

CURLING GAME



desktop set

EN Desk curling instructions

Goal: Achieve as many points by sliding more rocks than your opponent into the "house" and close to the button.

Game setup: Roll out the curling rink and put it on a flat surface such as a desk or table. Flatten and straighten the rink using the included magnet strips. Create 2 teams of 2 persons and appoint a "skip" (captain) for your team. Preferably choose the most tactical player. Each team has 4 rocks that are divided equally, so each player has 2 rocks per "end" (round).

Rules: A coin toss determines which team goes first, then both teams shake hands and the first player of the team that won the toss can throw his rocks. The player tosses 2 rocks after one another, then it is the turn of the other party. The rock must be released before the "start" line. If the cone gets stuck between the start line and the second line, the rock is taken out of the game right away and no longer counts. The same applies to rocks that slide past the end line. You are allowed to bounce opponent rocks (take out).

Score: The team that has a rock closest to the button gets points. The other team does not get points. The winning team gets points for each rock in the house that is closer to the button than to the nearest opponent rock. The first rock is worth 3 points, every subsequent rock is worth 1 point. Therefore, the maximum score per end is 6 points.

Terminology:

Rock: cone(s) used to slide.

House: large blue ring

Button: small red ring

Skip: team captain

End: one round, 3 ends are a match.

On flap

Game tactics

Guard = to block the house

Draw = to score

Take out = to remove opponent

NL Speluitleg bureau curling

Doel: Zoveel mogelijk punten behalen door meer stenen dan je tegenstander in het huis en dicht bij de button te schuiven.

Spelopzet: Rol de curlingbaan uit en leg deze op een vlakke ondergrond zoals bureau of tafel. Leg met behulp van de meegeleverde magneestrips de baan vlak en strak. Maak 2 teams bestaande uit 2 personen en wijs binnen je team de 'skip' (captain) aan. Kies hiervoor bij voorkeur de meest tactische speler. Ieder team heeft 4 stenen en deze worden evenredig verdeeld, dus iedere speler heeft 2 stenen per 'end' (spelronde).

Spelregels: Een toss bepaalt welk team mag beginnen, vervolgens schudden beide teams handen en mag de eerste speler van het team dat de toss heeft gewonnen zijn stenen gooien. De speler gooit 2 stenen achter elkaar, daarna is het de beurt aan de tegenpartij. De steen moet worden losgelaten voor de 'start' lijn. Blijft de kegel steken tussen de startlijn en de 2e lijn dan wordt de steen meteen uit het spel genomen en telt niet meer mee. Voor stenen die voorbij de achterlijn schuiven geldt het zelfde. Het is toegestaan stenen van de tegenstander weg te kaatsen (take out).

Score: Het team dat een steen het dichtste bij de button heeft liggen krijgt punten. Het andere team krijgt geen punten. Het winnende team krijgt punten voor iedere steen in het huis wat dichterbij de button ligt dan de dichtsbijzijnde steen van de tegenpartij. De eerste steen is 3 punten waard, iedere volgende steen is 1 punt. De maximale score per end is dus 6 punten.

Terminologie:

Steen: kegel(s) waarmee geschoven wordt.

House: grote blauwe ring

Button: kleine rode ring

Skip: team captain

End: één speelronde, 3 end's zijn een wedstrijd.

Op flap

Speltactieken

Gard = to block the house

Draw = to score

Take out = to remove tegenstander

FR Explications du jeu curling de bureau

But : Obtenir le plus possible de points en déplaçant plus de pierres que l'adversaire dans la maison et tout près du bouton.

Mise en place du jeu : Déroulez le tapis de curling et posez-le sur une surface plane comme un bureau ou une table.

Lissez bien le tapis et fixez-le bien avec les rubans magnétiques fournis. Créez 2 équipes composées de 2 personnes et désignez, dans votre équipe, le 'skip' (capitaine). Choisissez de préférence le joueur le plus tactique. Chaque équipe a 4 pierres, également réparties entre les joueurs ; donc chaque joueur a 2 pierres par 'end' (manche).

Règles du jeu : Tirez à pile ou face pour déterminer quelle équipe va commencer ; les deux équipes se tendent la main, et le premier joueur de l'équipe, qui peut commencer, pourra jeter ses pierres. Le joueur jette 2 pierres, l'une après l'autre. C'est ensuite le tour de l'adversaire. Il faut lâcher la pierre avant la ligne 'start' (de départ). Si la pierre reste coincée entre la ligne de départ et la 2e ligne, la pierre sera immédiatement retirée du jeu et ne comptera plus. Il en vaut de même pour les pierres qui tombent au-delà de la ligne arrière. Il est autorisé de tirer (take out) la (les) pierre(s) de l'adversaire.

Score : L'équipe dont la pierre se trouve la plus proche du petit cercle rouge (button) reçoit des points. L'autre équipe ne reçoit pas de points. L'équipe gagnante reçoit des points pour chaque pierre dans la maison, qui se trouve la plus proche du petit cercle rouge par rapport à la pierre la plus proche de l'adversaire. La première pierre vaut 3 points, chaque pierre suivante vaut 1 point. Le score maximum par manche (end) est donc de 6 points.

Terminologie :

Pierre : pierres que l'on fait glisser.

House : grand cercle bleu

Button : petit cercle rouge

Skip : capitaine de l'équipe

End : une manche, un match se compose de 3 manches.

Sur rabat

Tactiques de jeu

Gard = pour bloquer la maison

Draw = pour marquer un point

Take out = pour éliminer l'adversaire

DE Spielanleitung Tisch-Curling

Ziel: Möglichst viele Punkte erzielen und dazu mehr Steine als Ihr Gegner in den Zielkreis und den Mittelpunkt des Kreises spielen.

Einrichtung des Spiels: Die Curling-Spielbahn auf ebenem Untergrund ausrollen, etwa auf einem (Schreib-)Tisch. Mit den im Lieferumfang enthaltenen Magnetstreifen die Bahn flach und glatt ausrichten. Teilen Sie 2 Teams mit je 2 Personen ein. Jedes Team ernennt einen Kapitän („Skip“), vorzugsweise den Spieler mit der besten taktischen Einsicht. Jedes Team hat 4 Steine, die gleichmäßig verteilt werden. Jeder Spieler verfügt über 2 Steine pro Spielrunde („End“).

Spielregeln: Per Auslosung wird bestimmt, welches Team anfangen darf. Dann geben sich beide Teams die Hände und der erste Spieler des Teams, das die Auslosung gewonnen hat, spielt seine Steine Richtung Ziel. Der Spieler spielt 2 Steine nacheinander, danach ist der Kontrahent an der Reihe. Der Stein muss vor der Startlinie die Hand verlassen. Wenn der Stein zwischen Startlinie und zweiter Linie zum Stillstand kommt, wird er sofort aus dem Spiel genommen und zählt nicht mehr mit. Das gilt ebenfalls für Steine, die hinter der Grundlinie landen. Es ist erlaubt, die gegnerischen Steine wegzustoßen („Take-out“).

Punkte: Das Team, das den Stein mit dem geringsten Abstand zum Mittelpunkt des Kreises besitzt, erhält Punkte. Das andere Team erhält keine Punkte. Das Siegerteam erhält Punkte für jeden Stein innerhalb des Zielkreises, der näher am Kreismittelpunkt liegt als der nächstliegende Stein des Gegners. Der erste Stein ist 3 Punkte wert, jeder folgende Stein je 1 Punkt. Pro „End“ können also maximal 6 Punkte erzielt werden.

Terminologie:

Stein: Kegel, die auf der Spielfläche bewegt werden.

House: Großer blauer Zielkreis

Button: Kleiner roter Kreismittelpunkt

Skip: Team-Kapitän

End: Eine Spielrunde, ein Wettstreit besteht aus 3 „Ends“.

Auf der Klappe

Spieltaktiken

Gard = den Zielkreis blockieren

Draw = punkten

Take-out = den Gegner entfernen

ES Explicación del juego curling de mesa

Objetivo: obtener todos los puntos posibles desplazando más fichas de tu rival hacia la casa o cerca del botón.

Planteamiento del juego: desenrolla el circuito de curling sobre una superficie plana como un escritorio o una mesa. Para que esté liso y no se mueva, utiliza las cintas magnéticas incluidas. Forma dos equipos de dos personas y nombra al "skip" (capitán) de tu equipo. Es conveniente elegir al jugador más táctico para este puesto. Cada equipo tiene 4 fichas que se distribuyen equitativamente, es decir, cada jugador tendrá 2 fichas por "end" (ronda).

Reglas del juego: decidid a cara o cruz qué equipo empieza, daos un apretón de manos y el primer jugador del equipo correspondiente puede lanzar sus fichas. Cada jugador tira sus dos fichas y a continuación le toca al otro equipo. La ficha debe quedar por delante de la línea de salida. Si la ficha queda entre la línea de salida y la segunda línea, quedará descalificada y no contará. Lo mismo ocurre con las fichas que sobrepasen la última línea. Está permitido desplazar (take out) las fichas de los rivales.

Puntuación: El equipo que deje una ficha lo más cerca posible del botón recibirá puntos. El equipo contrario no recibe ningún punto. El equipo ganador recibe puntos por cada ficha que esté dentro de la casa y más cerca del botón que la ficha más cercana del equipo rival. La primera ficha vale 3 puntos y cada una de las siguientes vale 1. Es decir, la puntuación máxima por ronda es de 6 puntos.

Terminología:

Ficha: las piezas que se desplazan.

Casa: el círculo grande y azul

Botón: el círculo pequeño y rojo

Skip: capitán del equipo

End: cada uno de los turnos de juego. Una partida completa tiene tres ends.

En la solapa

Tácticas de juego

Gard = tapar la casa

Draw = puntuar

Take out = eliminar a un rival