuesto del campo.

Shuffle Game

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es colocar tus fichas en la mejor posición posible dentro de la zona de anotación con mucha habilidad y así conseguir el mayor número de puntos al final del juego. Para ello, mueve las fichas del juego a través del campo con la banda elástica.

Desarrollo del juego:

Para evitar una posible desventaja, se juegan dos rondas en las que cada jugador puede empezar una vez. Esto le da a cada uno de los jugadores la oportunidad de hacer el último movimiento en una jugada.

Cada uno de los jugadores recibe 6 fichas de un color.

Se juega de forma alterna. La tarea es mover tus fichas sobre el campo de juego con la ayuda de la banda elástica y llevarlas a la zona de anotación. Solo se puede utilizar la banda elástica del campo de salida para este propósito. Las otras dos gomas sirven como bandas y no deben utilizarse directamente para mover las fichas.

El campo de juego está dividido en diferentes secciones:

• Zona de anotación:

Esta zona está dividida en 5 campos con diferentes puntuaciones (20/40/60/80/100). La ficha jugada debería aterrizar directamente en uno de estos campos después del disparo. Al final del juego, las fichas que estén en uno de estos campos se puntúan con el número correspondiente de puntos del campo.

• Zona de penalización:

Entre el campo de salida y la zona de anotación se encuentra la zona de penalización. Si al final del juego hay alguna ficha dentro de esta zona, cada una se puntuará con 10 puntos de penalización.

• Zona «OUT»:

La zona «OUT» se encuentra bajo la zona de anotación. Si al final del juego hay alguna ficha dentro de esta zona, no se considerará válida y, por tanto, no se anotará ningún punto.

Las fichas que ya se han tocado no pueden moverse con la mano después. Sin embargo, durante el desarrollo del juego, se permite utilizar la ficha con la que se está jugando para mover directa o indirectamente todas las fichas que ya están en el tablero. De esta manera es posible mover las fichas que están en la zona de penalización o en la zona «OUT» a la zona de puntos, o sacar las fichas del oponente de la zona de puntuación.

Consejo: si tienes mucha habilidad también podrás mover las fichas que ya están dentro del campo de puntos a una zona de mayor puntuación.

Fin del juego y puntuación:

Cuando ambos jugadores se queden sin fichas, se cuentan los puntos. Para ello, se suman los puntos obtenidos en la zona de puntuación y se restan los puntos de penalización del resultado total. Para obtener la puntuación de un campo de puntos, la ficha correspondiente debe estar situada al menos a la mitad.

Al final de la segunda ronda se suman las puntuaciones de las dos rondas.

El jugador que tenga una puntuación más alta gana el juego.

Shuffle Game & Speed Hockey

IT

Contenuto: 1 scacchiera giocabile su entrambi i lati, 8 pedine chiare e 8 pedine scure

Speed Hockey

Regole di base:

Con l'aiuto dell'elastico, lanciare le pedine attraverso la piccola fessura al centro dell'area di gioco verso l'area dell'avversario: è qui che la precisione del giocatore diventa decisiva. È vietato spingere o far saltare le pedine con le dita. Le pedine che volano al di sopra della barriera non valgono e devono essere rimesse nell'area di gioco originaria.

Il gioco può avere due varianti:

Variante 1:

Entrambi i giocatori ricevono 8 pedine di un colore.

Adesso devono lanciare le proprie pedine nell'area avversaria con l'aiuto dell'elastico. Le pedine dell'avversario

che finiscono nella propria area non possono essere attivamente rimandate nell'area dell'avversario. È comunque permesso usare la propria pedina per attaccare direttamente o indirettamente una pedina avversaria e quindi rimandarla dall'altra parte.

Vince chi per primo riesce a mandare tutte le proprie pedine nell'area di gioco avversaria.

Variante 2:

Entrambi i giocatori ricevono 8 pedine. Non è necessario che siano suddivise per colore.

Indipendentemente dal colore, tutte le pedine devono essere lanciate nell'area di gioco avversaria con l'aiuto dell'elastico. Le pedine che finiscono nella propria area di gioco devono quindi essere riprese.

Vince chi per primo riesce a liberare la propria area di gioco e mandare tutte le pedine nell'area di gioco avversaria.

Shuffle Game

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo del gioco è lanciare le pedine nella zona con punteggio più alto e totalizzare il maggior numero finale di punti. Ci vuole molta abilità! Le pedine devono essere lanciate attraverso l'area di gioco utilizzando l'elastico.

Svolgimento del gioco:

Per evitare possibili svantaggi, si giocano due turni in cui ogni giocatore può iniziare una sola volta, così ognuno avrà la possibilità di fare l'ultimo lancio in una partita.

Entrambi i giocatori hanno 6 pedine dello stesso colore.

Si gioca alternandosi. Lo scopo è lanciare le proprie pedine sull'area di gioco con l'aiuto dell'elastico, cercando di mirare la zona punti. Per lanciare le pedine può essere utilizzato solo l'elastico presente sull'area di gioco. Entrambi gli altri due elastici fungono da barriere e non devono essere utilizzati attivamente per lanciare le pedine.

L'area di gioco è suddivisa in diverse zone:

• Zona punti:

Questa zona è suddivisa in 5 aree con diversi punteggi (20/40/60/80/100). Lo scopo è far fermare la pedina direttamente in una di queste aree dopo il lancio. Alla fine del gioco le pedine rimangono sull'area di gioco con il corrispondente punteggio.

• Zona penalità:

Fra lo start e la zona punti si trova la zona penalità. La pedina che alla fine del gioco si trova in questa zona otterrà una penalità di 10 punti.

• Zona „OUT“:

Al di sotto della zona punti c'è la zona „OUT“. La pedina che alla fine del gioco si trova in questa zona non otterrà alcun punteggio.

Una volta lanciate, le pedine non potranno più essere mosse con le mani. Nel corso del gioco, tuttavia, è consentito colpire direttamente o indirettamente tutte le pedine già presenti sulla scacchiera con la pedina attualmente in gioco. Allo stesso modo, è possibile spostare pedine precedentemente fermatesi nella zona di penalità o „OUT“ in zona punti, oppure spostare pedine avversarie al di fuori della zona punti.

Consiglio: con molta abilità è quindi possibile spostare le pedine in zona punti dall'area in cui si sono fermate verso un'area con punteggio più alto.

Fine del gioco e conteggio dei punti:

Quando entrambi i giocatori hanno lanciato tutte le pedine, si passa al conteggio dei punti. Per fare ciò si sommano i singoli punteggi di ogni pedina nella zona punti e si sottraggono eventuali penalità dal totale. Affinché il punteggio di una pedina sia valido, deve trovarsi almeno per metà nell'area di punteggio corrispondente.

Alla fine del secondo turno si sommano i punteggi di entrambi i turni.

Il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti vince il gioco.

Shuffle Game & Speed Hockey

 NL

Inhoud: 1 spelbord - aan beide zijden speelbaar, 8 lichte & 8 donkere speelstukken

Speed Hockey

Fundamenteel principe:

De speelstukken moeten door de kleine gleuf in het midden van het speelveld op de tegenoverliggende helft van het veld worden geschoten met behulp van het elastiek. De snelheid van de speler is hiervoor bepalend. Het is niet toegestaan om het speelstuk met de vingers te duwen of te flikken. Speelstukken die over de grens vliegen worden niet geteld en moeten weer op de oorspronkelijke helft van het veld worden geplaatst.

Je kunt het spel in twee verschillende varianten spelen:

Variante 1:

De twee spelers krijgen elk 8 speelstukken van een bepaalde kleur.

Nu moeten je eigen speelstukken met behulp van het elastiekje op de tegenoverliggende helft van het veld geland zijn. De speelstukken van de tegenstander die op de eigen helft van het veld terechtkomen, mogen niet actief teruggeschoten worden in de andere helft van het veld. Het is echter wel toegestaan om direct of indirect met een eigen speelstuk tegen een tegenstander te spelen en deze op deze manier terug te sturen naar de andere helft van het veld.

De winnaar is de eerste persoon die al zijn eigen speelstukken op de tegengestelde helft van het veld brengt.

Variante 2:

De twee spelers krijgen elk 8 speelstukken. Een verdeling naar kleur is niet nodig.

Alle speelstukken moeten, onafhankelijk van hun kleur, met behulp van het elastiek op de tegenoverliggende helft van het veld worden geland. De speelstukken van de tegenstander die op jouw helft van het veld terechtkomen, moeten teruggeschoten worden.

De winnaar is de eerste die zijn helft van het veld leegmaakt en alle speelstukken op de andere helft van het veld overbrengt.

Shuffle Game

Doel van het spel:

Het doel van het spel is om veel vaardigheid te gebruiken om je eigen speelstukken zo goed mogelijk in het scoringsgebied te plaatsen en zo de meeste punten te verzamelen aan het einde van het spel. Hiervoor worden de speelstukken met behulp van het elastiek over het speelveld geschoten.

Verloop van het spel:

Om elk mogelijk nadeel te vermijden, worden er twee ronden gespeeld waarin elke speler om beurten begint. Dit geeft elke speler de mogelijkheid om de laatste zet in een spel te doen.

De spelers krijgen elk 6 speelstukken van een bepaalde kleur.

Het spel wordt afwisselend tussen de twee spelers gespeeld. De opdracht is om met behulp van het elastiekje eigen speelstukken over het speelveld te schieten en deze naar het puntengebied te transporteren. Alleen het elastiek op het startveld mag hiervoor gebruikt worden. De andere twee elastieken dienen als band en mogen niet actief worden gebruikt voor het schieten.

Het speelveld is verdeeld in verschillende secties:

• Puntengebied:

Dit gebied is verdeeld in 5 velden met verschillende aantallen punten (20/40/60/80/100). Het speelstuk in het spel komt idealiter direct na het schot op één van deze velden terecht. Aan het eind van het spel worden de speelstukken die op een van deze velden staan gescoord met het bijbehorende aantal punten voor het veld.

• Strafgebiet:

Het strafgebiet ligt tussen het startveld en het puntengebied. Een speelstuk dat zich aan het einde van de wedstrijd in dit gebied bevindt, wordt gescoord met 10 strafpunten.

• „OUT“ gebied:

Het „OUT“ gebied ligt achter het puntengebied. Een speelstuk dat zich aan het einde van het spel in dit gebied bevindt, wordt als ongeldig beschouwd en krijgt daarom nul punten.

Eenmaal gespeelde stukken mogen achteraf niet meer met de hand worden verplaatst. In het verdere verloop van het spel is het echter wel toegestaan om alle speelstukken die zich al op het speelveld bevinden, direct of indirect met het op dat moment gespeelde stuk te spelen. Op deze manier is het mogelijk om speelstukken die zich in het strafschoopgebied of in het „OUT“ gebied bevinden naar het puntengebied te verplaatsen of om de speelstukken van de tegenstander uit het puntengebied te schieten.

Tip: Met veel vaardigheid is het ook mogelijk om op deze manier stukken die zich al op een puntenveld bevinden naar een hoger puntenveld te verplaatsen.

Einde van het spel & scoren:

De punten worden geteld als beide spelers al hun speelstukken hebben gemist, hiervoor worden de behaalde punten opgeteld bij het puntengebied en worden de strafpunten afgetrokken van het totale resultaat. Om het aantal punten voor een puntenveld te krijgen, moet het betreffende stuk minstens halverwege erop staan.

Aan het einde van de tweede ronde wordt het aantal punten van beide ronden bij elkaar opgeteld.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

Shuffle Game & Speed Hockey

DK

Inhoud: 1 spillebræt – kan spilles på begge sider, 8 lyse og 8 mørke brikker

Speed Hockey

Grundlæggende princip:

Spillebrikkerne skal skydes igennem det lille hul midt på banen og over på den modsatte banehalvdel ved hjælp af elastikken. Spillerens hurtighed er afgørende. Det er ikke tilladt at skubbe eller vippe spillebrikkerne med fingrene. Spillebrikker, der flyver over grænsen, tæller ikke med og skal lægge tilbage på den oprindelige banehalvdel.

Man kan spille spillet i to forskellige varianter:

Variant 1:

De to spillere får hver 8 spillebrikker i en bestemt farve.

Nu skal du skyde dine egne brikker over på den modsatte banehalvdel ved hjælp af elastikken. Modstanderens spillebrikker, der lander på din banehalvdel, må ikke aktivt skydes tilbage til den modsatte banehalvdel. Det er dog tilladt at skyde mod modstanderens spillebrikker eller indirekte med dine egne spillebrikker og på den måde sende dem tilbage til den modsatte banehalvdel.

Vinderen er den, der først skyder alle sine egne spillebrikker over på den modsatte banehalvdel.

Variant 2:

De to spillere får hver 8 spillebrikker. Det er ikke nødvendigt at dele dem op efter farve.

Alle spillebrikker, uafhængigt af deres farve, skal skydes over på den modsatte banehalvdel ved hjælp af elastikken. Modstanderens spillebrikker, der lander på din banehalvdel, skal skydes tilbage.

Vinderen er den, der først tømmer sin banehalvdel og skyder alle spillebrikker over på den modsatte banehalvdel.

Shuffle Game

Formål med spillet:

Formålet med spillet er at bruge dine færdigheder til at placere dine egne spillebrikker i pointområdet og dermed have samlet flest point, når spillet er slut. Det gør du ved at skyde spillebrikkerne over banen ved hjælp af elastikken.

Spillets forløb:

For at undgå, at den ene spiller får en fordel, spilles der to runder, hvor hver spiller skiftes til at starte. Dette giver hver spiller mulighed for at foretage det sidste skud i et spil.

Spillerne får hver 6 spillebrikker i en bestemt farve.

De to spillere skiftes til at skyde. Opgaven er at skyde dine egne spillebrikker på tværs af banen ved hjælp af elastikken og flytte dem ind i pointområdet. Kun elastikken på startfeltet må bruges til dette. De to andre elastikker fungerer som bander og må ikke bruges aktivt til at skyde med.

Spillepladen er opdelt i forskellige områder:

• Pointområde:

Dette område er opdelt i 5 felter med forskellige antal point (20/40/60/80/100). Den spillebrik, der skydes afsted, skal helst lande direkte på et af disse felter. Når spillet er slut, får de spillebrikker, der er landet på et af disse felter, det tilsvarende antal point.

• Strafområde:

Strafområdet ligger mellem startfeltet og pointområdet. En spillebrik, der ligger i dette område, når spillet er slut, får 10 strafpoint.

• „OUT“-område:

„OUT“-området er placeret bag pointområdet. En spillebrik, der ligger i dette område, når spillet er slut, betragtes som ugyldig og får derfor 0 point.

Spillebrikker, der er blevet skudt afsted én gang, må ikke flyttes med hånden bagefter. Det er dog tilladt at ramme alle de spillebrikker, der allerede er på spillefeltet, med nye spillebrikker, som skydes afsted, både direkte eller indirekte. På denne måde er det muligt at flytte spillebrikker, der er i strafområdet eller i „OUT“-området, ind i pointområdet eller at skyde modstanderens spillebrikker ud af pointområdet.

Tip: Hvis man er dygtig, er det også muligt på denne måde at flytte spillebrikker, der allerede er på et pointfelt, til et højere pointfelt.

Spillets afslutning og pointoptælling:

Pointene tælles sammen, når begge spillere har skudt alle deres spillebrikker afsted. Pointene fra pointområdet lægges sammen, og strafpointene trækkes fra det samlede resultat. For at få antallet af point for et pointfelt skal mindst halvdelen af spillebrikken ligge på pointfeltet.

Når anden runde er slut, lægges antallet af point fra begge runder sammen.

Spilleren med det højeste antal point vinder spillet.

Shuffle Game & Speed Hockey

SE

Innehåll: Ett bräde - som man kan spela på från båda sidorna, åtta ljusa & åtta mörka spelbrickor

Speed Hockey

Huvudprincip:

Spelbrickorna ska med hjälp av gummibandet skjutas iväg genom den lilla luckan mitt på spelplanen till motspelarens plansida. Spelarens snabbhet är avgörande. Det är inte tillåtet att använda fingrarna för att putta eller knäppa på spelbrickorna. Brickor som råkar hamna på andra sidan spärrlinjen räknas inte och måste läggas tillbaka på den del av spelplanen där de var från början.

Det finns två olika spelvarianter:

Variant 1:

Båda spelarna får åtta spelbrickor i en viss färg var.

Spelbrickorna ska genom användning av gummibandet hamna på motspelarens plansida. Motståndarens brickor som hamnar på ens egen plansida, får inte med avsikt skjutas tillbaka på motspelarens plansida. Däremot är det tillåtet att använda en egen spelbricka för att direkt eller indirekt stöta bort en motspelares spelbricka, så att den hamnar på motspelarens plansida igen.

Den spelare vinner som först lyckats spela över alla sina brickor på motspelarens plansida.

Variant 2:

Varje spelare erhåller åtta brickor var. Färgerna behövs inte delas upp.

Samtliga brickor måste med hjälp av gummibandet förflyttas till motspelarens plansida, oberoende av sin färg. Motspelarens brickor, som hamnar på den egna spelplanen måste således skjutas tillbaka.

Den spelare som först tömt sin spelplanssida och spelat över alla sina brickor på motspelarens sida vinner.

Shuffle Game

Spelets mål:

Spelet går ut på att med stor skicklighet flytta så många brickor som möjligt till målzonerna och ha vunnit flest poäng vid spelets slut. Brickorna skjuts iväg över spelplanen genom användning av gummibandet.

Så går spelet till:

För att undvika att nackdel uppstår för någon av spelarna, spelas två spelrundor. Varje spelare får börja spelet var sin gång. På så vis får varje spelare möjlighet att göra det sista speldraget vid varje spelomgång.

Varje spelarna erhåller sex brickor i en viss färg.

Man spelar en efter en. Uppgiften består i att med hjälp av gummibandet skjuta iväg sina egna brickor över spelplanen och pricka målzonerna. I detta syfte får endas gummibandet på startplanen användas. De andra två gummibanden används bara som band och får inte användas för att skjuta iväg brickor.

Spelplanen är uppdelad i olika spelfält:

• **Poängzoner:**

Denna zon är indelad i fem spelfält med olika poängtal. (20/40/60/80/100). Den iväg skjutna brickan ska helst hamna på något av spelfälten efter iväg skjutandet. Vid spelets slut kommer brickor som ligger på något av spelfälten inbringa samma poäng som spelfältet är värt.

• **Straffområde:**

Mellan startplanen och poängzonen ligger straffområdet. En bricka som vid spelets slut ligger kvar inom detta område ger ett straff på minus 10 poäng.

• **„OUT“-zon:**

Bakom poängzonen ligger „OUT“-zonen. En bricka som vid spelets slut ligger kvar inom denna zon anses ogiltig och ger noll poäng.

Brickor som redan spelats får inte röras med handen mer. Under spelets vidare gång är det dock tillåtet att använda den just spelade brickan för att direkt eller indirekt stöta på spelbrickor som redan ligger på spelplanen. På så vis går det att i efterhand flytta brickor som hamnat på straffområdet eller i „OUT“-zonen tillbaka till poängzonen. eller stöta ut motspelarens brickor ur poängzonen.

Råd: Genom en skicklig manöver går det på så vis även att flytta brickor som ligger på ett poängfält till en nytt poängfält, som ger högre poäng.

Spelarna & poänggivning:

När båda spelarna spelat klart alla sina brickor, beräknas poängen. Poäng som uppnåtts från poängzonerna läggs ihop och straffpoäng dras av från den totala poängsumman. För att erhålla de poäng som motsvaras av ett visst poängfält, måste brickan hamnat på poängfältet åtminstone till hälften.

Vid slutet av andra spelrundan läggs poängtalen ihop.

Spelaren som uppnått högst poängtal vinner.

Shuffle Game & Speed Hockey

PL

Zawartość: 1 deska do gry - obustronna; krążki do gry - 8 w jasnym i 8 w ciemnym kolorze

Speed Hockey

Podstawowe zasady gry:

Za pomocą gumki należy strzelać krążkami do gry przez małą szczelinę znajdującą się na środku deski, aby krążki znalazły się na boisku przeciwnika. Kluczowa jest tutaj szybkość gracza. Popychanie lub pstrykanie krążków palcami jest zabronione. Krążki przelatujące nad przegrodą nie są liczone i muszą zostać umieszczone z powrotem po stronie ich pochodzenia.

W grę można grać na różne sposoby:

Wariant 1:

Obaj gracze otrzymują po 8 krążków w jednakowym kolorze.

Twoim zadaniem jest przesunięcie krążków na stronę przeciwnika, wystrzeliwując je za pomocą gumki. Nie możesz aktywnie strzelać krążkami przeciwnika, które wylądowały na Twoim boisku, aby przenieść je z powrotem na drugą stronę. Dozwolone jest jednak zagranie krążkiem przeciwnika bezpośrednio lub pośrednio za pomocą własnego krążka i w ten sposób przeniesienie go z powrotem na stronę przeciwnika.

Zwycięza gracz, który jako pierwszy wyprowadzi wszystkie swoje krążki na boisko przeciwnika.

Wariant 2:

Obaj gracze otrzymują po 8 krążków. Podział kolorów nie jest konieczny.

Wszystkie krążki do gry, niezależnie od ich koloru, należy przenieść na stronę przeciwnika, wystrzeliwując je za pomocą gumki. Musisz postarać się odstrzelić z powrotem krążki przeciwnika, które wylądują na Twoim boisku.

Zwycięza gracz, który jako pierwszy opróżni swoje boisko i przeniesie wszystkie krążki na stronę przeciwnika.

Shuffle Game

Cel gry:

Celem gry jest wykorzystanie swojej zręczności, aby jak najkorzystniej umieścić swoje krążki w strefie punktowanej, a tym samym zebrać jak najwięcej punktów na koniec gry. W tym celu krążkami do gry należy strzelać przez boisko za pomocą gumki.

Przebieg gry:

Aby uniknąć ewentualnej niekorzystnej sytuacji, rozgrywane są dwie rundy. Każdy gracz może rozpocząć jedną rundę. W ten sposób każdy gracz będzie miał możliwość wykonania ostatniego ruchu w grze.

Obaj gracze otrzymują po 6 krążków w jednym kolorze.

Następnie naprzemiennie wykonują strzały. Zadaniem jest strzelanie krążkami za pomocą gumki, tak aby trafiły do punktowanej strefy. W tym celu można użyć wyłącznie gumki w polu startowym. Pozostałe dwie gumki służą jako bandy i nie można nimi aktywnie strzelać.

Pole gry podzielone jest na różne sekcje:

• **Strefa punktowana:**

Ta strefa jest podzielona na 5 różnie punktowanych pól (20/40/60/80/100). Krążkami należy strzelać tak, aby wylądowały bezpośrednio na jednym z tych pól. Na koniec gry krążki, które znajdują się na poszczególnych polach, są punktowane według liczby punktów za dane pole.

• **Strefa karna:**

Strefa karna znajduje się pomiędzy polem startowym a polem punktowanym. Za krążek znajdujący się w tej strefie na koniec gry zostanie naliczonych 10 punktów karnych.

• **Strefa „OUT”:**

Za strefą punktowaną znajduje się strefa „OUT”. Krążek znajdujący się w tej strefie na koniec gry jest uważany za nieważny i dlatego otrzymuje zero punktów.

Krażki, którymi już zagrano, nie mogą zostać później przesunięte ręcznie. W dalszym toku gry dozwolone jest jednak bezpośrednie lub pośrednie granie wszystkimi krażkami za pomocą krażków znajdujących się już na boisku lub za pomocą krażka wykorzystywanego w danym momencie. W ten sposób możliwe jest przesuwanie krażków znajdujących się w strefie karnej lub OUT do strefy punktowanej albo przesuwanie krażków przeciwnika poza strefę punktowaną.

Wskazówka: Przy większej wprawie można w ten sposób przesuwać krażki, które są już na polu punktowym, na pola wyżej punktowane.

Koniec gry i punktacja:

Gdy obaj gracze zegrali już wszystkimi krażkami, liczone są punkty. W tym celu należy zsumować punkty ze strefy punktowanej, a następnie odjąć punkty karne od uzyskanego wyniku. Aby uzyskać punkty za pole punktowane, krażek musi znajdować się na nim co najmniej w połowie.

Po zakończeniu drugiej rundy sumowane są wyniki z obu rund.

Wygrywa gracz z wyższym wynikiem.

Shuffle Game & Speed Hockey



Содержимое: 1 игровое поле - играть можно с обеих сторон, 8 светлых и 8 темных игровых фишек

Игра «Speed Hockey»

Принцип игры:

Игровые фишки выпускаются через небольшое отверстие в середине игрового поля на противоположную его половину при помощи эластичной ленты. Скорость игрока здесь играет решающую роль. Не допускается выталкивание или выбрасывание фишки пальцами. Игровые фишки, которые вылетают за границу поля не засчитываются и должны быть помещены обратно на исходную половину поля.

Играть можно двумя различными способами:

Вариант 1:

Каждому из двух игроков выделяется по 8 игровых фишек определенного цвета.

Ваши игровые фишки должны «приземлиться» на противоположной половине поля при помощи эластичной ленты. Игровые фишки соперника, которые «приземлились» на его половине поля не могут быть отброшены обратно на противоположную половину поля. Однако допускается играть против противоположной игровой фишки, непосредственно или косвенно, своей собственной игровой фишкой, и, таким образом, направлять ее обратно на противоположную часть поля.

Побеждает тот, кто первым переместит все свои игровые фишки на противоположную часть поля.

Вариант 2:

Каждому из двух игроков предоставляется по 8 игровых фишек. Распределение по цвету не требуется.

Все игровые фишки, независимо от их цвета, должны «приземляться» на противоположной половине поля при помощи эластичной ленты. Игровые фишки соперника, которые «приземляются» на вашей половине поля, должны быть отброшены обратно.

Побеждает тот, кто первым опустошит свою половину поля и переместит все игровые фишки на противоположную половину.

Игра «Shuffle Game»

Цель игры:

Цель игры - задействовать все возможные навыки для того, чтобы максимально разместить игровые фишки в зоне для подсчета очков и, таким образом, набрать наибольшее количество очков в конце игры. С этой целью игровые фишки «выбрасываются» на игровое поле при помощи эластичной ленты.

Ход игры:

Для того, чтобы предотвратить возможные неудобства, игра включает два раунда, каждый из которых начинается каждый из игроков по очереди. Это обеспечивает каждому игроку возможность сделать последний ход в игре.

Каждый игрок получает по 6 игровых фишек определенного цвета.

Каждый игрок играет по очереди. Задача - «расстрелять» игровыми фишками игровое поле, используя эластичную ленту и переместить их в зону очков. Для этого можно пользоваться только эластичной лентой на стартовом поле. Две другие эластичные ленты выступают в качестве лент и не должны использоваться для «стрельбы».

Игровое поле разделено на различные секции:

• Зона накопления очков:

Данная зона разделена на 5 полей с различным количеством точек (20/40/60/80/100). В идеале игровая фишка во время игры приземляется непосредственно на одно из этих полей после выстрела. В конце игры игровые фишки, которые находятся на одном из этих полей, получают соответствующее количество очков по этому полю.

• Штрафная зона:

Штрафная зона располагается между стартовым полем и зоной очков. Игровая фишка, которая находится этой зоне в конце игры, получает 10 штрафных очков.

• Зона «OUT» (вне игры):

Зона «OUT» (вне игры) расположена за зоной очков. Игровая фишка, которая находится в этой зоне после завершения игры, считается недействительной и, следовательно, получает ноль очков.

Игровые фишки, которые уже приняли участие в игре, не могут быть перемещены после этого вручную. Однако, по ходу игры допускается непосредственно или косвенно играть всеми игровыми фишками, которые уже находятся на игровом поле вместе с игровой фишкой, которая уже была введена в игру. Таким образом, можно перемещать игровые фишки, которые находятся в штрафной зоне или в зоне «OUT» (вне игры) в зону очков или стрелять фишками противника из зоны очков.

Совет: Обладая навыками, таким образом также можно перемещать фишки, которые уже находятся в зоне очков, в зону, где засчитываются более высокие очки.

Завершение игры и подсчет очков:

Очки подсчитываются, когда оба игрока пропустили все свои игровые фишки. Для этого очки суммируются с очками, набранными в зоне очков, а штрафные очки вычитаются из общего результата. Для того, чтобы набрать количество очков для зоны очков, соответствующие фишки должны располагаться минимально на пол-пути к ней.

В конце второго раунда очки, набранные в обоих раундах, суммируются.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.