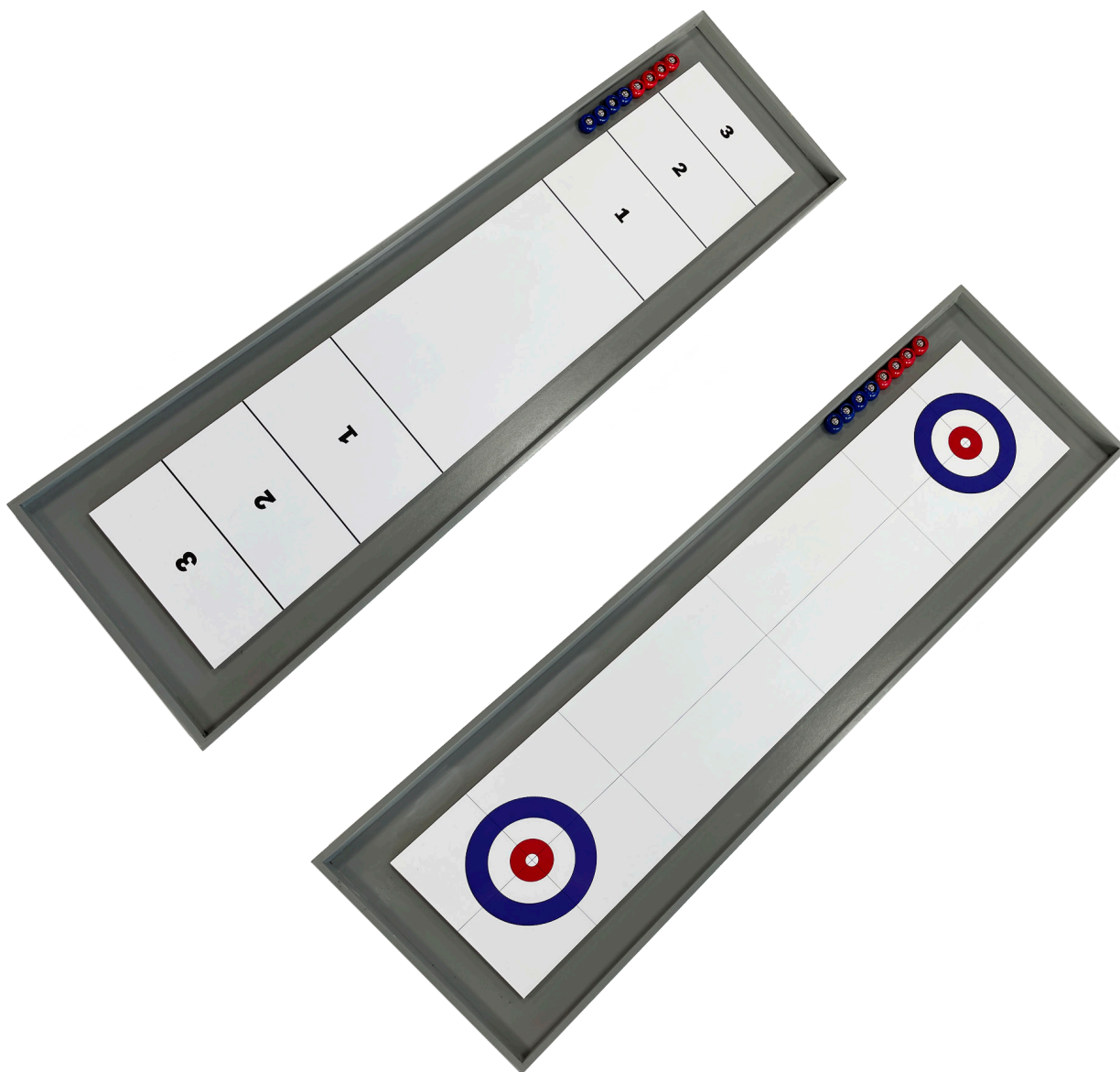




Shuffleboard and Curling games

Manual | Brugsanvisning | Instruktionsbok | Ohjeet



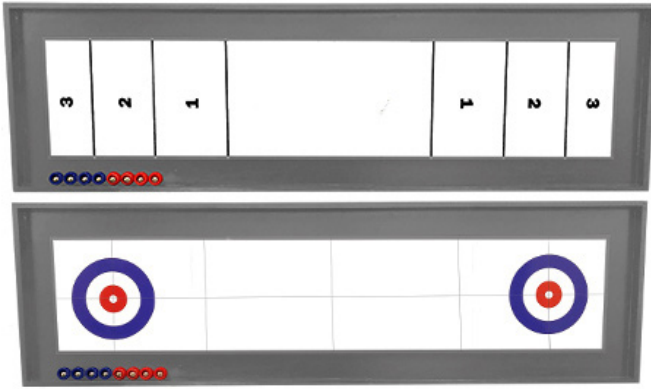
Size 115 x 34 x 5 cm

Art. no. 809-060
EAN 5705858718361

Imported by / Importeret af
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
DK-8740 Braedstrup

Made in China / produceret i Kina

NORDIC GAMES Shuffleboard and Curling game rules



Rules for shuffleboard

Object:

Be the first team to reach 21 points.

Rules

Players divide up into 2 teams with a max of 4 players per team. One member from each team will rock-paper-scissor to determine which team goes first. During each round, teams will take turns sliding mini pucks to the scoring zones at the other end. Each time a team is up during the round, a new member from the team will slide one puck. Once all pucks have been slid the score is recorded. Once the round is complete, a new round begins.

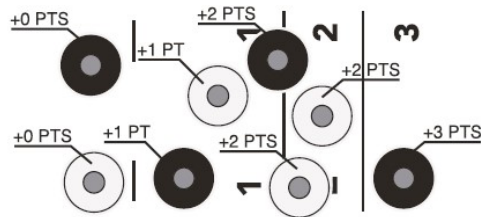
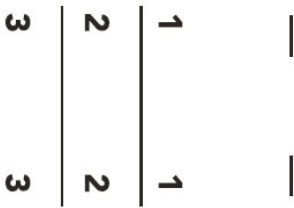
Scoring

There are three scoring zones that are labeled 1,2 and 3. When a mini puck enters a scoring zone it needs to remain there until the end of the round to count. If a puck is predominantly in a zone but part of it has entered into a higher scoring zone, the puck would score the higher point value.

When recording points, teams have the option to have points cancel out if they wish.

Canceling example: Team 1 scores 3 and team 2 scores 5, then team 2 would score only 2 points and team 1 would score zero.

TEAM 1 ● TEAM 2 ●



This example is either scored as TEAM 1 with 5 points and TEAM 2 with 6 points, OR with canceling rules it is scored as TEAM 1 with 0 points and TEAM 2 with 1 point (6 points - 5 points = 1 point).

Technique

Blocking - Teams can protect previously slid pucks by sliding another puck in front of it. This will help to create a protective barrier during the other teams turn.

Defending - Teams can use their mini puck to knock the opposing team out of a scoring opportunity.

Flip the puck - try out both sides of the puck. You will find that one side slides slightly different than the other!

Rules for curling

Object:

Be the team with the higher score at the end of 8 rounds.

Rules

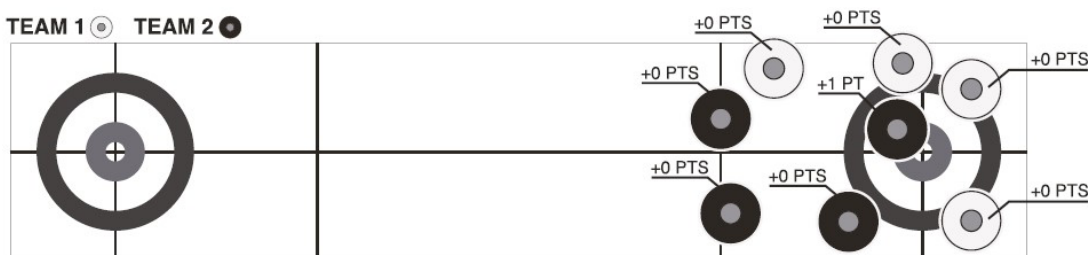
Players divide up into two teams and choose one player to be the skipper (team captain). The skipper is going to play a key role during each team's turn. Flip a coin to determine what team goes first.

During the first round of play, the skipper for each team will be only one sliding the mini pucks to the house (target at the opposing end). The skipper from team 1 will slide one puck, the the skipper from team two will slide one puck. The skippers will go back and forth until all 4 of their pucks have been used. Once the round is over the scoring team records their points.

Now the next round begins. It's time for another player to slide the pucks down the board towards the house. Before each players slides their pucks, the skipper will advise where they should aim. Once the puck is released and is sliding to the desired target, the skipper has their most important job yet. They need to yell at the puck to make sure it stays on track until stops moving. This play continues until 8 rounds have been finished.

Scoring

The object is to be the team closest to the center of the house. The team with the closer mini puck will score one point for every puck that is closer than the opposing team. If both teams feel their mini puck is closer, there is no point awarded.



This example shows that TEAM 2 scored 1 point because only one puck was closest to the center of the house than TEAM 1's closest puck to the center.

Technique:

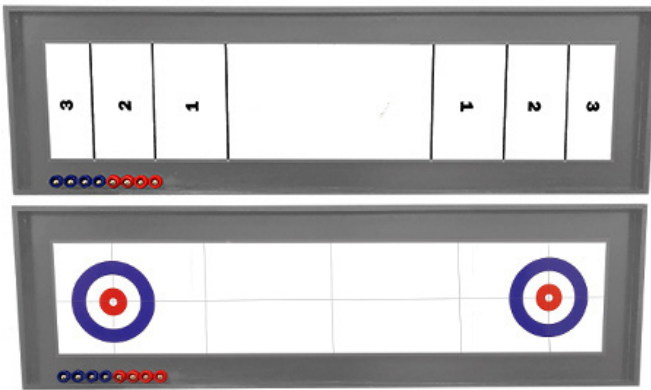
Aside from the skipper yelling at the mini pucks, there are a few techniques that we suggest trying.

Blocking - Teams can protect previously slid pucks by sliding another puck in front of it. This will help to create a protective barrier during the other teams turn.

Defending - Teams can use their mini puck to knock the opposing team out of a scoring opportunity.

Flip the puck - try out both sides of the puck. You will find that one side slides slightly different than the other!

NORDIC GAMES Shuffleboard og Curling spilleregler



Dele medfølger:
2 x 4 pucks (røde og blå)
Vendbar spilleplade

Spilleregler

Mål:

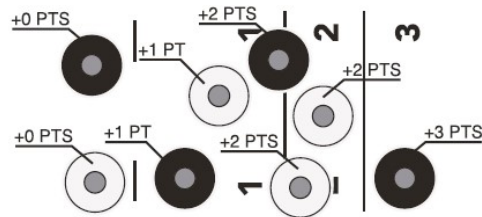
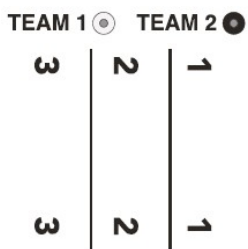
At være det hold som først når 21 point. (Vinder)

Regler

Spillerne opdeles i 2 hold med maks. 4 spillere per hold. Hvilket hold der skal starte afgøres ved hjælp af "sten, saks, papir". I løbet af hver runde, skiftes holdene til at glide/skubbe en puck til scoringszonerne i den anden ende. Når det er holdets tur, skifter spillerne fra holdet til, at skubbe en puck. Når alle puck er anvendt registreres scoren. Når runden er afsluttet, begynder en ny runde. Bemærk puck i "graven" tæller ikke.

Scoring

Der er tre scoringszoner, der er mærket 1, 2 og 3. Når en puck kommer ind i en scoringszone, skal den forblive der, indtil udgangen af runden for at tælle. Hvis en puck dækker 2 zoner (ligger på stregen), vil den højeste scoringszone tælle.



I dette eksempel scorerer TEAM 1 = 5 point og TEAM 2 = 6 point.

Teknik

Blokering - Et hold kan beskytte en tidligere placeret puck, ved at placere en anden puck foran denne. Dette vil gøre det muligt, at beskytte sin puck, når det bliver det andet holds tur.

Forsvar - Et hold kan også skyde det andet holds puck ud af scoringszonen eller i "graven".

Vend pucken - Prøv begge sider af pucken. Du vil opdage, at den ene side glider anderledes end den anden!

Spilleregler for curling

Mål:

At være det hold med den højeste score efter 8 runder. (vinder)

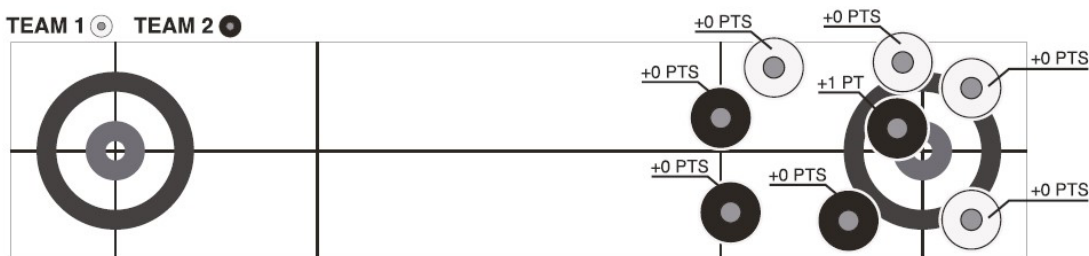
Spilleregler

Spillerne opdeles i 2 hold med maks. 4 spillere per hold. Der slås "sten, saks, papir" om hvilket hold der skal starte spillet. Spillet starter og spillerne fra hvert hold skiftes til at curle/skubbe en puck / curling brik nærmest "huset" i den modsatte ende. ("Huset" er lig med cirklen i modsatte ende).

Når alle 8 brikker er spillet, tælles der point sammen. (se scoring nedenfor) vinderen af runden starter det næste spil. Skulle tilfældet opstå, at der ikke er en vinder af runden, starter det hold igen som startede denne runde. Sådan fortsætter spillet indtil man har spillet 8 runder og kan kåre vinderen / vinderholdet.

Scoring

Målet er at være det hold / spiller nærmest midten af "huset". Holdet med tættest placering af en puck / curling brik vil score et point for hver puck, der er tættere end det modsatte hold / spillers brikker. Hvis begge hold føler, at deres puck er tættest, tildeles ingen point.



Ovenstående eksempel viser, at TEAM 2 scorer 1 point, fordi kun en puck var tættere på midten af huset end TEAM 1's nærmeste puck til midten.

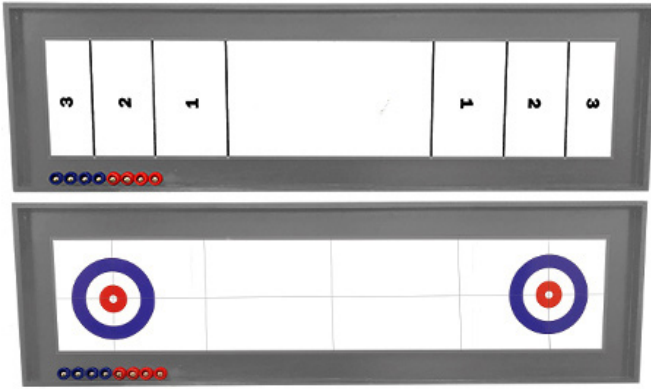
Teknik:

Blokering - Et hold kan beskytte en tidligere placeret puck, ved at placere en anden puck foran denne. Dette vil gøre det muligt, at beskytte sin puck, når det bliver det andet holds tur.

Forsvar - Et hold kan også skyde det andet holds puck ud af scoringszonen eller i "graven".

Vend pucken - prøv begge sider af pucken. Du vil opdage, at den ene side glider anderledes end den anden!

NORDIC GAMES Shuffleboard- och Curling -spelregler



Delar medföljer:
 2 x 4 puckar (röda och blåa)
 Vändbar spelplan

Spelregler

Mål:

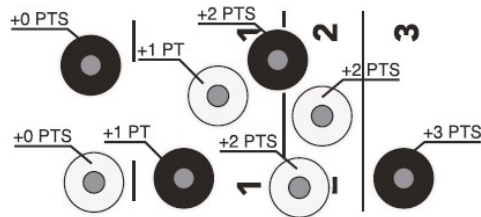
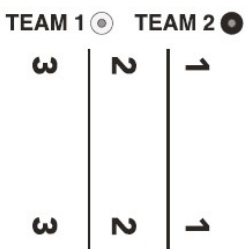
Att vara laget som först har 21 poäng (vinnare).

Regler

Spelarna delas upp i två lag med max fyra spelare per lag. Vilket lag som börjar avgörs med hjälp av "sten, sax, påse". I varje runda turas lagen om att glida/putta en puck till poängzonerna i andra änden. När det är lagets tur, turas spelarna från laget om att putta en puck. När alla puckar har använts registreras poängen. När rundan är avslutad börjar en ny runda. Observera att puckar i "graven" inte räknas.

Poäng

Det finns tre poängzoner som är markerade med 1, 2 och 3. När en puck kommer in i en poängzon ska den stanna där tills rundan är slut för att räknas. Om en puck täcker två zoner (ligger på strecket), är det den högsta poängzonen som räknas.



I detta exempel får TEAM 1 5 poäng och TEAM 2 får 6 poäng.

Teknik

Blockering – Ett lag kan skydda en redan placerad puck genom att placera en annan puck framför denna. Detta gör det möjligt att skydda sin puck när det blir det andra lagets tur.

Försvar – Ett lag kan också skjuta ut det andra lagets puckar från poängzonen eller i "graven".

Vänd pucken – Prova bägge sidor av pucken. Du kommer upptäcka att den ena sidan glider annorlunda än den andra!

Spelregler för curling

Mål:

Att vara laget med flest poäng efter 8 rundor (vinnare).

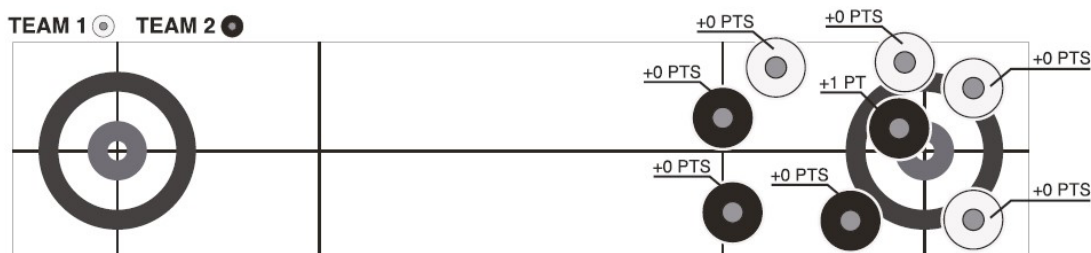
Spelregler

Spelarna delas upp i två lag med max fyra spelare per lag. Man spelar "sten, sax, påse" om vilket lag som ska starta spelet. Spelet startar och spelarna från varje lag turas om att curla/putta en puck/curlingsten närmast "huset" i motsatt ände (huset är cirkeln i motsatt ände).

När alla 8 stenar är spelade räknas poäng (se poängsättning nedanför). Vinnaren av rundan börjar nästa spel. Skulle det uppstå en situation där det inte finns en vinnare av rundan, börjar det lag som började nuvarande runda igen. Så fortsätter spelet tills man har spelat 8 rundor och kan kora vinnaren/vinnarlaget.

Poäng

Målet är att vara laget/spelaren närmast mitten av huset. Laget med närmast placering av en puck/curlingsten får ett poäng för varje puck som är närmare än det andra lagets/spelarens puckar. Om bägge lag tycker att deras puck är närmast får ingen poäng.



Ovanstående exempel visar att TEAM 2 får 1 poäng eftersom bara en puck var närmare mitten av huset än TEAM 1 närmaste puck till mitten.

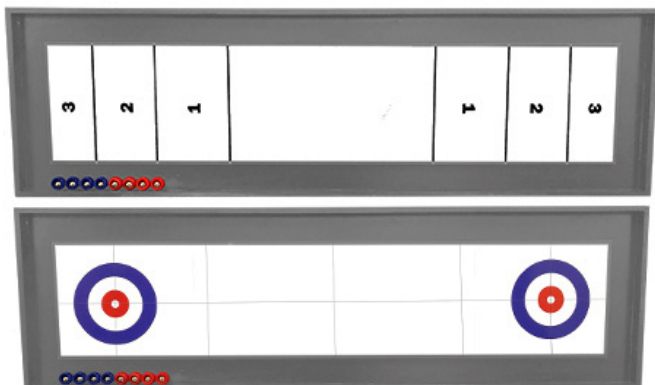
Teknik:

Blockering – Ett lag kan skydda en redan placerad puck genom att placera en annan puck framför denna. Detta gör det möjligt att skydda sin puck när det blir det andra lagets tur.

Försvar – Ett lag kan också skjuta ut ett lags puck ur poängzonen eller i "graven".

Vänd pucken – Prova bägge sidor av pucken. Du kommer upptäcka att den ena sidan glider annorlunda än den andra!

NORDIC GAMES Shuffleboard ja Curling pelisäännöt



2 x 4 Kiekkoa

Mukana seuraavat osat:
2 x 4 kiekkoa (punaiset ja siniset)
Käännettävä pelilauta

Pelisäännöt

Tarkoitus:

Joukkue, joka saa ensimmäisenä 21 pistettä voittaa.

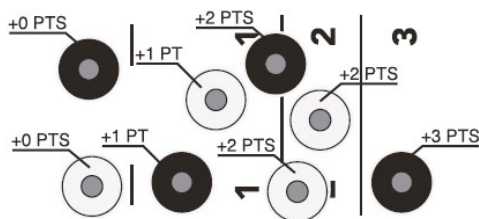
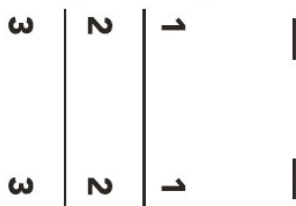
Säännöt

Pelaajat jaetaan 2 joukkueeseen enint. 4 pelaajaa jokaisessa joukkueessa. Aloittava joukkue valitaan "Kivi, paperi, sakset" – pelin avulla. Jokaisella kierroksella, joukkueet liu'uttavat / työntävät kiekkoa vuorotellen kohti toisessa päässä olevaa pistealuetta. Jokainen joukkueen jäsen työntää vuorollaan kiekkoa. Kun kaikki kiekot on käytetty kirjataan tulos. Kun kierros on loppu, alkaa uusi kierros. Huomaa, että kourussa olevaa kiekkoa ei lasketa.

Pisteet

Laudalla on 3 pisteytysaluetta, vyöhykkeet 1, 2, 3. Kun kiekko tulee pisteytysalueelle, sen on pysyttävä siellä kierroksen loppuun asti. Jos kiekko pysähtyy 2 alueen kohdalle (rajalle), lasketaan pisteet korkeimman pisteytysalueen mukaan.

TEAM 1 ● TEAM 2 ●



Tässä esimerkissä saa TEAM 1 = 5 pistettä ja TEAM 2 = 6 pistettä.

Pelitekniikka

Estäminen – Joukkue voi suojata jo liu'utetun kiekon liuttamalla toisen kiekon sen eteen. Tämä antaa suojaesteen toisen joukkueen vuoron aikana.

Puolustus – Pelaajat saavat tähdätä kohti vastustajan kiekkoja saadakseen ne pois pisteytysalueelta tai alas kouruun.

Käännä kiekko – Kokeile kiekon molempia puolia. Huomaat, että toinen puoli liikuu eri tavalla kuin toinen!

Pelissäännöt curling

Tarkoitus:

Joukkue, joka saa eniten pisteitä 8 kierroksen jälkeen voittaa.

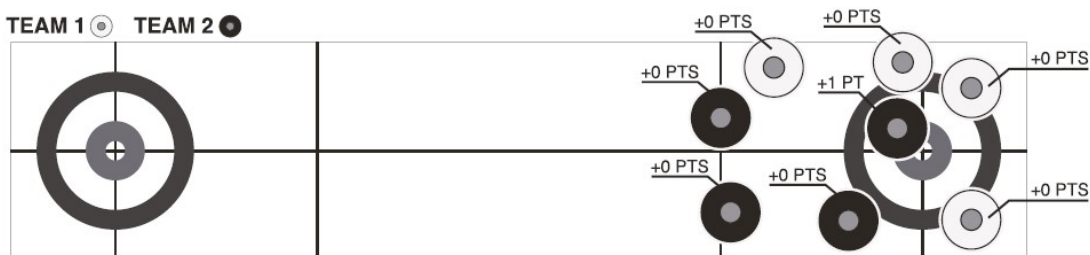
Pelissäännöt

Pelaajat jaetaan 2 joukkueeseen enint. 4 pelaajaa jokaisessa joukkueessa. Aloittava joukkue valitaan ”Kivi, paperi, sakset” – pelin avulla. Peli alkaa ja pelaajat kustakin joukkueesta liu’uttavat vuorotellen kiekkonsa lähimmäksi vastustajan pesää. (”Pesä” on ympyrä laudan vastakkaisessa päädyssä).

Kun kaikki 8 kiekkoa on pelattu, lasketaan pisteet. (Katso pisteytys alla) Kierroksen voittaja aloittaa seuraavan kierroksen. Jos käy ilmi, että voittajaa ei ole, kyseisen kierroksen aloittanut joukkue aloittaa uudelleen. Peli jatkuu näin, kunnes 8 kierrosta on pelattu ja voittaja voidaan valita.

Pisteytys

Tavoitteena on olla joukkue / pelaaja, joka on lähimpänä ”pesän” keskustaa. Joukkue, jonka kiekko on lähimpänä , saa yhden pisteen jokaisesta kiekosta, joka on lähempänä kuin vastakkaisen joukkueen / pelaajan kiekot. Pisteitä ei jaeta, jos molempien joukkueiden mielestä heidän kiekkonsa on lähimpänä



Yllä oleva esimerkki osoittaa, että TEAM 2 saa 1 pisteen, koska vain 1 kiekko oli lähempänä pesän keskustaa kuin TEAM 1:n lähin kiekko .

Pelitekniikka:

Estäminen - Joukkue voi suojata jo liu’utetun kiekon liuttamalla toisen kiekon sen eteen. Tämä antaa suojaesteen toisen joukkueeseen vuoron aikana.

Puolustus – Pelaajat saavat tähdätä kohti vastustajan kiekkoja saadakseen ne pois pisteytysalueelta tai alas kouruun.

Käännä kiekko – Kokeile kiekon molempia puolia. Huomaat, että toinen puoli liukuu eri tavalla kuin toinen!

