

"Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces. Risque d'étouffement."
"Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard."



Ref. **68, 247**

- x2 -1A (68252)
- 1B (68236)
- 1C (64637)
- 1D (69164)

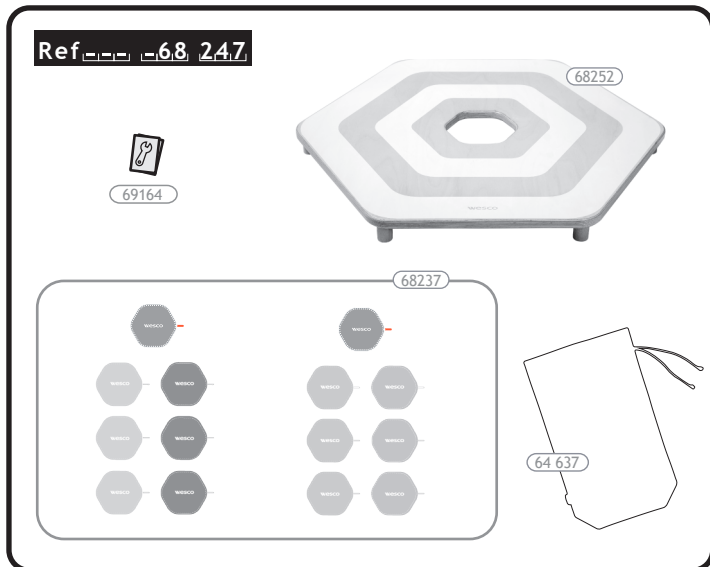
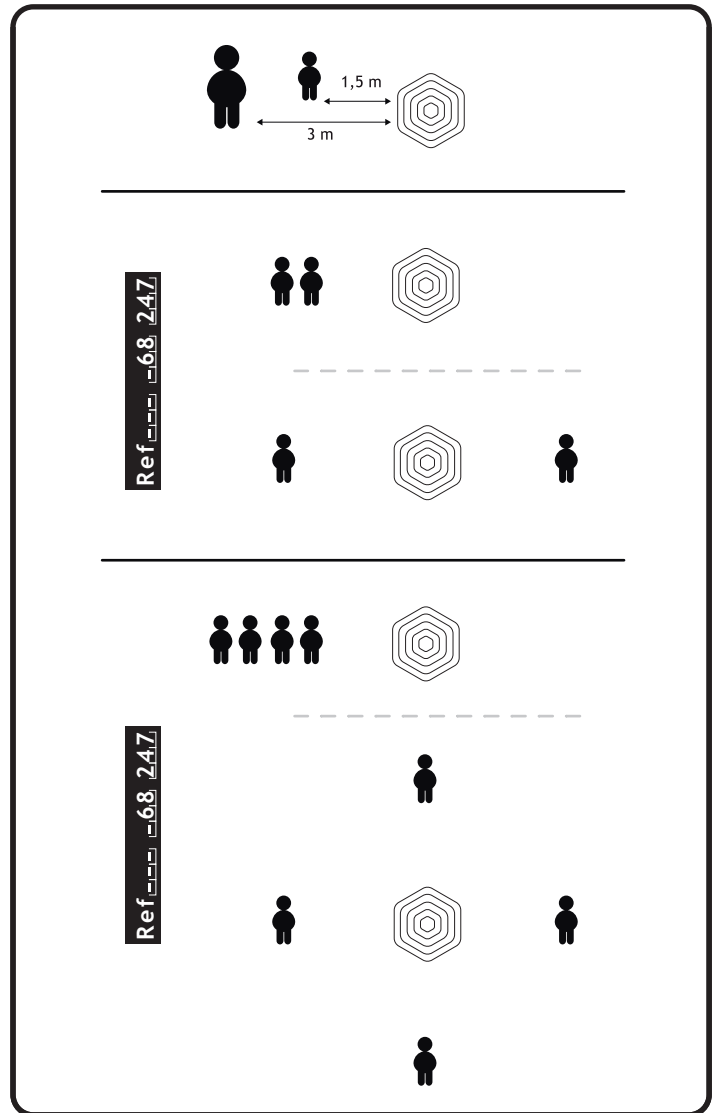
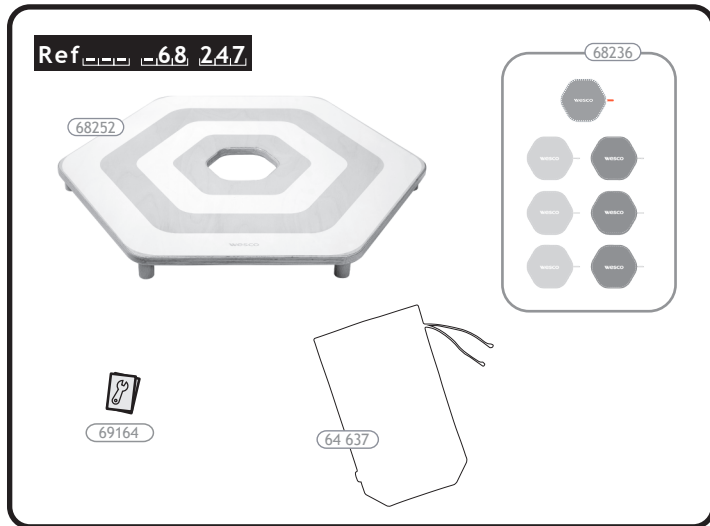
Ref. **68, 248**

- x2 -1A (68252)
- 1B (68237)
- 1C (64637)
- 1D (69164)



COMPOSITION

PRÉPARATION DU JEU





RÈGLES DU JEU

FR

VARIANTE 1 (se joue sans les palets gris) :

Les joueurs lancent à tour de rôle un palet.
L'équipe qui a le plus de palets sur la planche à la fin de la manche marque 1 point.
La première équipe à marquer 3 points gagne la partie.

À 4 joueurs, la partie se joue à 2 contre 2 ou individuellement.

VARIANTE 2 (se joue sans les palets gris) :

Les joueurs lancent à tour de rôle un palet.
À la fin de la manche, quand les joueurs n'ont plus de palet en main, les palets sur la planche valent 1 point et les palets tombés dans le trou central valent 3 points. Les palets hors de la planche valent 0 point.
La première équipe qui arrive à 12 points gagne la partie

À 4 joueurs, la partie se joue à 2 contre 2 ou individuellement.

VARIANTE 3 :

Jouer

L'équipe qui commence a trois essais pour lancer et placer le palet gris sur la planche. Sinon, c'est au tour de l'équipe adverse de tenter sa chance.

L'équipe qui réussit à placer le palet gris sur la planche lance alors 1 palet.

C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue de jouer tant qu'elle ne réussit pas à placer un meilleur palet que l'équipe adverse.

Un palet sur le sol, ou ayant touché le sol avant d'arriver sur la planche est nul. Si le palet gris est envoyé hors de la planche durant la partie, la partie est annulée et doit être rejouée.

Compter les points

Quand tous les palets sont utilisés, l'équipe gagnante est celle dont le ou les palets sont les plus proches du palet gris. Un palet vaut un point. Une équipe marque autant de points qu'elle a de palets plus proches du palet gris que ceux de l'adversaire.

L'équipe gagnante relance le palet grise pour la partie suivante.
La première équipe qui atteint 12 points gagne la partie.

À 4 joueurs, la partie se joue à 2 contre 2.

VARIANTE 4 :

Chaque équipe pose 1 palet gris ou elle veut sur la planche.
L'objectif est de faire tomber les palets gris hors de la planche à l'aide d'un palet coloré

Les joueurs lancent à tour de rôle un palet.

Le premier palet gris qui tombe de la planche vaut 4 points, le second vaut 2 points.

Quand les deux palets sont sortis de la planche ou quand les joueurs n'ont plus de palets disponibles en main, ils recommencent une nouvelle manche.

La première équipe qui arrive à 12 points gagne la partie.

À 4 joueurs, la partie se joue à 2 contre 2.

GB

VARIATION 1 (played without the grey pucks) :

The players take it in turns to throw a puck.
The team with the most pucks on the board at the end of the round scores 1 point.
The first team to score 3 points wins the game.

With 4 players, the game is played 2 against 2 or individually.

VARIATION 2 (played without the grey pucks):

Players take it in turns to throw a puck.
At the end of the round, when the players have no more pucks in their hands, the pucks on the board are worth 1 point and the pucks that fall into the central hole are worth 3 points. Pucks off the board are worth 0 points.
The first team to reach 12 points wins the game.

With 4 players, the game is played 2 against 2 or individually.

VARIATION 3:

Play

The starting team has three tries to shoot and place the grey puck on the board. Otherwise, it is the opposing team's turn to try.

The team that succeeds in placing the grey puck on the board then throws 1 puck.

It is then the opposing team's turn to play and throw in 1 puck. They continue to play until they succeed in placing a better puck than the opposing team.

A puck that is on the ground, or has touched the ground before arriving on the board, is null and void. If the grey puck is sent off the board during the game, the game is cancelled and must be replayed.

Counting points

When all the pucks have been used, the winning team is the one whose puck or pucks are closest to the grey puck. A puck is worth one point. A team scores as many points as the number of pucks it has closer to the grey puck than those of its opponent.

The winning team throws the grey puck back for the next game.
The first team to reach 12 points wins the game.

With 4 players, the game is played 2 against 2.

VARIATION 4:

Each team places 1 grey puck anywhere on the board.
The aim is to knock the grey pucks off the board using a coloured puck.

The players take it in turns to throw a puck.

The first grey puck to fall off the board is worth 4 points, the second is worth 2 points.

When both pucks are off the board or when the players have no more pucks available, they start a new round.

The first team to reach 12 points wins the game.

With 4 players, the game is played 2 against 2.



RÈGLES DU JEU

DE

VARIANTE 1 (wird ohne die grauen Pucks gespielt) :

Die Spieler werfen abwechselnd einen Puck.
Die Mannschaft, die am Ende des Durchgangs die meisten Pucks auf dem Brett hat, erhält 1 Punkt.
Die Mannschaft, die als erste 3 Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Bei 4 Spielern wird das Spiel 2 gegen 2 oder einzeln gespielt.

VARIANTE 2 (wird ohne die grauen Pucks gespielt) :

Die Spieler werfen abwechselnd einen Puck.
Am Ende des Durchgangs, wenn die Spieler keinen Puck mehr in der Hand haben, sind Pucks auf dem Brett 1 Punkt wert und Pucks, die in das zentrale Loch fallen, 3 Punkte. Pucks außerhalb des Bretts sind 0 Punkte wert.
Die erste Mannschaft, die 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Bei 4 Spielern wird das Spiel 2 gegen 2 oder einzeln gespielt.

VARIANTE 3:

Spielen
Die beginnende Mannschaft hat drei Versuche, den grauen Puck zu werfen und auf dem Brett zu platzieren.
Andernfalls ist die gegnerische Mannschaft an der Reihe.
Die Mannschaft, der es gelingt, den grauen Puck auf dem Brett zu platzieren, wirft dann 1 Puck.
Anschließend ist die gegnerische Mannschaft an der Reihe und wirft 1 Puck.
Sie spielen so lange weiter, bis sie einen besseren Puck als die gegnerische Mannschaft platzieren können.
Ein Puck, der auf dem Boden liegt oder den Boden berührt hat, bevor er auf das Brett gelangt, ist ungültig.
Wird der graue Puck während des Spiels vom Brett geworfen, ist das Spiel ungültig und muss wiederholt werden.

Zählen der Punkte
Wenn alle Pucks verwendet wurden, gewinnt die Mannschaft, deren Puck(s) dem grauen Puck am nächsten kommt (kommen).
Ein Puck zählt einen Punkt. Eine Mannschaft erhält so viele Punkte, wie sie Pucks hat, die näher am grauen Puck sind als die des Gegners.

Die Siegermannschaft setzt den grauen Puck für das nächste Spiel wieder ein.
Die erste Mannschaft, die 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Bei 4 Spielern wird das Spiel 2 gegen 2 gespielt.

VARIANTE 4:

Jede Mannschaft legt 1 grauen Puck auf das Brett, wo sie will. Ziel ist es, die grauen Pucks mithilfe eines farbigen Pucks vom Brett zu werfen.
Die Spieler werfen abwechselnd einen Puck.
Der erste graue Puck, der vom Brett fällt, ist 4 Punkte wert, der zweite 2 Punkte.
Wenn beide Pucks vom Brett gefallen sind oder die Spieler keine verfügbaren Pucks mehr auf der Hand haben, beginnen sie eine neue Runde.
Die erste Mannschaft, die 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Bei 4 Spielern wird das Spiel 2 gegen 2 gespielt.

PT

VARIAÇÃO 1 (jogada sem os discos cinzentos) :

Os jogadores lançam um disco à vez.
A equipa que tiver mais discos no tabuleiro no final da ronda marca 1 ponto.
A primeira equipa a marcar 3 pontos ganha o jogo.

Com 4 jogadores, o jogo é jogado 2 contra 2 ou individualmente.

VARIAÇÃO 2 (jogado sem os discos cinzentos):

Os jogadores lançam um disco à vez.
No final da ronda, quando os jogadores já não tiverem mais discos nas mãos, os discos no tabuleiro valem 1 ponto e os discos que caem no buraco central valem 3 pontos. Os discos fora do tabuleiro valem 0 pontos.
A primeira equipa a atingir 12 pontos ganha o jogo.

Com 4 jogadores, o jogo é jogado 2 contra 2 ou individualmente.

VARIAÇÃO 3:

Jogar
A equipa que começa tem três tentativas para colocar o disco cinzento no tabuleiro. Caso contrário, é a vez da equipa adversária tentar.
A equipa que conseguir colocar o disco cinzento no tabuleiro atira 1 disco.
É então a vez da equipa adversária jogar e lançar 1 disco. Essa equipa continua a jogar até conseguirem colocar um disco melhor do que o da equipa adversária.
Um disco que esteja no chão, ou que tenha tocado no chão antes de chegar ao tabuleiro, é nulo. Se o disco cinzento for expulso do tabuleiro durante o jogo, o jogo é anulado e tem de ser repetido.

Manter a pontuação
Quando todos os discos tiverem sido utilizados, a equipa vencedora é aquela cujo disco ou discos estiverem mais próximos do disco cinzento. Um disco vale um ponto. Uma equipa marca tantos pontos quanto o número de discos que tem mais perto do disco cinzento do que os do seu adversário.

A equipa vencedora recomeça com o lançamento do disco cinzento para o jogo seguinte.
A primeira equipa a atingir 12 pontos ganha o jogo.

Com 4 jogadores, o jogo é jogado 2 contra 2.

VARIAÇÃO 4:

Cada equipa coloca 1 disco cinzento em qualquer parte do tabuleiro.
O objetivo é eliminar os discos cinzentos do tabuleiro com um disco de cor.
Os jogadores lançam um disco à vez.
O primeiro disco cinzento a cair do tabuleiro vale 4 pontos, o segundo vale 2 pontos.
Quando os dois discos caírem fora do tabuleiro ou quando os jogadores não tiverem mais discos disponíveis, inicia-se uma nova ronda.
A primeira equipa a atingir 12 pontos ganha o jogo.

Com 4 jogadores, o jogo é jogado 2 contra 2.



RÈGLES DU JEU

NL

VARIATIE 1 (gespeeld zonder de grijze pucks) :

Spelers gooien om de beurt een puck.
Het team met de meeste pucks op het bord aan het einde van de ronde scoort 1 punt.
Het eerste team dat 3 punten scoort, wint het spel.

Met 4 spelers wordt het spel 2 tegen 2 of individueel gespeeld.

VARIATIE 2 (gespeeld zonder de grijze pucks) :

Spelers gooien om de beurt een puck.
"Aan het einde van de ronde, als alle pucks zijn gegooid, zijn de pucks op het bord 1 punt waard en de pucks die in het centrale gat zijn gevallen 3 punten. Pucks naast het bord zijn 0 punten waard.

Het team dat als eerste 12 punten behaalt, wint het spel.

Met 4 spelers wordt het spel 2 tegen 2 of individueel gespeeld.

VARIATIE 3 :

Spelen
Het team dat begint heeft drie pogingen om de grijze puck te gooien en op het bord te plaatsen. Anders is het de beurt aan het andere team om hun kans te wagen.
Het team dat de grijze puck op het bord weet te krijgen, gooit vervolgens 1 puck.
Dan is het de beurt aan de tegenstander om te spelen en 1 puck te gooien. Ze spelen net zo lang door totdat ze erin slagen een betere puck te plaatsen dan de tegenstander.
Een puck die op de grond ligt, of de grond heeft geraakt voordat hij op het bord terecht kwam, is ongeldig. Als de grijze puck tijdens het spel van het bord wordt gestuurd, wordt het spel geannuleerd en moet het opnieuw worden gespeeld.

Punten tellen
Als alle pucks zijn opgebruikt, is het winnende team degene wiens puck of pucks het dichtst bij de grijze puck ligt of liggen. Een puck is één punt waard. Een team scoort evenveel punten als het pucks heeft die dicht bij de grijze puck liggen dan die van de tegenstander.

Het winnende team gooit de grijze puck opnieuw voor het volgende spel.
Het eerste team dat 12 punten haalt, wint het spel.

Met 4 spelers wordt het spel 2 tegen 2 gespeeld.

VARIATIE 4 :

Elk team plaatst 1 grijze puck ergens op het bord.
Het doel is om de grijze pucks van het bord te slaan met een gekleurde puck.
De spelers gooien om de beurt een puck.
De eerste grijze puck die van het bord valt is 4 punten waard, de tweede 2 punten.
Als beide pucks van het bord zijn of als de spelers geen pucks meer beschikbaar hebben, beginnen ze aan een nieuwe ronde.
Het eerste team dat 12 punten haalt, wint het spel.

Met 4 spelers wordt het spel 2 tegen 2 gespeeld.

IT

VARIAZIONE 1 (giocata senza i dischi grigi)

I giocatori a turno lanciano il disco
La squadra con più dischi sul tabellone alla fine del round ottiene 1 punto
La prima squadra che segna 3 punti vince la partita.

Con 4 giocatori la partita si gioca 2 contro 2 oppure individualmente.

VARIAZIONE 2 (giocata senza i dischi grigi)

I giocatori a turno lanciano il disco
Alla fine del turno, quando i giocatori non hanno più dischetti in mano, i dischetti sul tabellone valgono 1 punto e i dischetti che cadono nel foro centrale valgono 3 punti. I dischetti fuori dal tabellone valgono 0 punti.
La prima squadra che segna 12 punti vince la partita.

Con 4 giocatori la partita si gioca 2 contro 2 oppure individualmente.

VARIAZIONE 3:

Gioco
La prima squadra ha 3 tentativi per posizionare il dischetto grigio sul tabellone. Altrimenti il gioco passa all'altra squadra.
La squadra che riesce a posizionare il dischetto grigio sul tabellone lancia 1 disco
È quindi il turno della squadra avversaria di giocare e lanciare 1 disco. Continuano a giocare finché non riescono a piazzare un disco migliore di quello della squadra avversaria.
Un disco che è a terra, o che ha toccato terra prima di arrivare sul tabellone, è nullo. Se il disco grigio viene espulso dal tabellone durante la partita, la partita viene annullata e deve essere rigiocata.

Conteggio dei punti
Quando tutti i dischi sono stati utilizzati, la squadra vincente è quella il cui disco o i cui dischi sono più vicini al disco grigio. Un disco vale un punto. Una squadra segna tanti punti quanti sono i dischi che ha più vicini al disco grigio rispetto a quelli del suo avversario.

La squadra vincente lancia il disco grigio per la partita successiva
La prima squadra che segna 12 punti vince la partita.

Con 4 giocatori la partita si gioca 2 contro 2.

VARIANTE 4:

Ogni squadra lancia il dischetto grigio ovunque sul tabellone.
Lo scopo è far cadere i dischi grigi dal tabellone usando un disco colorato.
I giocatori a turno lanciano il disco.
Il primo disco grigio che cade dal tabellone vale 4 punti il secondo 2.
Quando i 2 dischi grigi sono fuori dal tabellone o non visono più dischi colorati a disposizione si inizia un altro turno.
La prima squadra che segna 12 punti vince la partita.

Con 4 giocatori la partita si gioca 2 contro 2.



RÈGLES DU JEU

ES

VARIACIÓN 1 (se juega sin los discos grises) :

Los jugadores lanzan un disco por turnos.
El equipo que tenga más discos en el tablero al final de la ronda se anota 1 punto.
El primer equipo que consiga 3 puntos gana la partida.

Con 4 jugadores, se juega 2 contra 2 o individualmente.

VARIACIÓN 2 (se juega sin los discos grises):

Los jugadores lanzan un disco por turnos.
Al final de la ronda, cuando los jugadores no tienen más discos en sus manos, los discos que están en el tablero valen 1 punto y los discos que caen en el agujero central valen 3 puntos. Los discos fuera del tablero valen 0 puntos.
El primer equipo que consiga 12 puntos gana la partida.

Con 4 jugadores, se juega 2 contra 2 o individualmente.

VARIACIÓN 3:

Jugar

El equipo inicial tiene tres intentos para tirar y colocar el disco gris en el tablero. De lo contrario, le toca intentarlo al equipo contrario.

El equipo que consigue colocar el disco gris en el tablero lanza entonces 1 disco.

A continuación, es el turno del equipo contrario de jugar y lanzar 1 disco. Continúan jugando hasta que consiguen colocar un disco mejor que el equipo contrario.

Un disco que esté en el suelo, o que haya tocado el suelo antes de llegar al tablero, es nulo. Si el disco gris es enviado fuera del tablero durante el juego, éste se anula y debe repetirse.

Llevar la cuenta

Cuando se hayan utilizado todos los discos, el equipo ganador será aquel cuyo disco o discos estén más cerca del disco gris. Un disco vale un punto. Un equipo suma tantos puntos como discos tenga más cerca del disco gris que los de su adversario.

El equipo ganador vuelve a lanzar el disco gris para el siguiente partido.

El primer equipo que alcance 12 puntos gana la partida.

Con 4 jugadores, se juega 2 contra 2.

VARIACIÓN 4 :

Cada equipo coloca 1 disco gris en cualquier lugar del tablero.
El objetivo es eliminar los discos grises del tablero con un disco de color.

Los jugadores lanzan un disco por turnos.

El primer disco gris que cae del tablero vale 4 puntos, el segundo vale 2 puntos.

Cuando ambos discos caen del tablero o cuando los jugadores no tienen más discos disponibles, comienzan una nueva ronda.

El primer equipo que alcance 12 puntos gana la partida.

Con 4 jugadores, la partida se juega 2 contra 2.