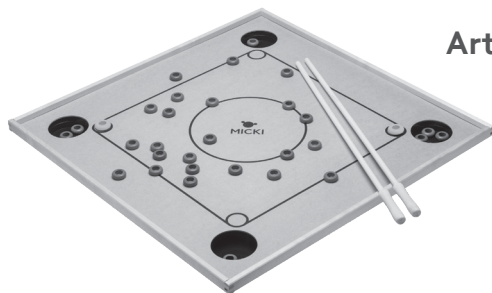


Couronne

Art nr. 10.2231



SE | SÅ HÄR SPELAR DU MICKI COURONNE!

Förutom spelplanen ingår 15 röda och 15 gröna ringar, två köer och två stötringar. Som regel spelas Couronne av 2 eller 4 spelare. Innan ni startar – placera de röda och gröna ringarna i spelplanens mittcirkel.

OM 2 SPELAR

Dra lott om färg. Den som får rött väljer sida och den med grönt placerar sig på motsatta sidan av spelplanen. Dessa positioner behålls hela tiden – du får aldrig spela från annan position runt spelplanen.

OM 4 SPELAR

Ni är då två 2-mannalag, ett rött och ett grönt. Dra först lott om färg. Dra därefter lott om vilka som skall vara första-, respektive andraspelare i lagen. Rött lag väljer sida, grönt lag placerar sig på motsatta sidan av spelplanen. Dessa positioner behålls hela tiden – ingen får spela från annan position runt spelplanen. Rötts förstaspelare inleder. Spela därefter medsols i tur och ordning.

SPELETS MENING

Alla ringar av den egna färgen skall slås ned i valfri hörnskål. Den spelare, eller det lag, som först lyckas har vunnit. Varje lag förfogar över en stötring. Den placeras i turordning på startlinjen på den egna sidan av spelplanen. Linjen skall synas genom hålet i ringen. Ringen får inte nudda vid de runda hörnfälten. Den stöts av den första (röda) spelaren med hjälp av kön så att ringarna i mittcirkeln sprids på spelplanen. Därefter gäller det att välja en ring med den egna färgen som bedöms ligga så till att den kan stötas ned i någon av hörnskålarna. Detta sker med stötringen rätt placerad på egen startlinje. Samma spelare får göra en ny stöt för varje ny ring av egen färg som når målet. Stötringen skall efter varje stöt återplaceras på startlinjen. Kön skall hållas så att vinkeln mellan startlinje och kö är minst 45°. Alla stötar måste ske framåt, d v s från den egna sidan. Om en ring med egen färg ligger bakom egen startlinje, kan den bara nås genom att stötringen slås framåt och från motståndarsidan studsar tillbaka över den egna linjen. Alla stötar måste ske med stötringen, inte enbart med kön. Det är godkänt att slå ner två eller flera av sina egna ringar i en och samma stöt.

BESTRAFFNINGAR

1. Om en eller flera motståndarringar av din stöt hamnar i en hörnskål tillsammans med en eller flera egna ringar gäller följande: Motståndaren får tillgodoräkna sig sina ringar och får lägga tillbaka en av dina i mittcirkeln. Du förlorar också rätten till nästa stöt.
2. Om en eller flera motståndarringar, men ingen av dina egna, av din egen stöt hamnar i en hörnskål: Motståndaren får tillgodoräkna sig sina ringar. Du förlorar rätten till nästa stöt.
3. Om du slår ner stötringen i en hörnskål: Ta upp en av dina egna ringar och låt motståndaren placera den på valfri plats i mittcirkeln. Du förlorar rätten till nästa stöt även om du tillsammans med stötringen fått i en egen ring i skålen.
4. Om du slår stötringen utanför spelbordet: Motståndaren får ta upp en av dina ringar ur valfri skål och placera den på valfri plats i mittcirkeln. Du förlorar också rätten till nästa stöt.

5. Om du slår ut en egen ring från spelbordet: Motståndaren placerar den på valfri plats i mitt-cirkeln.
6. Om du slår ut en motståndarring från spelbordet: Vid lagspel skall ringen placeras i det runda hörnfält som är närmast det ställe där den lämnade spelbordet. Du förlorar rätten till nästa stöt. Vid 2-mannaspel placerar motståndaren ringen i valfritt hörnfält på din egen sida av spelplanen, vilket gör den enklast för honom eller henne att träffa på ett vinnande sätt.
7. Särskild regel vid 2-mannaspel: En av motståndarringarna får i avsiktligt försvar slås intill eller bakom dennes startlinje högst fyra gånger. Vid en femte gång bestraffas du. Du måste ta den eller de ringar du slagit på detta sätt och placera den eller dem i mittcirkeln på det för din motståndare mest fördelaktiga stället. Oavsett övrigt resultat av din senaste stöt förlorar du rätten till nästa. Vid 4-mannaspel är däremot allt som försvårar för motståndaren tillåtet, givetvis dock inom ramen för övriga regler.
8. Flera regler och straff enligt ovan kan komma till användning samtidigt beroende på effekten av din stöt.

ÖVRIGA BESTÄMMELSER

- Bara stötringarna får röras med händerna. Enda undantaget är ringar som måste tas upp vid straffsituationer. Ring som blir stående på kant får inte flyttas. Det gäller också ring som helt eller delvis hamnat ovanpå, eller lutar, mot annan ring.
- Bara den stötring som är i spel får finnas på spelplanen. Om en hörnskål blir så full att ringarna studsar tillbaka ur den – töm skålen.
- Eftersom röd spelare alltid inleder, har grön spelare sista slaget. Om röd går ut först har grön spelare alltså ett sista slag som kan resultera i oavgjort resultat.
- Man får inte något nytt slag sedan sista ringen är nerlagen. Spelet kan därmed inte försvåras för motståndaren när man själv är färdig.
- Couronne kan också spelas med 3 deltagare. En av dem spelar då för två och alternerar mellan de två sidorna av spelplanen. I övrigt gäller samma regler som vid 4-mannaspel.

Lycka till i spännande och roligt Couronnespel!

DK | SÅDAN SPILLER DU MICKI BOB-SPIL!

Foruden spillebordet indgår 15 røde og 15 grønne brikker, to køer og to stødebrikker. Som regel spilles Bob-spil af 2 eller 4 spillere. Før man starter spillet placeres de røde og grønne brikker inden for spillebordets midtercirkel.

VED 2 SPILLERE

Træk lod om farven. Den, der får rødt, vælger side og den med grønt placerer sig på modsatte side af spillebordet. Disse positioner beholdes hele tiden - du må aldrig spille fra en anden position ved spillebordet.

VED 4 SPILLERE

I er da to 2-mandshold, et rødt og et grønt. Træk først lod om farve. Træk derefter lod om hvem, der skal være hhv. første- og andenspiller i holdene. Rødt hold vælger side, grønt hold placerer sig på modsatte side af spillebordet. Disse positioner beholdes hele tiden – ingen må spille fra en anden position ved spillebordet. Røds førstespiller indleder. Spillet fortsætter derefter i retning med uret.

SPILLET

Alle brikker af ens egen farve skal slås ned i valgfrit hjørnehul. Den spiller, eller det hold, som først gør det, har vundet. Hvert hold har en stødebrik. Den placeres efter tur på startlinjen på spillerens egen side af spillebordet. Linjen skal ses gennem hullet i brikken. Brikken må ikke røre ved de runde hjørnefelter. Den stødes af den første (røde) spiller ved hjælp af køen således at brikkerne i midtercirklen spredes på spillebordet. Derefter gælder det om at vælge en brik med spillerens egen farve, som bedømmes ligge så godt, at den kan stødes ned i et af hjørnehullerne. Dette sker med stødebrikken korrekt placeret på spillerens egen startlinje.

Den samme spiller må foretage et nyt stød for hver ny brik af spillerens egen farve, som når målet. Stødebrikken skal efter hvert stød placeres på startlinjen igen. Køen skal holdes således, at vinklen mellem startlinje og kø er mindst 45°. Alle stød skal ske fremad, dvs. fra spillerens egen side. Hvis en brik med din farve ligger bag din startlinje, kan den kun nås ved at stødebrikken slås fremad og fra modstandarsiden skydes tilbage over din egen linje. Alle stød skal ske med stødebrikken, ikke kun med køen. Det er godkendt at slå to eller flere af sine egne brikker ned i det samme stød.

BESTRAFFELSER

1. Hvis en eller flere modstanderbrikker af dit stød havner i et hjørnehul sammen med en eller flere af dine egne brikker gælder følgende: Modstanderen må tilgoderegne sig sine brikker og må lægge en af dine tilbage i midtercirklen. Du mister også retten til det næste stød.
2. Hvis en eller flere modstanderbrikker, men ingen af dine egne, af dit eget stød havner i et hjørnehul: Modstanderen må tilgoderegne sig sine brikker. Du mister retten til det næste stød.
3. Hvis du slår stødebrikken ned i et hjørnehul: Tag en af dine egne brikker op og lad modstanderen placere den på et valgfrit sted i midtercirklen. Du mister retten til det næste stød, selv om du har fået en af dine egne brikker i hullet sammen med stødebrikken.
4. Hvis du slår stødebrikken uden for spillebordet: Modstanderen må tage op en af dine brikker op fra et valgfrit hul og placere den på et valgfrit sted i midtercirklen. Du mister også retten til det næste stød.
5. Hvis du slår din egen brik væk fra spillebordet: Modstanderen placerer den på valgfrit sted i midtercirklen.
6. Hvis du slår en modstanderbrik væk fra spillebordet: Ved holdspil skal brikken placeres i det runde hjørnefelt som er nærmest det sted, hvor den forlod spillebordet. Du mister retten til det næste stød. Ved 2-mandsspil placerer modstanderen brikken i valgfrit hjørnefelt på din egen side af spillebordet, hvilket gør den nemmere for ham eller hende at ramme på en vindende måde.
7. Særlig regel ved 2-mandsspil: En af modstanderbrikkerne må højst fire gange med vilje slås ved siden af eller bag dennes startlinje. Ved en femte gang straffes du. Du skal tage den eller de brikker, du har slået på denne måde og placere den eller dem i midtercirklen på det for din modstander mest fordelagtige sted. Uanset øvrigt resultat af dit seneste stød mister du retten til det næste. Ved 4-mandsspil er derimod alt, som gør det sværere for modstanderen tilladt, dog selvfølgelig inden for rammen af de øvrige regler.
8. Flere regler og straffe ifølge ovenstående kan komme til anvendelse samtidigt afhængig af effekten af dit stød.

ØVRIGE BESTEMMELSER

- Kun stødebrikkerne må berøres med hænderne. Den eneste undtagelse er brikker, som skal tages op ved strafsituationer. En brik, som bliver stående på kant, må ikke flyttes. Det gælder også en brik, som helt eller delvist er havnet ovenpå, eller hælder, mod en anden brik.
- Kun den stødebrik, som er i spil, må befinde sig på spillebordet. Hvis en hjørneskål bliver så fuld, at brikkerne hopper ud af den – så tøm skålen.
- Eftersom rød spiller altid indleder, har grøn spiller det sidste slag. Hvis rød går først ud, har grøn spiller altså et sidste slag, som kan resultere i et uafgjort resultat.
- Man må ikke slå et nyt slag, når den sidste brik er slået ned. Spillet kan dermed ikke gøres sværere for modstanderen, når man selv er færdig.
- Bob-spil kan også spilles med 3 deltagere. En af dem spiller så for to og skifter mellem de to sider af spillebordet. I øvrigt gælder de samme regler som ved 4-mandsspil.

God fornøjelse med et spændende og underholdende bob-spil!

FI | NÄIN PELAAT MICKI KORONAA!

Pelilaudan lisäksi pakkaus sisältää 15 punaista ja 15 vihreää pelinappulaa, kaksi keppiä ja kaksi lyöntinappulaa. Koronaa voidaan pelata kaksin- tai nelinpelinä. Ennen pelin aloittamista punaiset ja vihreät pelinappulat asetetaan pelilaudan keskiympyrään.

KAKSINPELI

Valitkaa värit arpomalla. Se, joka saa punaisen, valitsee puolen ja se, joka saa vihreän, asettuu pelilaudan vastakkaiselle puolelle. Nämä paikat pidetään koko pelin ajan - et saa koskaan lyödä pelinappuloita muusta paikasta pelilaudan ympärillä.

NELINPELI

Muodostakaa kaksi kahden henkilön joukkuetta, yksi punainen ja yksi vihreä joukkue. Valitkaa ensin värit arpomalla. Arpooka sitten, kuka on ensimmäinen ja toinen pelaaja joukkueissa. Punainen joukkue valitsee puolen, vihreä joukkue asettuu pelilaudan vastakkaiselle puolelle. Nämä paikat pidetään koko ajan – kukaan ei saa lyödä pelinappuloita muusta paikasta pelilaudan ympärillä. Punaisen joukkueen ensimmäinen pelaaja aloittaa. Pelatkaa sen jälkeen myötäpäivään vuorotellen.

PELIN TAVOITE

Kaikki oman väriset pelinappulat on lyötävä valinnaiseen kulmapurkkiin. Pelaaja tai joukkue, joka onnistuu tässä ensimmäisenä, on voittanut. Jokainen joukkue saa lyöntinappulan. Se asetetaan vuorotellen omalle lyöntiviivalle. Viivan tulee näkyä pelinappulassa olevan reiän läpi. Pelinappula ei saa koskettaa pyöreitä kulma-alueita. Ensimmäinen (punaisen joukkueen) pelaaja lyö nappulaa kepillä niin, että keskiympyrässä olevat pelinappulat levittyvät ympäri pelilautaa. Sen jälkeen on valittava oman värinen pelinappula, jonka arvioidaan olevan sellaisessa paikassa, että se voidaan lyödä johonkin kulmapurkeista. Pelinappulaa lyödään omalle lyöntiviivalle sopivaan paikkaan sijoitetulla lyöntinappulalla. Kukin pelaaja saa uuden lyönnin jokaisesta oman värisestä purkkiin lyödyistä pelinappulasta. Keltainen lyöntinappula on asetettava jokaisen lyönnin jälkeen takaisin lyöntiviivalle. Keppiä on pidettävä niin, että lyöntiviivan ja kepin välinen kulma on vähintään 45°. Pelinappuloita on lyötävä eteenpäin eli omalta puolelta. Jos oman värinen pelinappula on oman lyöntiviivan takana, sitä voidaan lyödä vain eteenpäin, jolloin se kimpoaa takaisin vastakkaiselta puolelta oman viivan yli. Kaikki lyönnit on tehtävä lyöntinappulan kanssa, ei vain kepillä. Samalla lyönnillä voidaan lyödä kahta tai useaa omaa pelinappulaa.

RANGAISTUKSET

1. Jos yksi tai usea vastustajan pelinappula päätyy lyöntisi seurauksena kulmapurkkiin yhdessä yhden tai usean oman pelinappulan kanssa, sovelletaan seuraavaa: Vastustaja saa jättää omat pelinappulansa purkkiin ja asettaa takaisin yhden sinun pelinappuloistasi takaisin keskiympyrään. Menetät myös oikeuden seuraavaan lyöntiin.
2. Jos yksi tai useampi vastustajan pelinappuloista, mutta ei yksikään omistasi, päätyy sinun lyöntisi seurauksena kulmapurkkiin: Vastustaja saa jättää omat pelinappulansa purkkiin. Menetät oikeuden seuraavaan lyöntiin.
3. Jos lyöt lyöntinappulan kulmapurkkiin: Nosta yksi omista pelinappuloistasi ja anna vastustajasi asettaa se haluamalleen paikalle keskiympyrään. Menetät oikeuden seuraavaan lyöntiin, vaikka olisit saanut oman pelinappulan purkkiin yhdessä lyöntinappulan kanssa.
4. Jos lyöt lyöntinappulan pelilaudan ulkopuolelle: Vastustaja saa nostaa yhden pelinappuloistasi valinnaisesta purkista ja asettaa sen haluamalleen paikalle keskiympyrässä. Menetät myös oikeuden seuraavaan lyöntiin.
5. Jos lyöt oman pelinappulan pelilaudan ulkopuolelle: Vastustaja asettaa sen haluamalleen paikalle keskiympyrään.
6. Jos lyöt vastustajan pelinappulan pelilaudan ulkopuolelle: Joukkuepelissä pelinappula asetetaan sille pyöreälle kulma-alueelle, joka on lähimpänä paikkaa, josta se lensi pelilaudalta ulos. Menetät oikeuden seuraavaan lyöntiin. Kaksinpelissä vastustaja asettaa pelinappulan valinnaiselle kulma-alueelle omalle puolellesi pelilautaa niin, että hänen on helppo lyödä pelinappula purkkiin.

7. Erityissääntö kaksinpelissä: Yhden vastustajan pelinappuloista saa lyödä tahallisesti vastustajan lyöntiviivan viereen tai taakse korkeintaan neljä kertaa. Viidennellä kerralla sinua rangaistaan. Sinun on otettava pelinappula tai pelinappulat, jotka olet lyönyt tällä tavalla ja asetettava se tai ne keskiympyrään vastustajasi kannalta mahdollisimman helppoon paikkaan. Menetät oikeuden seuraavaan lyöntiin riippumatta edellisen lyöntisi tuloksista. Nelinpelissä sen sijaan kaikki, mikä vaikeuttaa vastustajan peliä on sallittua, mutta tietenkin muiden sääntöjen puitteissa.
8. Useita edellä kuvailtuja sääntöjä ja rangaistuksia voidaan soveltaa samanaikaisesti lyöntisi vaikutuksesta riippuen.

MUUT SÄÄNNÖT

- Vain lyöntinappuloita saa koskettaa käsillä. Ainoan poikkeuksen muodostavat pelinappulat, jotka on nostettava purkeista rangaistustilanteissa. Pystyyn jäävää pelinappulaa ei saa liikuttaa. Tämä koskee myös pelinappuloita, jotka ovat kokonaan tai osittain toisen pelinappulan päällä tai jotka nojaavat toista pelinappulaa vasten.
- Vain pelissä oleva lyöntinappula saa olla pelilaudalla. Jos kulmapurkki on niin täynnä, että pelinappulat kimpoavat siitä takaisin, tyhjennä se.
- Koska punainen pelaaja aloittaa aina pelin, viimeinen lyöntivuoro on vihreällä pelaajalla. Jos punainen päättää pelin ensin, vihreällä pelaajalla on siis viimeinen lyöntivuoro, joten peli saattaa päättyä tasatulokseen.
- Lyöntivuorot päättyvät, kun viimeinen pelinappula on lyöty purkkiin. Vastustajan peliä ei siis voi vaikeuttaa, kun oma peli on ohi.
- Koronaa voidaan pelata myös 3 pelaajalla. Yksi heistä pelaa silloin kahden henkilön puolesta vuorotellen pelilaudan molemmilla puolella. Muutoin sovelletaan samoja sääntöjä kuin nelinpelissä.

Onnea jännittävään ja hauskaan koronapeliin!

GB | HOW TO PLAY COURONNE!

Except for the playing ground, 15 red and 15 green rings, two cues and two knock rings are included. Generally, Couronne is played by 2 or 4 players. Before you start – place the red and green rings in the circle in the middle of the playing ground.

IF 2 PLAY

Draw lots for colours. Red chooses side and green places oneself on the opposite side of the playing ground. These positions to be kept until the game is over – you are not allowed to play from any other position of the playing ground.

IF 4 PLAY

You are two teams of 2 persons, one red and one green team. First, draw lots for colours. After that, draw lots for first respectively second player in the teams. Red team chooses side and green team places themselves on the opposite side of the playing ground. These positions to be kept until the game is over – you are not allowed to play from any other position of the playing ground. Red team's first player begins. Then, play clockwise in turn.

HOW TO WIN THE GAME

All rings of the own colour to be knocked down in optional corner pockets. The player, or team, who first manages to do this wins.

RULES OF THE GAME

Every team has one knock ring at their disposal. When it's your turn you place the knock ring on the start line on your own side of the playing ground. The line to be seen through the hole in the ring. The ring mustn't touch the round corner fields. The first (red) player knock it with the cue to split the red and green rings in the middle out on the playing ground. After that you have to choose a ring with your own colour that can be knocked down into one of the corner pockets.

H\]g'hc'VY'XcbY'k]h' h'Y'bcW'f]b['W'ffYVh'md'UW'X'cb'mei' f'ck' b'ghUfh''bY''GUa' Y'd'UmYf'g]U'ck'YX'
hc'W'ebh]bi'Y'k]h' U'bYk'bcW'UZhYf'\Uj]b['bcW'YX'Xck' b'cbY'cZ'h'Y'ck' b'W'e'ci' f'f]b[g]bhc'UbmcZ'
h'Y'W'fbYf'dcW'Yhg''H'Y'bcW'f]b['g]U'k'Um'g'hc'VY'd'UW'X'cb'h'Y'ghUfh''bY'VYZcfY'U'bYk'bcW''H'Y'
Ub['Y'VYhk'YYb'W'Y'UbX'ghUfh''bY'hc'VY'Uh'Y'Ugh'()...'5''bcW'ga' i'gh'VY'a'UXY]b'Zcfk'UfX'X]fYVh]cbž'
Zfca' h'Y'ck' b'g]XY'cZ'h'Y'd'Um]b['fci' bX"

z'cbY'cZ'mei' f'ck' b'W'e'ci' f'f]b[g]g'd'UW'X'VY'\]bX'mei' f'ck' b'ghUfh''bY'Z'h'W]b'cb'miVY'fYUW'YX'Vmih'Y'
bcW'f]b['VY]b['bcW'YX'Zfca' mei' f'g]XY'cj'Yf'hc'mei' f'W'e'a'dYh]h'c'fg]g]XY'UbX'VUW'hc'mei' f'ck' b'g]XY'
U[U]bž'UbX'VY'\]bX'h'Y''bY'hc'bcW'h'Y'f]b["M'ti' U'fY'U'ck'YX'hc'bcW'Xck' b'hc'c'cf'a'cfY'cZ'mei' f'
ck' b'f]b[g]b'h'Y'g]Ja' Y'bcW"

DI B-G< A 9BHG

%z'mei'bcW'cbY'cf'a'cfY'cddcbYbh'f]b[g]bhc'U'W'fbYf'dcW'Yh'hc[Y'h'Y'f'k]h'cbY'cf'a'cfY'cZ'mei' f'
ck' b'f]b[g' h'Y'cddcbYbh'a'Um'Ugg]a']U'hY'\]g#Y'f'ck' b'f]b[g]UbX'a'Umd'UW'cbY'cZ'mei' fg]b'h'Y'
a']XX'Y'cZ'h'Y'd'Um]b['fci' bX"

&"z'mei'bcW'cbY'cf'a'cfY'cddcbYbh'f]b[gž'Vi'h'cbY'cZ'mei' f'ck' bž]bhc'U'W'fbYf'dcW'Yh' h'Y'cddc!
bYbh'a'Um'Ugg]a']U'hY'\]g#Y'f'ck' b'f]b[g]"M'ti'ccgY'h'Y'f][\h'hc'bYI'h'bcW"

' "z'mei'bcW'Xck' b'h'Y'bcW'f]b[]bhc'h'Y'W'fbYf'dcW'Yh'D]W'i'd'cbY'cZ'mei' f'ck' b'f]b[g]UbX''Yh'
h'Y'cddcbYbh'id'UW']h]b'Ub'cdh]cbU'dcg]h]cb]b'h'Y'a']XX'Y'W'f'W''M'ti'ccgY'h'Y'f][\h'hc'bYI'h'bcW'ž'
Yj'Yb'ž'Z'mei'U'h'h'Y'g]Ja'Y'h]a'Y'\Uj'Y'a'UbU[YX'hc'bcW'Xck' b'cbY'cZ'mei' f'ck' b'f]b[g]bhc'h'Y'W'fbYf'
dcW'Yh"

(" z'mei'bcW'h'Y'bcW'f]b['ci'hg]XY'h'Y'd'Um]b['fci' bX. h'Y'cddcbYbh'a'Um'W'ccgY'cbY'cZ'mei' f'
f]b[g'hc'd]W'i'd'Zfca'Ub'cdh]cbU'dcW'Yh'UbX'd'UW']h]b'Ub'cdh]cbU'dcg]h]cb]b'h'Y'a']XX'Y'W'f'W''
M'ti'U'gc'ccgY'h'Y'f][\h'hc'bYI'h'bcW"

)"z'mei'bcW'cbY'cZ'mei' f'ck' b'f]b[g'ci'hg]XY'h'Y'd'Um]b['fci' bX. h'Y'cddcbYbh'id'UW']h]b'Ub'cdh]c!
bU'dcg]h]cb]b'h'Y'a']XX'Y'W'f'W''

*"z'mei'bcW'cbY'cZ'mei' f'cddcbYbh'g]f]b[g'ci'hg]XY'h'Y'd'Um]b['fci' bX. z'(d'Umž'h'Y'f]b['hc'VY'
d'UW'X']b'h'Y'fci' bX'W'fbYf'Z]Y'X'k'\]W']g'W'cgY'gh'hc'h'Y'd'UW'k'\Y'f'Y'h'Y'f]b[''Y'Zh'h'Y'd'Um]b[
[fci' bX" M'ti'ccgY'h'Y'f][\h'hc'bYI'h'bcW''z&d'Umž'h'Y'cddcbYbh'id'UW' h'Y'f]b[]b'Ub'cdh]cbU'
W'fbYf'Z]Y'X'cb'\]g#Y'f'ck' b'g]XY'cZ'h'Y'd'Um]b['fci' bXž'k'\]W'a'U_Yg]h'Y'Ug]Yf'Zcf'\]a'#Y'f'hc'a'U_Y'U'
k]b]b['bcW"

+ "GdYW]U'fi'Y'k'\Yb'&d'Um'CbY'cZ'h'Y'cddcbYbh'g]f]b[g]g]U'ck'YX'hc'XY']VY'f'U'h'Y'miVY'bcW'YX'W'cgY'
hc'cf'VY'\]bX'h'Y'cddcbYbh'g]ghUfh''bY'U'h'a'cgh'Zci'f'h]a'Yg'Cb'h'Y'Z]Zh'h]a'Y'mei'k]j''VY'di'b]g]YX"
M'ti'a'ig'h]U_Y'h'Y'f]b[#f]b[g'mei'\Uj'Y'bcW'YX']b'h]g'k'Um'UbX'd'UW']h'h'Y'a']b'h'Y'a'cgh'
UXj'Ubh]U[Yci'g'dcg]h]cb'Zcf'mei' f'cddcbYbh]b'h'Y'W'f'W']b'h'Y'a']XX'Y''#fY'gdYVh]j'Y'cZ'h'Y'ch'Y'f'
ci'h'W'e'a'Y'cZ'mei' f'bcW'mei'k]j''ccgY'h'Y'f][\h'hc'bYI'h'bcW''z'(d'Um]Y'Y'f'nt]b['k'\]W'a'U_Yg]h'
a'cfY'X]ZZ]W'h'Zcf'h'Y'cddcbYbh]g]U'ck'YXž'cZ'W'e'if'gY'k]h'ci'h'V'fYU_]b['U'bmich'Y'f'fi'Y"
, "A'cfY'h'Ub'cbY'cZ'h'Y'U'V'cj'Y'fi'Y'g'UbX'di'b]g]a'Ybh'g'W]b'VY'cZ'i'gY'Uh'h'Y'g]Ja'Y'h]a'Yž'XY'dYbX]b[
cb'h'Y'ci'h'W'e'a'Y'cZ'mei' f'bcW"

F9A5-B-B; FI @G

C'b'mih'Y'bcW'f]b[g]W]b'VY'hc'i'W'YX'k]h' h'Y'\UbX'g''H'Y'cb'miY'W'dh]cb]g]U'f]b['h'Uh'bY'YX'g'hc'
VY'd]W'YX'i'd'Ug'U'fY'g']hc'Z'U'di'b]g]a'Ybh'5'f]b['gh'UbX]b['cb'h'Y'YX[Y]g'bch'U'ck'YX'hc'VY'a'cj'YX"
h'g'h'Y'g]Ja'Y'Zcf'U'f]b[''Um]b['cb'h'cd'cf''Y'Ub]b['U[U]bgh'Ub'ch'Y'f'f]b[]b'U'bmik'Um'

H'Y'cb'mi'bcW'f]b['U'ck'YX'cb'h'Y'd'Um]b['fci' bX]g]h'Y'cbY']b'i'gy''z'U'W'fbYf'dcW'Yh[Y'h'g]Z''
UbX'f]b[g]V'ci'b'W'V'U'W']'Ya'd'm'h'Y'dcW'Yh'

G]b'W'f'YX'd'UmY'f'U'k'Um'g'VY[]bgž[f'Y'Yb'd'UmY'f'k]j'a'U_Y'h'Y''Ugh'bcW''z'f'YX'Z]b]g]Y'g]Z]fgž[f'Y'Yb'
d'UmY'f'k]j''\Uj'Y'cbY'a'cfY'bcW'hc'[c'VYZcfY'h'Y'[Ua'Y]g'cj'Yf''H'Y'f'Y'g]'h'a'Um'VY'Yj'Yb"

M'ti'U'fY'b'ch'U'ck'YX'hc'a'U_Y'Ub'mib'Yk'bcW'g'U'Zh'f''Ugh'f]b[]g'bcW'YX'Xck'b''H'Y'f'V'mih'Y'[Ua'Y'
W]b'b'ch'VY'a'UXY'a'cfY'X]ZZ]W'h'Zcf'h'Y'cddcbYbh'k'\Yb'mei'U'fY'Z]b]g]YX"

7'ci'f'cb'Y'W]b'U'gc'VY'd'UmY'X'V'm']d'UmY'f'g]'C'bY'd'Y'f'g'c'b'k]j''d'Um]Z'f'hc'c'UbX'U'h'Y'f'U'h'Y'VY'k'YYb'
h'Y'hc'c'g]XY'g'cZ'h'Y'd'Um]b['fci' bX" C'h'Y'f'k]g]Yž'g]Ja'Y'fi'Y'g'U'g'k'\Yb'(d'Um'

; ccX'i W]b'YI'V]h]b[UbX'Zi' b'7'ci'f'cb'Y[Ua'Y'

DE | SPIELREGELN FÜR MICKI COURONNE!

Das Spiel besteht aus dem Spielbrett, 15 roten und 15 grünen Ringen, zwei Queues und zwei Spielringen. In der Regel wird Couronne von 2 oder 4 Spielern gespielt. Vor dem Spielbeginn die roten und grünen Ringe im Mittelkreis des Spielbretts anordnen.

SPIEL MIT 2 SPIELERN

Die Farbe auslosen. Der Spieler, der Rot zieht, wählt die Seite, der Spieler, der Grün zieht, nimmt den Platz auf der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts ein. Diese Positionen werden die ganze Zeit beibehalten – es darf von keiner anderen Position am Spielbrett gespielt werden.

SPIEL MIT 4 SPIELERN

Gespielt wird in 2 Teams à 2 Spielern, einem roten und einem grünen Team. Zunächst die Farbe auslosen. Anschließend auslosen, wer erster bzw. zweiter Spieler in den Teams sein soll. Das rote Team wählt die Seite, das grüne Team nimmt den Platz auf der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts ein. Diese Positionen werden die ganze Zeit beibehalten – niemand darf von einer anderen Position am Spielbrett spielen. Der erste Spieler von Rot beginnt. Anschließend wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt.

ZIEL DES SPIELS

Alle Ringe der eigenen Farbe müssen in eine beliebige Eckschale gespielt werden. Der Spieler oder das Team, dem das zuerst gelingt, hat gewonnen. Jedes Team hat einen Spielring. Er wird jeweils auf der Startlinie auf der eigenen Brettseite angeordnet. Die Linie muss durch das Loch im Ring sichtbar sein. Der Ring darf die runden Eckfelder nicht berühren. Der Ring wird vom ersten (roten) Spieler mit dem Queue so gestoßen, dass sich die Ringe im Mittelkreis auf dem Spielbrett verteilen. Anschließend wählt der Spieler einen Ring in der eigenen Farbe mit einer günstig erscheinenden Lage aus und versucht, ihn in eine der Eckschalen zu spielen. Hierbei muss der Spielring korrekt auf der eigenen Startlinie angeordnet sein. Für jeden Ring in seiner eigenen Farbe erhält der Spieler, der am Zug ist, einen weiteren Stoß. Nach jedem Stoß muss der Spielring wieder an der Startlinie angeordnet werden. Der Queue muss so gehalten werden, dass der Winkel zwischen der Startlinie und dem Queue mindestens 45° beträgt. Alle Stöße müssen vorwärts erfolgen, d. h. von der eigenen Seite aus. Liegt ein Ring in eigener Farbe hinter der eigenen Startlinie, kann dieser nur erreicht werden, indem der Spielring vorwärts abgespielt wird und durch Abprallen von der gegnerischen Seite über die eigene Linie gespielt wird. Für jeden Stoß muss der Spielring verwendet werden, es darf nicht nur mit dem Queue gespielt werden. Mit demselben Stoß dürfen ein oder mehrere Ringe abgespielt werden.

STRAFEN

1. Wenn ein oder mehrere Ringe des Gegners durch einen Stoß des Spielers zusammen mit einem oder mehreren eigenen Ringen in eine Eckschale gespielt wird/werden, gilt Folgendes: Der Gegner darf sich seine Ringe anrechnen und einen der Ringe des Spielers zurück in den Mittelkreis legen. Außerdem verliert der Spieler, der am Zug ist, das Recht auf einen weiteren Stoß.
2. Wenn ein oder mehrere der gegnerischen Ringe, aber keiner der eigenen Ringe durch den Stoß des Spielers in eine Eckschale gespielt wird/werden: Dem Gegner werden seine Ringe angerechnet. Der Spieler, der am Zug ist, verliert das Recht auf einen weiteren Stoß
3. Wenn der Spielring in eine Eckschale gespielt wird: Ein Ring des Spielers wird aus einer Eckschale genommen und vom Gegner an beliebiger Stelle im Mittelkreis angeordnet. Der Spieler, der am Zug ist, verliert auch dann das Recht auf einen weiteren Stoß, wenn mit dem Spielring ein eigener Ring mit in die Schale gespielt wurde.
4. Wenn der Spielring nach dem Abspielen über das Spielbrett hinausgeht: Der Gegner darf einen Ring aus einer beliebigen Schale herausnehmen und an beliebiger Stelle im Mittelkreis anordnen. Außerdem verliert der Spieler, der am Zug ist, das Recht auf einen weiteren Stoß.
5. Wenn ein Spieler seinen eigenen Ring vom Spielbrett stößt: Der Gegner ordnet ihn an beliebiger Stelle im Mittelkreis an.

6. Wenn ein Spieler den gegnerischen Ring vom Spielbrett stößt: Beim Teamspiel wird der Ring in dem runden Eckfeld angeordnet, das der Stelle am nächsten liegt, an dem der Ring das Spielbrett verlassen hat. Der Spieler, der am Zug ist, verliert das Recht auf einen weiteren Stoß. Beim Spiel mit 2 Spielern ordnet der Gegner den Ring in einem beliebigen Eckfeld auf der Spielbrettseite des Spielers an. Hierdurch wird es für den Gegner am einfachsten, den Ring erfolgreich zu treffen.
7. Sonderregel für das Spiel mit 2 Spielern: Zur Verteidigung kann einer der gegnerischen Ringe absichtlich in die Nähe von oder hinter die Startlinie des Gegners gestoßen werden, allerdings höchstens viermal. Beim fünften Mal gibt es eine Strafe. Der Spieler muss den Ring oder die Ringe, der/die auf diese Weise gestoßen wurde/n, an der für den Gegner günstigsten Stelle im Mittelkreis anordnen. Unabhängig vom Ergebnis seines letzten Stoßes verliert der Spieler das Recht auf einen weiteren Stoß. Beim Spiel mit 4 Spielern ist dagegen jede Art von Verteidigungsspiel erlaubt, allerdings müssen die sonstigen Regeln beachtet werden.
8. Je nachdem, wie ein Stoß ausfällt, können mehrere der oben beschriebenen Regeln und Strafen zur Anwendung kommen.

SONSTIGE REGELN

- Nur die Spielringe dürfen mit den Händen berührt werden. Die einzige Ausnahme sind Ringe, die bei Strafen bewegt werden müssen. Ein Ring, der auf dem Rand steht, darf nicht bewegt werden. Dies gilt auch für einen Ring, der ganz oder teilweise auf einem anderen Ring gelandet ist oder sich an einen anderen Ring anlehnt.
- Nur der Spielring, der im Spiel ist, darf auf dem Spielbrett sein. Ist eine Eckschale so voll, dass die Ringe wieder herausspringen, die Schale leeren.
- Da Rot immer beginnt, hat Grün den letzten Stoß. Wenn also Rot zuerst keine Ringe mehr hat, hat Grün immer einen letzten Stoß, der zu einem Unentschieden führen kann.
- Man erhält keinen weiteren Stoß, nachdem der letzte eigene Ring in die Eckschale gespielt wurde. Somit kann man das Spiel für den Gegner nicht erschweren, wenn man selbst fertig ist.
- Couronne kann auch mit 3 Spielern gespielt werden. Ein Spieler spielt dann für zwei und wechselt zwischen den beiden Seiten des Spielbretts. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Spiel mit 4 Spielern.

Viel Spaß und Glück bei spannenden Couronne-Partien!



NO | Hvordan spille det!

Bob-spill er en enkel form for biljard for 2-4 spillere. Et enkelt og morsomt spill for alle aldre! Her kan du lese hvordan du spiller Bob-spillet.

I tillegg til spillefeltet er 15 røde og 15 grønne ringer, to kører og to bump-ringer inkludert. Som en regel Couronne spilles av 2 eller 4 spillere. Før du starter - plasser de røde og grønne ringene i midtsirkelen til spillefeltet.

OM 2 SPILLERE

Trekk lodd om farge. Den som får rødt velger side og den med grønt plasserer seg på motsatt side av spillefeltet. Disse posisjonene beholdes til enhver tid - du kan aldri spille fra en annen posisjon spilleplanen.

OM 4 SPILLERE

Dere er da to 2-manns lag, ett rødt og ett grønt. Trekk først lodd om farge. Trekk deretter lodd for å bestemme hvilke som må være henholdsvis første og andre spiller i laget. Rødt lag velger side, grønne lagplasseringer på motsatt side av spillefeltet. Disse posisjonene beholdes til enhver tid - ingen har lov til å spille fra annen posisjon rundt spillefeltet. Røds første spiller starter. Deretter spiller du med klokken etter tur og rekkefølge.

SPILLETS MENING

Alle ringer i egen drakt må slås ned i en hvilken som helst hjørneskål. Spilleren, eller laget, som lykkes først, har vunnet. Hvert lag har en sjokkring. Den plasseres i turordning på startstreken på sin egen side av spillefeltet. Linjen skal være synlig gjennom hullet i ringen. Ringen må ikke berøre de runde hjørnefeltene. Den skyves av den første (røde) spilleren ved hjelp av køren slik at ringene i midtsirkelen spres utover spillefeltet. Etter det er det nødvendig å velge en ring med din egen farge som vurderes å ligge slik at den kan bankes inn i en av hjørneskålene. Dette skjer med sjokkringen riktig plassert på sin egen startlinje. Den samme spilleren kan slå et nytt slag for hver ny ring i hans farge som når målet. Anslagsringen må settes tilbake på startlinjen etter hvert støt. Køen skal holdes slik at vinkelen mellom startlinjen og køen er minst 45°. Alle påvirkninger må være fremover, det vil si fra din egen side. Hvis en ring av sin egen farge er bak sin egen startlinje, kan den bare nås ved å slå sjokkringen fremover og fra motsatt side sprette tilbake over sin egen linje. Alle fremstøt må være med trykkringen, ikke bare med køen. Det er akseptabelt å slå ned to eller flere av ens egne ringer i ett slag.

STRAFF

1. Dersom en eller flere av motstanderens ringer havner i en hjørneskål sammen med en eller flere av dine egne ringer, gjelder følgende: Motstanderen kan kreditere sine ringer og kan sette en av dine tilbake i midtsirkelen. Du mister også retten til neste slag.
2. Hvis en eller flere motstanders ringer, men ingen av dine egne, fra ditt eget skudd havner i en hjørneskål: Motstanderen kan ta æren for ringene sine. Du mister retten til neste slag.
3. Hvis du slår sjokkringen inn i en hjørneskål: Ta opp en av dine egne ringer og la motstanderen plassere den hvor som helst i midtsirkelen. Du mister retten til neste skudd, selv om du sammen med skuddringen fikk din egen ring i bollen.
4. Hvis du treffer push-ringen utenfor spillebordet: Motstanderen kan plukke opp en av ringene dine fra en hvilken som helst bolle og plassere den på et hvilket som helst sted i midtsirkelen. Du mister også retten til neste slag.
5. Hvis du slår ut din egen ring fra spillebordet: Motstanderen plasserer den hvor som helst i midtsirkelen.
6. Hvis du slår ut en motstanders ring fra spillebordet: I lagspill skal ringen plasseres i det runde hjørnefeltet som er nærmest stedet der den forlot spillebordet. Du mister retten til neste slag. I 2-spillerspill plasserer motstanderen ringen i et hvilket som helst hjørneområde på din egen side av brettet, noe som gjør det lettest for ham eller henne å trekke på en vinnende måte.

7. Spesiell regel for 2-mannspill: En av motstanderens ringer kan i bevisst forsvar treffes ved siden av eller bak startstreken hans maksimalt fire ganger. På den femte gangen er du best. Du må ta ringene du treffer på denne måten og plassere den i midtsirkelen på det stedet som er mest fordelaktig for motstanderen. Uavhengig av de andre resultatene av ditt siste slag, mister du retten til det neste. I 4-mannspill er derimot alt som gjør det vanskelig for motstanderen tillatt, selvfølgelig innenfor rammen av andre regler.
8. Flere regler og straff ovenfor kan brukes samtidig avhengig av effekten av påvirkningen.

ANDRE BESTEMMELSER

- Bare trykkringene må berøres med hendene. Eneste unntak er ringer som må tas opp i straffesituasjoner. En ring som forblir på kanten kan ikke flyttes. Dette gjelder også ringer som ligger helt eller delvis oppå, eller lener seg mot, en annen ring.
- Bare ringen som er i spill kan være på spillebanen. Hvis en hjørneskål blir så full at ringene spretter ut av den – tøm bollen.
- Siden rød spiller alltid starter, har grønn spiller det siste trekket. Hvis rødt går ut først, har grønn spiller dermed et siste slag som kan resultere i uavgjort.
- Du får ikke et nytt treff etter at siste ring er slått ned. Spillet kan derfor ikke gjøres vanskeligere for motstanderen når du selv er ferdig.
- Couronne kan også spilles med 3 deltakere. En av dem spiller deretter for to og veksler mellom de to sidene av spillefeltet. Ellers gjelder samme regler som for 4-mannspill.

Lykke til i det spennende og morsomme Couronne-spillet!

