



→ REGOLE DEL GIOCO - SPELREGELS - REGLAS DEL JUEGO

TOPSPIN



GAME RULES - RÈGLES DU JEU - SPIELREGELN



2-6



6-99



15'



LE JEU DE TOUPIE FOU ET ADDICTIF

Concept de jeu : Martin Nedergaard Andersen

Conception graphique : Katie Burk et Lucas Guidetti

Contenu de la boîte

- 1 boîte (l'intérieur de la boîte est utilisé comme plateau de jeu)
- 1 toupie en hêtre
- 12 billes
- 1 livret de règles
- 1 Carnet des scores

Mode de jeu

Il existe deux modes de jeu: «Battle» et «Challenge». Ils se jouent de manière différente. Par contre, le lancer de toupie reste le même et est expliqué ci-dessous.

Lancer de toupie

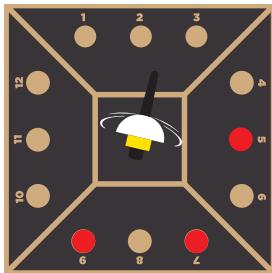
Lors de votre tour, vous devez essayer de faire rentrer les billes dans les trous de la boîte, numérotés de 1 à 12, à l'aide de la toupie.

Vous ne pouvez lancer la toupie qu'une seule fois par tour. Vous pouvez soit placer les billes au fond de la boîte et ensuite y faire tourner la toupie, soit commencer par faire tourner la toupie puis jeter les billes dans la boîte.

Il est aussi possible de commencer votre tour avec seulement une partie des billes au fond de la boîte, pour ensuite ajouter les autres billets au fur et à mesure. Chacun sa technique !

Attention: Les billes ajoutées après avoir fait tourner la toupie doivent absolument toucher la partie basse de celle-ci avant de pouvoir entrer dans un trou (vous ne pouvez pas directement lancer les billes dans les trous ou lancer les billes sur le dessus de la toupie).

Jouer en mode «Battle»



| BATTLE | |
|--------|---|
| ● | ● |
| ● | ● |
| ANNA | |
| SARA | |
| JONAS | |

Matériel de jeu : Attention : On joue avec la toupie et seulement 3 billes, toujours dans la boite.

Objectif du jeu

Chaque joueur débute la partie en ayant 3 vies. Les joueurs essaient tour à tour de battre le score du joueur précédent en faisant rentrer leurs 3 billes dans les trous numérotés de 1 à 12. Lorsque ils échouent ils perdent une vie. Le dernier joueur en vie gagne la partie.

Mise en place

Écrivez le nom des différents joueurs sur la feuille de score

Tirez au sort le joueur qui débutera la partie. Vous jouez ensuite tour à tour

dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Lors de votre tour, lancez la toupie (voir «lancer de toupie» au début des règles).

Une fois que la toupie et les billes se sont arrêtées, comptez votre score en additionnant le résultat des 3 billes.

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche.

Si le joueur à votre gauche parvient à obtenir un score égal ou supérieur au vôtre, son résultat devient le nouveau score à battre par le joueur suivant, et ainsi de suite. Un joueur peut donc jouer plusieurs tours avant qu'un joueur ne perde une vie.

Si le joueur à votre gauche obtient un résultat inférieur à votre score, il perd une vie. C'est ensuite à lui de commencer une nouvelle manche et de définir le nouveau score à battre. Si c'était sa dernière vie, il est éliminé et c'est le joueur à sa gauche qui recommence à jouer.

Fin du jeu

Si un joueur perd sa dernière vie, il est éliminé. Lorsque l'avant dernier joueur est éliminé, le joueur restant gagne la partie.

Exemple d'une manche à 3 joueurs :

Résultat du joueur 1 : 1 bille est dans le trou numéro 6, une dans le trou 5 et une dans aucun trou.

Score obtenu : $6+5+0 = 11$.

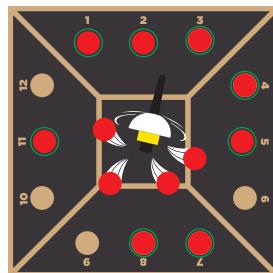
Résultat du joueur 2 : $4+3+11 = 18$.

Résultat du joueur 3 : $0+11+12 = 23$

Résultat du joueur 1 : $11+0+10 = 21$ – le joueur 1 perd une vie, son score est

inférieur au joueur précédent. C'est à lui de commencer la manche suivante.

Jouer en mode «Challenge»



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | ● | ● | | | ● | | ● | ● | | | | ● |
| TONIA | | | | | | | | | | | | |

LE PREMIER JOUEUR QUI A COCHÉ TOUS LES NUMÉROS DE LA FEUILLE GAGNE LA PARTIE.

Matériel de jeu : Attention : On joue avec 12 billes, 1 toupie et la boite pour ce mode de jeu.

Objectif du jeu

Les joueurs essaient tour à tour de faire rentrer les billes dans les différents trous numérotés de 1 à 12 et cochent les numéros obtenus sur leur feuille de score. Le premier joueur qui a coché tous les numéros de sa feuille gagne la partie.

Mise en place

Écrivez le nom des différents joueurs sur la feuille de score

Tirez au sort le joueur qui débutera la partie. Vous jouez ensuite tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

Lors de votre tour, lancez la toupie dans la boite (voir «lancer de toupie» au début des règles).

Une fois que la toupie a fini de tourner et que les billes ne bougent plus, cochez les numéros obtenus sur la feuille de score (les numéros vont de 1 à 12).

C'est ensuite au tour du joueur à votre gauche et ainsi de suite.

Lors de vos prochains tours, si vous obtenez des numéros que vous avez déjà coché, ils ne sont pas comptabilisés.

Fin du jeu

Lorsque un joueur a coché tous ses numéros, on finit le tour afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Si un seul joueur a obtenu tous les numéros, il gagne la partie. En cas d'égalité, chacun des joueurs gagnants fait tourner la toupie une dernière fois avec 3 billes et additionne son résultat. Le plus haut score remporte la partie.

THE WILD AND ADDICTIVE TOP GAME

Game concept: Martin Nedergaard Andersen

Graphic design: Katie Burk & Lucas Guidetti

Box contents

- 1 box (the inside of the box is used as the playing board)
- 1 beechwood top
- 12 marbles
- 1 rulebook
- 1 pad of scorecards

How to play

There are two game modes: “Battle” and “Challenge.” They are played differently. However, the top is thrown the same way, as explained below.

Spinning the top:

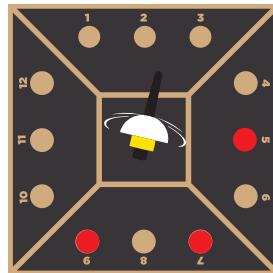
During your turn, try to shoot the marbles into the holes (numbered 1-12) in the box with the help of the top.

You can only spin the top once per turn. You can either place the marbles in the bottom of the box before spinning the top, or you can first start the top spinning then throw in the marbles.

Another option is to start your turn with only some of the marbles in the box and gradually throw in the others. It's up to you!

Note: Marbles thrown in while the top is spinning must touch the lower part of the top before entering a hole (you cannot throw them directly into the holes or throw them on top of the top).

Playing in «Battle» mode



| | BATTLE | | |
|-------|--------|---|---|
| | ♥ | ♥ | ♥ |
| ANNA | ✗ | ✗ | ✗ |
| SARA | ✗ | ♥ | ✗ |
| JONAS | ♥ | ♥ | ♥ |

Play material: *This mode uses the top and only 3 marbles, which stay in the box at all times.*

Object

Each player starts the game with 3 lives. Round after round, players attempt to beat the score of the player before them by shooting the 3 marbles into the holes numbered from 1 to 12. If they fail, they lose a life. The last player alive wins the game.

Setting up

Write the names of the players on the scorecard.

Randomly choose who plays first. Play in turns, moving clockwise around the table.

Playing the game

During your turn, spin the top (see “*Spinning the top*” at the beginning of the rules).

When the top and the marbles stop moving, count your score by adding together the scores of the three marbles.

Play moves on to the player on your left.

If the player on your left scores equal or higher than your score, that score becomes the new score to beat for the next player, and so forth. Several rounds can be played before a player loses a life.

If the player on your left scores lower than your score, he or she loses a life. That player then starts a new round and sets the new score to beat. If a player loses their last life, they are eliminated from the game and the player on their left resumes play.

End of game

If a player loses their last life, they are eliminated. When the second last player is out, the remaining player wins the game.

Example of a round with 3 players:

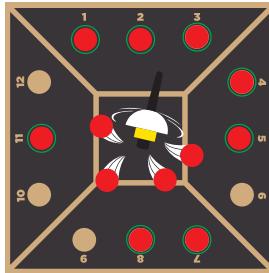
Score of Player 1: 1 marble is in hole number 6, one in hole number 5 and one in no hole. His score: $6+5+0=11$

Score of Player 2: $4+3+11=18$

Score of Player 3: $0+11+12=23$

Score of Player 1: $11+0+10=21$ – Player 1 loses a life because his score is lower than the player before him. He starts the next round.

Playing in “Challenge” mode



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | | ● | ● | | ● | | ● | ● | | | ● | |
| JONAS | | | | | | | | | | | | |

THE FIRST PLAYER TO CHECK OFF ALL OF THE NUMBERS ON THE SCORECARD WINS

Play material: This mode uses 12 marbles, 1 top and the box.

Object

Round after round, players attempt to shoot the marbles into the holes numbered from 1 to 12, checking off the numbers on the scorecard. The first player to check off all of the numbers on the scorecard wins.

Setting up

Write the names of the players on the scorecard.

Randomly choose who plays first. Play in turns, moving clockwise around the table.

Playing the game

During your turn, spin the top inside the box (see “Spinning the top” at the beginning of the rules).

When the top stops spinning and the marbles have settled, use the scorecard to check off the numbers you obtained (numbers from 1 to 12).

Play moves on to the player on your left, and so forth.

If, during subsequent turns, you get numbers that you already checked off, they are not counted.

End of game

When a player has checked off all the numbers on the card, continue playing until all players have had the same number of turns.

If only one player has checked off all of the numbers, he or she wins the game. In the event of a tie, the winners spin the top one more time with only 3 marbles and add up their score. The highest score wins.

DAS WILDE UND SÜCHTIG MACHENDE KREISELSPIEL

Spielkonzept: Martin Nedergaard Andersen

Grafikdesign: Katie Burk und Lucas Guidetti

Inhalt der Box

- 1 Box (das Innere der Box wird als Spielfeld genutzt)
- 1 Buchenholzkreisel
- 12 Murmeln
- 1 Regelheft
- 1 Block mit Punktbögen

Wie man es spielt

Es gibt zwei Spielmodi: „Battle“ und „Challenge“. Sie werden auf unterschiedliche Art gespielt. Der Kreisel wird aber immer auf die gleiche Weise gedreht, siehe unten.

Den Kreisel drehen

Wenn Sie an der Reihe sind, versuchen Sie, die Murmeln mit der Hilfe des Kreisels in die Löcher (mit den Nummern von 1-12) zu schießen.

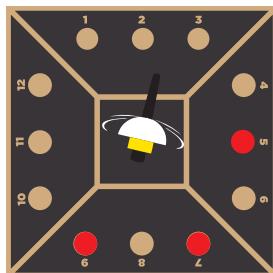
Sie dürfen den Kreisel nur einmal pro Runde drehen. Sie können entweder zunächst die Murmeln in die Spielfläche legen und dann den Kreisel drehen, oder erst den Kreisel drehen und dann die Murmeln hineinwerfen.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, zunächst nur einige Murmeln in die Spielfläche zu legen und dann nach und nach die anderen hinzuzufügen. Es bleibt Ihnen überlassen!

Bitte beachten: Murmeln, die nach dem Kreisel in die Spielfläche geworfen werden, müssen zunächst den Boden berühren, bevor sie in die Löcher

fallen dürfen (Sie dürfen sie nicht direkt in die Löcher oder auf die Spitze des Kreisels werfen).

Im «Battle» Modus spielen



| | BATTLE | | |
|-------|--------|---|---|
| | 1 | 2 | 3 |
| ANNA | ♥ | ♥ | ♥ |
| SARA | ✗ | ✗ | ♥ |
| JONAS | ✗ | ♥ | ♥ |

Spielmaterial: Bitte beachten: In diesem Modus werden nur der Kreisel und 3 Murmeln verwendet, welche die ganze Zeit in der Box bleiben.

Ziel

Jeder Spieler startet das Spiel mit 3 Leben. In jeder Runde versuchen die Spieler, die Punktzahl des vorherigen Spielers zu schlagen, indem sie die 3 Murmeln in die nummerierten Löcher von 1-12 schießen. Wenn sie das nicht schaffen, verlieren sie ein Leben. Der letzte lebende Spieler gewinnt.

Spieldurchführung

Schreiben Sie die Namen der Spieler auf den Punktbogen.

Wählen Sie per Zufall aus, wer anfängt. Spielen Sie nacheinander im Uhrzeigersinn um den Tisch herum.

Das Spiel spielen

Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie den Kreisel (sehen Sie dazu „*Den Kreis drehen*“ am Anfang der Regeln).

Wenn sich der Kreisel und die Murmeln nicht mehr bewegen, zählen Sie die Punktzahl der drei Murmeln zusammen.

Dann spielt der Spieler zu Ihrer Linken.

Wenn der Spieler zu Ihrer Linken genauso viele Punkte oder mehr als Sie hat, dann wird diese Punktzahl als nächster Höchstwert für den darauffolgenden Spieler betrachtet. Es kann mehrere Runden dauern, bis ein Spieler ein Leben verliert.

Wenn der Spieler zu Ihrer Linken einen geringeren Wert als Sie erspielt, dann verliert sie oder er ein Leben. Dieser Spieler fängt dann eine neue Runde an und setzt damit den neuen Höchstwert. Wenn ein Spieler sein letztes Leben verliert, dann scheidet er aus dem Spiel aus. Der nächste Spieler linkerhand ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Wenn ein Spieler sein letztes Leben verliert, dann scheidet er aus. Wenn der vorletzte Spieler sein letztes Leben verliert, dann gewinnt die- oder derjenige, der noch ein Leben hat, das Spiel.

Beispiel einer Runde mit 3 Spielern

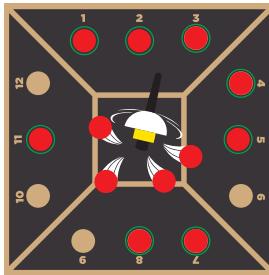
Punktzahl von Spieler 1: Eine Murmel ist in Loch 6, eine in Loch 5 und eine in gar keinem Loch. Seine Punktzahl: $6+5+0=11$

Punktzahl von Spieler 2: $4+3+11=18$

Punktzahl von Spieler 3: $0+11+12=23$

Punktzahl von Spieler 1: $11+0+10=21$ – Spieler 1 verliert ein Leben, da sein Punktwert geringer ist als der des Spielers vor ihm. Er fängt nun die nächste Runde an.

Im “Challenge” Modus



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | ● | ● | | | ● | | ● | ● | | ● | | |
| JONAS | | | | | | | | | | | | |

DER SPIELER, DER ALS ERSTER ALLE NUMMERN DURCHSTREICHEN KANN, GEWINNT.

Spielmaterial: Bitte beachten: In diesem Modus werden 12 Murmeln, 1 Kreisel und die Box verwendet.

Ziel

Runde nach Runde versuchen die Spieler, die Punktzahl des vorherigen Spielers zu schlagen, indem sie die Murmeln in die nummerierten Löcher von 1-12 schießen, und streicht dann die Nummern auf dem Punktbogen durch. Der Spieler, der als Erster alle Nummern durchstreichen kann, gewinnt.

Aufbau

Schreiben Sie die Namen der Spieler auf den Punktbogen.

Wählen Sie per Zufall aus, wer anfängt. Spielen Sie nacheinander, im Uhrzeigersinn um den Tisch herum.

Das Spiel spielen

Wenn Sie an der Reihe sind, drehen Sie den Kreisel (siehe dazu „Den Kreis drehen“ am Anfang der Regeln).

Wenn sich der Kreisel und die Murmeln nicht mehr bewegen, nutzen Sie den Punktbogen, um diejenigen Nummern von 1-12 durchzustreichen, die Sie geschafft haben. Dann ist der Spieler zu Ihrer Linken dran und immer weiter so.

Wenn Sie im Verlauf der nächsten Runden Nummern bekommen, die Sie bereits durchgestrichen haben, dann werden diese nicht gezählt.

Ende des Spiels

Wenn ein Spieler alle Nummern durchgestrichen hat, dann wird weitergespielt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Runden hatten. Wenn nur ein Spieler alle Nummern durchgestrichen hat, dann gewinnt sie oder er das Spiel. Sollte es ein Unentschieden geben, dann drehen die Gewinner ein weiteres Mal den Kreisel, aber dieses Mal nur mit 3 Murmeln. Die höchste Punktzahl gewinnt.

EL JUEGO DE PEONZA MÁS FRENÉTICO Y ADICTIVO

Creador del juego: Martin Nedergaard Andersen

Diseño gráfico: Katie Burk y Lucas Guidetti

Contenido de la caja:

- 1 caja (el interior de la caja se usa como tablero del juego)
- 1 peonza de madera de haya
- 12 canicas
- 1 manual con las reglas del juego
- 1 bloc de hojas de puntuación

Cómo jugar

Hay dos modalidades de juego: "Batalla" y "Reto". Se juegan de maneras diferentes, pero la peonza se utiliza de la misma forma, como se explica a continuación.

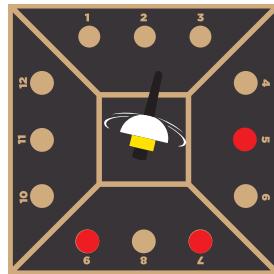
Girar la peonza

Durante tu turno, intenta tirar las canicas para que pasen a través de los agujeros de la caja (numerados del 1 al 12) con la ayuda de la peonza.

Sólo puedes girar la peonza una vez por turno. Puedes poner las canicas en el fondo de la caja antes de girar la peonza o puedes empezar haciendo girar la peonza antes de tirar las canicas. Otra opción es empezar tu turno con sólo algunas de las canicas en la caja y lanzar el resto gradualmente. ¡Tú decides!

Nota: las canicas que se lancen mientras la peonza esté girando deben tocar primero la parte más baja de la peonza antes de caer en un agujero (no las puedes lanzar directamente en los agujeros o encima de la peonza).

Jugar en el modo “Batalla”



| | BATTLE |
|-------|--------|
| | ♥ ♥ ♥ |
| ANNA | ✗ ✗ ✗ |
| SARA | ✗ ✗ ✗ |
| JONAS | ♥ ♥ ♥ |

Material para jugar: Este modo utiliza solo la peonza y 3 canicas, que permanecerán dentro de la caja todo el tiempo.

Objetivo

Cada jugador empieza el juego con 3 vidas. Turno tras turno, los jugadores intentarán mejorar la puntuación de los jugadores anteriores lanzando las 3 canicas en los agujeros numerados del 1 al 12. Si no lo logran, pierden una vida. El último jugador que quede vivo, gana el juego.

Preparación

Escribe el nombre de los jugadores en una hoja de puntuación. Se elige quién jugará primero al azar. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

Durante tu turno, gira la peonza (lee la sección “Girar la peonza” al principio de las reglas).

Cuando la peonza y las canicas se dejen de mover, cuenta tus puntos sumando los puntos conseguidos con cada canica.

El siguiente turno será del jugador que esté sentado a tu izquierda.

Si el jugador que está a tu izquierda consigue la misma puntuación que tú o una mayor, esa será la nueva puntuación que el próximo jugador tendrá que superar y así sucesivamente. Se pueden jugar varios turnos antes de que un jugador pierda una vida.

Si el jugador que está a tu izquierda consigue una puntuación más baja que la tuya, pierde una vida. Entonces, ese mismo jugador empezará una nueva ronda y establecerá la puntuación a superar. Si un jugador pierde su última vida, será eliminado del juego y el jugador que esté a su izquierda continuará la partida.

Fin del juego:

Si un jugador pierde su última vida, será eliminado. Cuando el segundo de los dos jugadores que quedan sea eliminado, el último habrá ganado el juego.

Ejemplo de una partida con 3 jugadores

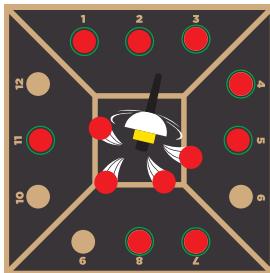
Puntos del jugador 1: Una canica está en el agujero 6, una en el agujero 5 y la última canica no ha entrado en ningún agujero. Puntos conseguidos en este turno: $6+5+0=11$

Puntos del jugador 2: $4+3+11=18$

Puntos del jugador 3: $0+11+12=23$

Puntos del jugador 1: $11+0+10=21$ (El jugador 1 pierde una vida porque su puntuación es más baja que la del jugador anterior. Él empezará la siguiente ronda.)

Jugar en el modo “Reto”



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | ● | ● | | ● | | ● | ● | ● | | | ● | |
| TONI | | | | | | | | | | | | |

EL PRIMER JUGADOR QUE MARQUE TODOS LOS NÚMEROS DE LA HOJA, GANA.

Material para jugar: Nota: Este modo utiliza 12 canicas, 1 peonza y la caja.

Objetivo

Turno tras turno, los jugadores intentarán lanzar las canicas a los agujeros numerados del 1 al 12, marcando los números en la hoja de puntuación. El primer jugador que marque todos los números de la hoja, gana.

Preparación

Escribe el nombre de los jugadores en una hoja de puntuación.

Se elige quién jugará primero al azar. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

Durante tu turno, gira la peonza (lee la sección “Girar la peonza” al principio de las reglas).

Cuando la peonza deje de girar y las canicas ya no se muevan, usa la hoja de puntuación para marcar los números que hayas conseguido (del 1 al 12).

El siguiente turno será del jugador que esté sentado a tu izquierda.

Si durante los próximos turnos consigues números que ya tienes, estos ya no contarán.

Fin del juego

Cuando un jugador haya marcado todos los números de la hoja, el juego continuará hasta que todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos. Si sólo un jugador ha logrado marcar todos los números, será el ganador. Si hay un empate, los jugadores empatados girarán la peonza una vez más con sólo 3 canicas y sumarán los puntos conseguidos. Quien alcance la mayor puntuación ganará el juego.

IL FOLLE GIOCO DELLA TROTTOLA

Ideatore: Martin Nedergaard Andersen

Progettazione grafica: Katie Burk e Lucas Guidetti

Contenuto della scatola

- 1 scatola (l'interno della scatola è utilizzato come tavolo da gioco)
- 1 trottola in legno di faggio
- 12 biglie
- 1 regole del gioco
- 1 carnet di foglietti segnapunti

Modalità di gioco

Ci sono due modalità di gioco, «Battle» e «Challenge», con regole differenti. La modalità di lancio della trottola rimane invariata e viene spiegata qui sotto.

Lancio della trottola

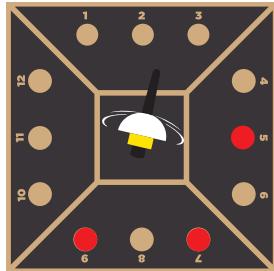
Durante il tuo turno, devi cercare di far entrare le biglie nei fori della scatola, numerati da 1 a 12, utilizzando la trottola.

È possibile lanciare la trottola soltanto una volta per ogni turno. Puoi posizionare le biglie sul fondo della scatola e poi far ruotare la trottola oppure puoi iniziare facendo ruotare la trottola e poi lanciare le biglie nella scatola.

Si può anche iniziare il proprio turno soltanto con una parte delle biglie sul fondo della scatola e quindi aggiungere le altre biglie man mano. Ognuno ha la sua tecnica!

Attenzione: le biglie aggiunte dopo aver fatto ruotare la trottola devono assolutamente toccare la parte inferiore di essa prima di entrare in un foro (non è possibile lanciare le biglie direttamente nei fori o sulla parte superiore della trottola).

Giocare in modalità «Battle»



| | BATTLE | | |
|-------|--------|---|---|
| | ● | ● | ● |
| ANNA | ✗ | ✗ | ✗ |
| SARA | ✗ | ● | ● |
| JONAS | ● | ● | ● |

Materiale di gioco: Attenzione: si gioca con la trottola e solo 3 biglie, sempre nella scatola.

Obiettivo del gioco

Ogni giocatore inizia il gioco con 3 vite. I giocatori cercano a turno di battere il punteggio del giocatore precedente facendo entrare le loro 3 biglie nei fori numerati da 1 a 12. Quando falliscono, perdono una vita. L'ultimo giocatore vivo vince la partita.

Preparazione

Scrivi i nomi dei diversi giocatori sul foglietto segnapunti.

Tirate a sorte il giocatore che inizia la partita. Quindi giocherete a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Durante il tuo turno, lancia la trottola (vedi «Lancio della trottola» all'inizio delle regole).

Quando la trottola e le biglie si sono fermate, conta il tuo punteggio sommando il risultato delle 3 biglie.

A questo punto tocca al giocatore alla tua sinistra.

Se il giocatore alla tua sinistra riesce a ottenere un punteggio uguale o superiore al tuo, il suo risultato diventa il nuovo punteggio da battere dal giocatore successivo e così via. Si possono quindi giocare più turni prima che un giocatore perda una vita.

Se il giocatore alla tua sinistra ottiene un risultato inferiore al tuo punteggio, perde una vita. È poi lui a iniziare un nuovo round e a determinare il nuovo punteggio da battere. Nel caso fosse la sua ultima vita, viene eliminato ed è il giocatore alla sua sinistra che inizia di nuovo a giocare.

Fine del gioco

Se un giocatore perde la sua ultima vita, viene eliminato. Quando il penultimo giocatore viene eliminato, il giocatore rimasto vince il gioco.

Esempio di un round con 3 giocatori:

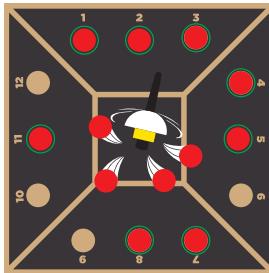
Risultato del giocatore 1: 1 biglia è nel foro numero 6, una nel foro 5 e una in nessun foro. Punteggio ottenuto: $6+5+0 = 11$.

Risultato del giocatore 2: $4+3+11 = 18$.

Risultato del giocatore 3: $0+11+12 = 23$

Risultato del giocatore 1: $11+0+10 = 21$ - Il giocatore 1 perde una vita, il suo punteggio è inferiore rispetto al giocatore precedente: tocca a lui iniziare il round successivo.

Giocare in modalità «Challenge»



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | | ● | ● | | | ● | | ● | ● | | | ● |
| JONAS | | | | | | | | | | | | |

IL PRIMO GIOCATORE CHE HA SEGNATO
TUTTI I NUMERI SUL SUO FOGLIETTO
VINCE LA PARTITA.

Materiale di gioco: per questa modalità di gioco si gioca con 12 biglie, 1 trottola e la scatola.

Obiettivo del gioco: i giocatori cercano uno dopo l'altro di far entrare le biglie nei diversi fori numerati da 1 a 12 e indicano i numeri ottenuti sul loro foglietto segnapunti. Il primo giocatore che riesce a spuntare tutti i numeri sul suo foglietto vince la partita.

Preparazione

Scrivi i nomi dei diversi giocatori sul foglietto segnapunti.

Tirate a sorte il giocatore che inizia la partita. Quindi giocherete a turno in senso orario.

Svolgimento del gioco

Durante il tuo turno, lancia la trottola nella scatola (vedi «Lancio della trottola» all'inizio delle regole).

Quando la trottola ha finito di ruotare e le biglie si sono fermate, spunta i numeri ottenuti sul foglietto segnapunti (i numeri vanno da 1 a 12). Adesso tocca al giocatore alla tua sinistra e così via.

Nei tuoi turni successivi, se ottieni dei numeri che hai già spuntato, non vengono conteggiati.

Fine del gioco

Quando un giocatore ha spuntato tutti i suoi numeri, si finisce il giro in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni.

Se un solo giocatore ha ottenuto tutti i numeri, vince la partita. In caso di parità, ciascuno dei giocatori vincenti lancia la trottola un'ultima volta con 3 biglie e somma il loro risultato. Il punteggio più alto vince la partita.

HET KNOTSGEKKE EN ZEER VERSLAVENDE TOLSPEL

Spel Ontwerp: Martin Nedergaard Andersen

Grafisch ontwerp: Katie Burk en Lucas Guidetti

Spelmateriaal

- 1 speldoos (de binnenkant van de doos is de spelarena)
- 1 beukenhouten draaitol
- 12 knikkers
- 1 regelboek
- 1 set scorekaarten

Hoe speel je

Er bestaan 2 verschillende manieren om dit spel te spelen:

,Battle mode' (Gevechts vorm) of de ,Challenge mode' (Uitdagingsvorm).

Deze worden op verschillende manieren gespeeld. Desalniettemin wordt de draaitol op dezelfde manier gedraaid, zoals hieronder uitgelegd.

Draaien van de tol

Tijdens jouw beurt probeer je de knikkers in de gaten (genummerd van 1 tot 12) in de doos te schieten met behulp van de tol.

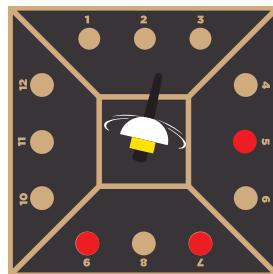
Je mag de tol maar een keer per beurt draaien

Je kunt de knikkers eerst onderaan de doos plaatsen voordat je met de tol draait of de tol draaien en dan de knikkers erin gooien

Of je kunt ervoor kiezen slechts een paar knikkers in de doos te hebben, de tol te draaien, en de rest er later bij in gooien. Dat is helemaal jouw eigen keuze!

Let op: Knikkers die je tijdens jouw beurt erin gooien moeten in elk geval de onderkant van de tol raken voordat ze in het gat gaan (je kunt ze dus niet direct in de gaten gooien of bovenop de tol gooien).

In 'Battle mode' spelen



| BATTLE | | |
|--------|---|---|
| | ♥ | ♥ |
| ANNA | ✗ | ✗ |
| SARA | ✗ | ♥ |
| JONAS | ♥ | ♥ |

Spelbenodigdheden

Deze spelwijze gebruikt alleen de draaitol en 3 knikkers. De knikkers blijven tijdens het spel allemaal in de doos.

Doel van het spel

Spelers moeten telkens proberen de score van de voorafgaande speler te verbeteren. Dit door de 3 knikkers in de gaten te schieten.

Opzet

Schrijf de namen van de spelers op de scorekaarten

Beslis wie de eerste beurt mag spelen en ga dan met de richting van de klok mee de tafel rond.

Het spelen van het spel

Tijdens je beurt draai je de tol (Zoals beschreven in het onderdeel ‘draaien met de tol aan het begin van de spelregels’)

Wanneer de tol en de knikkers rustig liggen kun je je punten tellen door alle punten van de 3 verschillende knikkers op te tellen.

De beurt is nu aan de volgende speler aan je linkerkant.

Als de speler aan je linkerkant dezelfde of een hogere score dan jij heeft dan wordt deze stand de stand die de volgende speler moet verbeteren.

Als de speler aan je linkerkant een lager aantal punten heeft dan verliest hij of zij een leven. Die speler begint dan een nieuwe ronde en zijn/haar score wordt de score die verbeterd moet worden.

Wanneer een speler zijn of haar laatste leven verliest mag deze niet meer meedoen en de speler aan hun linkerkant gaat verder met het spel.

Het winnen van het spel

Als een speler alle levens verloren heeft wordt de speler geëlimineerd. De speler die als laatste nog levens heeft wint het spel.

Voorbeeld van een ronde met 3 spelers:

Punten Speler 1: Een knikker is in gat nummer 6, een in gat nummer 5 en een in de arena.

Puntentelling: $6+5+0=11$

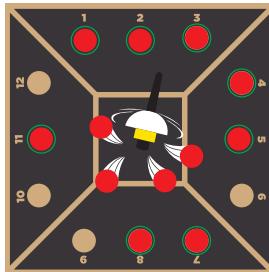
Speler 2: $4+3+11=18$

Speler 3: $0+11+12 = 23$

Speler 1: $11+0+10 = 21$

Deze Speler (1) verliest een leven omdat zijn /haar puntentotaal lager is dan dat van de speler ervoor. Hij /zij begint een nieuwe ronde.

In 'Challenge mode' spelen



| | CHALLENGE | | | | | | | | | | | |
|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| ANNA | | | | | | | | | | | | |
| SARA | | ● | ● | | ● | | ● | ● | | | ● | |
| JONAS | | | | | | | | | | | | |

DE SPELER DIE ALS EERSTE ALLE GOALS GERAAKT HEEFT WINT.

Spelbenodigdheden: 12 knikkers, de tol en de doos

Doel van het Spel

De spelers moeten een knikker in elke genummerde gat schieten. De speler die als eerste alle gaten geraakt heeft wint.

Opzet

Schrijf de namen van de spelers op de scorekaarten.

Beslis wie de eerste beurt mag spelen en ga dan met de richting van de klok mee de tafel rond.

Het spelen van het spel

Tijdens je beurt draai je de tol (zoals beschreven in 'Draaien van de tol' in het begin van de spelregels).

Wanneer de tol en de knikkers rustig liggen kun je je punten tellen door de goals die je geraakt hebt te noteren op je scorekaart (nummers van 1 tot 12). De volgende speler zit links van de vorige speler enz. Als je goals herhaaldelijk raakt tellen deze niet mee.

Het winnen van het spel

Als een speler alle doelen geraakt heeft speel dan verder tot elke speler hetzelfde aantal beurten heeft gespeeld. Als dan slechts één speler alle doelen heeft geraakt , dan wint deze speler. Als het een gelijk spel is, dan laten deze spelers de tol nog een keer draaien maar alleen met 3 knikkers. Deze punten worden bij hun score opgeteld. De speler met de hoogste score wint.



HELVETIQ

www.helvetiq.com

