

COLOUR CURLING

Spielregeln

Rules of the game

Règles du jeu

Reglas del juego

Regole di gioco

Spelregels

Spielregeln

Ziel des Spiels:

Das Team, welches am Ende eines Spiels die meisten Runden gewonnen hat, ist Sieger.

Gespielt wird in **zwei Teams** (pro Team 1-4 Spieler).

Ein Spiel besteht regulär aus **10 Runden**, natürlich können auch weniger Runden gespielt werden. Bei unentschiedenem Spielausgang wird eine weitere Finalrunde gespielt. Beide Teams spielen in die **gleiche Richtung**. Ist eine Runde beendet, kann die nächste Runde in die andere Richtung gespielt werden, sofern die Platzsituation dies zulässt. Jedes Team erhält **9 Steine** - ein Team erhält die weißen, das andere Team die schwarzen Steine.

Das Team mit dem jüngsten Spieler beginnt; die Teams sind stets abwechselnd an der Reihe. Besteht ein Team aus mehreren Spieler, so wird auch innerhalb des Teams abwechselnd gespielt.

Der Spieler der an der Reihe ist, muss sich hinter dem Fußende des Spielfeldes befinden (sitzend oder stehend - je nach dem, ob auf dem Boden oder einem Tisch gespielt wird). Der Spielstein wird **mit einer Hand** auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes **geschubst**. Schubsen bedeutet, dass mittels einer kurzen, zügigen Handbewegung der Stein über die Spielfläche gleiten soll. Der Spieler versucht seinen Stein so zu platzieren, dass er möglichst viele Punkte erhält - bestenfalls trifft er in die "10". Der Spieler kann aber auch versuchen einen gegnerischen Stein aus dem Weg zu räumen um so dafür zu sorgen, dass die Steine des eigenen Teams besser platziert sind. Alle Steine, die die **schwarze Leiste** am hinteren Ende des Spielfeldes berühren, werden umgehend vom Spielfeld entfernt; diese Steine sind für die aktuelle Runde **nicht mehr „im Spiel“**. Ebenfalls wird ein Stein aus dem Spiel genommen, wenn er die Mitte des Spielfeldes nicht überquert.

Sind alle 18 Steine gespielt worden, werden pro Team die jeweils erzielten Punkte addiert.

Das Team mit den meisten Punkten hat die Runde gewonnen. Ein Spielstein erhält die Anzahl an Punkten, die auf dem Ring, auf dem der Großteil des Steins liegt, aufgedruckt ist.

Für eine gewonnene Runde erhält das Siegerteam 1 Punkt. Steht es am Ende der Runde unentschieden, erhalten beide Teams 1 Punkt.

Rules of the game

Aim of the game:

The team that has won the most rounds at the end of a game is the winner.

The game is played in **two teams** (1-4 players per team).

A game normally consists of **10 rounds**, although fewer rounds can of course be played. In the event of a draw, a further final round is played. Both teams play in the **same direction**. Once a round has been completed, the next round can be played in the other direction, provided that the space available allows this. Each team receives **9 tokens** - one team receives the white tokens, the other team the black ones.

The team with the youngest player starts; the teams always take turns. If a team consists of more than one player, the game is also played alternately within the team.

The player whose turn it is must be behind the foot end of the playing field (sitting or standing - depending on whether the game is played on the floor or on a table). The token is **pushed with one hand** to the opposite side of the playing field. Pushing means that the token should slide across the playing surface with a short, swift hand movement. The player tries to place his token in such a way that he scores as many points as possible - at best he lands on '10'. However, the player can also try to move an opponent's token out of the way to ensure that their own team's token are better placed.

All token that touch the **black bar** at the far end of the playing field are immediately removed from the playing field; these token are **no longer 'in play'** for the current round. A token is also removed from the game if it does not cross the centre of the board.

Once all 18 token have been played, the points scored by each team are added up.

The team with the most points wins the round. A token scores the number of points printed on the ring on which the majority of the token lies. **The winning team receives 1 point for each round won.** If there is a draw at the end of the round, both teams receive 1 point.

Règles du jeu

But du jeu :

L'équipe qui a gagné le plus de manches à la fin d'une partie est déclarée gagnante.

Les matchs se déroulent en **deux équipes** (1 à 4 joueurs par équipe).

Un match se déroule normalement en **10 manches**, mais il est bien sûr possible de jouer moins de manches. En cas de match nul, un tour final supplémentaire est joué. Les deux équipes jouent dans **le même sens**. Lorsqu'une manche est terminée, la manche suivante peut être jouée dans l'autre sens, si la configuration du terrain le permet. Chaque équipe reçoit **9 pions** - une équipe reçoit les pions blancs, l'autre équipe les pions noirs.

L'équipe avec le joueur le plus jeune commence ; les équipes passent toujours leur tour à tour de rôle. Si une équipe est composée de plusieurs joueurs, on joue également à tour de rôle au sein de l'équipe.

Le joueur dont c'est le tour doit se trouver derrière le pied du terrain (assis ou debout - selon que l'on joue sur le sol ou sur une table). Le pion est **poussé d'une main** sur le côté opposé du plateau de jeu. Pousser signifie que le pion doit glisser sur la surface de jeu d'un mouvement court et rapide de la main. Le joueur essaie de placer son pion de manière à obtenir le plus de points possible - au mieux, il touche le « 10 ». Le joueur peut également essayer d'éliminer une pierre de l'équipe adverse pour que les pierres de sa propre équipe soient mieux placées.

Tous les pions qui touchent **la barre noire** à l'arrière du plateau de jeu sont immédiatement retirés du plateau ; ces pions **ne sont plus « en jeu »** pour le tour en cours. De même, un pion est retiré du jeu s'il ne franchit pas le milieu du terrain.

Lorsque les 18 pierres ont été jouées, les points obtenus par chaque équipe sont additionnés. L'équipe qui a le plus de points a gagné la manche. Un pion reçoit le nombre de points imprimé sur l'anneau sur lequel la majeure partie du pion est posée.

Pour une manche gagnée, l'équipe gagnante reçoit 1 point. Si le score est nul à la fin de la manche, les deux équipes reçoivent 1 point.

Reglas del juego

Objetivo del juego:

El equipo que haya ganado más rondas al final de una partida es el ganador.

Se juega en **dos equipos** (1-4 jugadores por equipo).

Normalmente, una partida consta de **10 rondas**, aunque, por supuesto, pueden jugarse menos rondas. En caso de empate, se juega otra ronda final. Ambos equipos juegan en **la misma dirección**. Una vez completada una ronda, la siguiente puede jugarse en la otra dirección, siempre que el espacio disponible lo permita. Cada equipo recibe **9 fichas** - un equipo recibe las fichas blancas, el otro equipo las negras.

Empieza el equipo con el jugador más joven; los equipos siempre se turnan. Si un equipo está formado por más de un jugador, el juego también se alterna dentro del equipo.

El jugador al que le toque debe estar detrás del pie del terreno de juego (sentado o de pie). La ficha se empuja **con una mano** hacia el lado opuesto del campo de juego. Empujar significa que la ficha debe deslizarse por la superficie de juego con un movimiento corto y rápido de la mano. El jugador intenta colocar su ficha de tal forma que consiga el mayor número de puntos posible; en el mejor de los casos, acierta el «10». Sin embargo, el jugador también puede intentar apartar la piedra de un adversario para asegurarse de que las piedras de su propio equipo están mejor colocadas.

Todas las piedras que tocan **la barra negra** en el extremo del campo de juego se retiran inmediatamente del campo de juego; estas piedras **ya no están «en juego»** para la ronda actual. Una ficha también se retira del juego si no cruza el centro del tablero.

Una vez jugadas las 18 piedras, se suman los puntos obtenidos por cada equipo.

El equipo con más puntos gana la ronda. Una ficha puntúa el número de puntos impreso en el anillo sobre el que se encuentra la mayor parte de la ficha.

El equipo ganador recibe 1 punto por cada ronda ganada. Si hay empate al final de la ronda, ambos equipos reciben 1 punto.

Regole di gioco

Scopo del gioco:

La squadra che ha vinto il maggior numero di round alla fine di una partita è la vincitrice.

Il gioco si svolge in **due squadre** (1-4 giocatori per squadra).

Una partita consiste normalmente in **10 turni**, anche se è possibile giocare un numero inferiore di turni. In caso di pareggio, si gioca un ulteriore turno finale. Entrambe le squadre giocano nella **stessa direzione**. Una volta completato un turno, il turno successivo può essere giocato nella direzione opposta, purché lo spazio disponibile lo consenta. Ogni squadra riceve **9 pedine**: una squadra riceve le pedine bianche, l'altra le pedine nere.

Inizia la squadra con il giocatore più giovane; le squadre si alternano sempre. Se una squadra è composta da più giocatori, il gioco si alterna anche al suo interno.

Il giocatore di turno deve trovarsi dietro la linea di fondo del campo di gioco (seduto o in piedi, a seconda che si giochi a terra o su un tavolo). La pedina viene **spinta con una mano** verso il lato opposto del campo di gioco. Spingere significa che la pedina deve scivolare sulla superficie di gioco con un movimento breve e rapido della mano. Il giocatore cerca di posizionare la sua pedina in modo da segnare il maggior numero di punti possibile - nella migliore delle ipotesi, colpisce il "10". Tuttavia, il giocatore può anche cercare di spostare una pietra dell'avversario per far sì che le pietre della propria squadra siano posizionate meglio.

Tutte le pietre che toccano **la barra nera** all'estremità del campo di gioco vengono immediatamente rimosse dal campo di gioco; queste pietre **non sono più "in gioco"** per il turno in corso. Una tessera viene rimossa dal gioco anche se non attraversa il centro del tabellone.

Una volta giocate tutte le 18 pietre, si sommano i punti segnati da ciascuna squadra.

La squadra con il maggior numero di punti vince il turno. Una tessera segna il numero di punti stampato sull'anello su cui si trova la maggior parte della tessera.

La squadra vincitrice riceve 1 punto per ogni round vinto. Se alla fine del turno si verifica un pareggio, entrambe le squadre ricevono 1 punto.

NEDERLANDS

Spelregels

Doel van het spel:

Het team dat aan het einde van een spel de meeste rondes heeft gewonnen, is de winnaar.

Het spel wordt gespeeld in **twee teams** (1-4 spelers per team).

Een spel bestaat normaal gesproken uit **10 rondes**, hoewel er natuurlijk ook minder rondes gespeeld kunnen worden. Bij een gelijkspel wordt er nog een laatste ronde gespeeld. Beide teams spelen in **dezelfde richting**. Als een ronde is uitgespeeld, kan de volgende ronde in de andere richting worden gespeeld, op voorwaarde dat de beschikbare ruimte dit toelaat. Elk team krijgt **9 speelstukken** - het ene team krijgt de witte schijven, het andere team de zwarte schijven.

Het team met de jongste speler begint; de teams wisselen elkaar steeds af. Als een team uit meerdere spelers bestaat, wordt er ook binnen het team om de beurt gespeeld.

De speler die aan de beurt is, moet zich achter het voeteneinde van het speelveld bevinden (zittend of staand - afhankelijk van of het spel op de vloer of op een tafel wordt gespeeld). De speelstukken **wordt met één hand** naar de andere kant van het speelveld geduwd. Duwen betekent dat de dam met een korte, snelle handbeweging over het speelveld moet glijden. De speler probeert zijn steen zo te plaatsen dat hij zoveel mogelijk punten scoort - in het beste geval raakt hij de "10". De speler kan echter ook proberen om een steen van de tegenstander te verplaatsen, zodat de stenen van zijn eigen team beter geplaatst worden.

Alle stenen die **de zwarte balk** aan het einde van het speelveld raken, worden onmiddellijk van het speelveld verwijderd; deze stenen zijn **niet langer "in het spel"** voor de huidige ronde. Een steen wordt ook uit het spel verwijderd als deze niet door het midden van het bord komt.

Als alle 18 stenen gespeeld zijn, worden de punten van elk team opgeteld.

Het team met de meeste punten wint de ronde. Een steen levert het aantal punten op dat staat afgedrukt op de ring waarop het grootste deel van de steen ligt.

Het winnende team krijgt 1 punt voor elke gewonnen ronde. Als er aan het einde van de ronde een gelijkspel is, krijgen beide teams 1 punt.

REMEMBER®

KF Design GmbH
Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld
Germany
info@remember.de

remember.de



Warnung Erstickungsgefahr: verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile.

Warning danger of suffocation: small parts may be swallowed. Not suitable for children under 3 years. Small parts.

Avertissement : risque d'étouffement - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces.

Avvertenza: rischio di asfissia. Las piezas pequeñas pueden ser ingeridas. No apto para niños menores de 3 años. Piezas pequeñas.

Advertencia: piccole parti possono essere ingerite. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Piccole parti.

Waarschuwing: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen.