

TABLE TOP CURLING GAME



TEST YOUR SKILLS AND FINESSE WITH THIS COMPACT CURLING GAME!

NL HANDLEIDING

Het doel van curling is om punten te scoren, door jouw steen zo dicht mogelijk bij het midden van het 'huis' aan de overkant van het speelveld te schuiven. Het team met de meeste punten aan het eind van een aantal rondes, wint het spel.

VOORBEREIDING

Zoek een glad oppervlak, rol de mat uit en plaats de magnetische strips aan elk uiteinde. Verdeel de spelers in twee teams, van 1 tot 4 spelers. Elk team mag een kleur kiezen: blauw of oranje. Om te bepalen wie mag beginnen, speelt elk team 1 steen. Wie het dichtst bij de 'Tee line' uitkomt (zie de illustratie) mag beginnen.

ENDS

Een spelletje curling bestaat normaal gesproken uit 8 'ends'. In elke 'end' spelen de teams om en om vier stenen. Als je één tegen één speelt mag bij iedere 'end' elke speler dus 4 keer spelen; met teams van 4 spelers mag iedereen één keer. Je speelt altijd om en om!

EÉN STEEN SPELEN

Je pakt de speciale curlingsteen vast met je vingers, en je schuift 'm over de mat. Je moet de steen loslaten, voordat 'ie de eerste 'hogline' passeert. Daarna moet de steen over de tweede 'hogline' glijden. Als dit niet lukt, telt je worp niet en moet je jouw steen verwijderen.

Het doel is, om zo dicht mogelijk in het midden van het 'house' (de gekleurde cirkels) uit te komen. Als je steen verder komt dan de 'back line', is je worp ook ongeldig. Je moet je steen dan wegpakken. Pas in de volgende 'end' doet deze steen weer mee.

SCOREN

Het team, met de steen die het meest in het midden van de rode cirkel (de 'button') ligt, wint de 'end'. Je bepaalt de score, door 1 punt te rekenen voor elke steen, die dichterbij de button ligt dan de beste steen van de tegenpartij. Je bekijkt dus, wat de beste steen is van de andere partij; elke steen van jouw team die dichterbij de button ligt, geeft je een punt. De stenen moeten in het huis liggen, om te kunnen bijdragen aan je score. Als een steen van bovenaf gezien de buitenste blauwe ring raakt, telt 'ie nog mee.

Tel na de 8 'ends' alle scores bij elkaar op. Het team of de speler met het hoogste aantal punten wint het spel. Heb je een gelijke stand? Dan wordt er een extra 'end' gespeeld!

EN INSTRUCTION MANUAL

The object of curling is to score points by sliding your stone as close as possible to the centre of the 'house' at the opposite end of the playing field. The team with the most points at the end of a number of rounds wins the game.

PREPARATION

Find a flat surface, roll out the mat and place the magnetic strips at each end. Divide up the players into two teams of 1 to 4 players each. Each team chooses a colour: blue or orange. To decide who will start the game, each player plays 1 stone. Whoever ends up closest to the Tee Line (see illustration) may start.

ENDS

Normally speaking, a game of curling is made up of 8 'ends'. In each 'end' the teams take turns to play four stones. If you are playing one against one, then each player has 4 goes for each 'end'; in teams of 4 players everyone has one go. You always play alternately!

PLAYING A STONE

You hold the special curling stone with your fingers and flick it across the mat. You must release the stone before it passes the first 'hogline'. The stone must then slide over the second 'hogline'. If you don't manage to do this, your throw doesn't count and you must remove your stone.

The object is to end up as close as possible to the centre of the house (the coloured circles). If your stone goes beyond the Back Line then it doesn't count either. You then have to take away your stone. This stone only participates again in the next 'end'.

SCORING

The team with the stone most closely located to the centre of the red circle (the 'button') wins the 'end'. You work out the score by allowing 1 point for each stone that is closer to the button than the best stone of the opponent. In other words, you see which is the opponent's best stone and each of your team's stones that is closer to the button gives you a point. The stones must be in the house for them to contribute to your score. If a stone as seen from above is touching the outer blue ring, this counts as well.

Tot up all the scores together after the 8 'ends'. The team or player with the highest number of points wins the game. If the points are tied, then an extra 'end' is played as the decider!

FR MODE D'EMPLOI

Le but du curling est de marquer des points en faisant glisser votre pierre le plus près possible du centre de la maison située de l'autre côté de la piste. L'équipe avec le plus de points à la fin d'un certain nombre de tours gagne la partie.

PRÉPARATION

Trouvez une surface lisse, déroulez le tapis et placez les bandes magnétiques à chaque extrémité. Formez deux équipes, de 1 à 4 joueurs. Chaque équipe peut choisir une couleur : bleu ou orange. Pour déterminer qui commence, chaque équipe lance 1 pierre. Celui qui s'approche le plus près de la ligne de T (voir illustration) commence.

MANCHES

Une partie de curling se compose habituellement de 8 manches. Les équipes jouent quatre pierres en alternance au cours de chaque manche. Si vous jouez en un contre un, chaque joueur peut jouer 4 fois par manche ; avec des équipes de 4 joueurs, chaque joueur joue une fois. Jouez toujours en alternance!

LANCER DE PIERRE

Saisissez la pierre de curling spéciale avec les doigts et faites-la glisser sur le tapis. Vous devez lâcher la pierre avant qu'elle ne passe la première ligne de jeu. La pierre doit ensuite dépasser la deuxième ligne de jeu. Si vous n'y arrivez pas, votre lancer ne compte pas et vous devez retirer votre pierre du tapis.

Le but est de se retrouver le plus près possible du centre de la maison (les cercles colorés). Votre lancer est également invalide si votre pierre dépasse la ligne arrière, et vous devez alors retirer votre pierre. Ce n'est qu'à la manche suivante que cette pierre peut à nouveau être remise en jeu.

MARQUER DES POINTS

L'équipe dont la pierre se trouve le plus au centre du cercle rouge (le centre de la maison) gagne la manche. Vous déterminez le score en comptant 1 point par pierre étant plus proche du centre de la maison que la meilleure pierre de l'autre équipe. Commencez donc par déterminer quelle est la meilleure pierre de l'autre équipe ; chaque pierre de votre équipe qui est plus proche du centre de la maison que cette pierre vous donne un point. Les pierres doivent se trouver dans la maison pour être comptabilisées. Si une pierre, vue de haut, touche le rond bleu extérieur, elle compte également.

Additionnez tous les scores au bout des 8 manches. L'équipe ou le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie. Les scores sont à égalité ? Vous devez alors disputer une manche supplémentaire!

DE ANLEITUNG

Das Ziel des Curling ist Punkte zu erlangen, indem Sie Ihren Stein so nah wie möglich an das Zentrum des „Hauses“ am anderen Ende des Spielfelds gleiten lassen. Das Team mit den meisten Punkten am Ende einer Anzahl von Runden gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Finden Sie eine flache Oberfläche, rollen Sie die Matte aus und platzieren Sie an jedem Ende die Magnetstreifen. Teilen Sie die Spieler in zwei Teams mit je ein bis vier Spielern auf. Jedes Team wählt eine Farbe: blau oder orange. Um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt, spielt jeder Spieler einen Stein. Wer am nächsten an die „Teeline“ (siehe Abbildung) herankommt, darf anfangen.

ENDS

Normalerweise besteht ein Curling-Spiel aus acht „Ends“. In jedem „End“ ist ein Team an der Reihe, vier Steine zu spielen. Wenn Sie einzeln gegeneinander spielen, hat jeder Spieler vier Versuche für jedes „End“; in Teams mit vier Spielern hat jeder einen Versuch. Sie spielen immer abwechselnd!

EINEN STEIN SPIELEN

Sie halten den speziellen Curling-Stein mit Ihren Fingern und schlenzen ihn über die Matte. Sie müssen den Stein loslassen, bevor er die erste „Hogline“ überquert. Der Stein muss dann über die zweite „Hogline“ gleiten. Wenn Sie das nicht schaffen, zählt Ihr Wurf nicht und Sie müssen Ihren Stein entfernen.

Das Ziel ist, dass er so nahe wie möglich am Zentrum des Hauses (den bunten Kreisen) stehenbleibt. Wenn Ihr Stein hinter die Backline gelangt, zählt er auch nicht. Sie müssen Ihren Stein dann entfernen. Dieser Stein nimmt erst im nächsten „End“ wieder teil.

SPIELERGEBNIS

Das Team, dessen Stein am nächsten zum Zentrum des roten Kreises (dem „Button“) gelangt, gewinnt das „End“. Sie berechnen den Spielstand, indem Sie für jeden Stein, der näher am Button als der beste Stein des Gegners ist, einen Punkt vergeben. Anders gesagt, Sie sehen, welcher der beste Stein des Gegners ist, und jeder der Steine Ihres Teams, der näher am Button ist, bringt Ihnen einen Punkt. Die Steine müssen im Haus sein, um zu Ihrem Spielstand beizutragen. Wenn ein Stein von oben gesehen den äußeren blauen Ring berührt, zählt das auch.

Rechnen Sie nach den acht „Ends“ alle Punktestände zusammen. Das Team oder der Spieler mit der höchsten Anzahl von Punkten gewinnt das Spiel. Bei Punktgleichstand wird ein zusätzliches „End“ zur Entscheidung gespielt!

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

El objetivo del juego de Curling es ganar puntos deslizando la piedra lo más cerca posible del centro de la “casa” en el lado opuesto del campo de juego. El equipo con más puntos al final de varias rondas gana el juego.

PREPARACIÓN

Encuentra una superficie lisa, extiende el tapete y coloca las tiras magnéticas en cada extremo. Divide a los jugadores en dos equipos, de 1 a 4 jugadores. Cada equipo puede elegir un color: azul o naranja. Para determinar quién puede comenzar, cada equipo lanza 1 piedra. Quien se acerque más a la línea “Tee” (vea la ilustración) puede comenzar.

ENDS

Un juego de curling normalmente consta de 8 “ends”. En cada “end”, los equipos juegan alternativamente cuatro fichas. Si juegas uno contra uno, cada jugador puede jugar 4 veces en cada “end”; Con equipos de 4 jugadores, todos pueden jugar una vez. ¡Siempre se juega alternativamente!

LANZANDO LA PIEDRA

Agarras la piedra especial de curling con los dedos y la deslizas sobre el tapete. Tienes que soltar la piedra antes de que pase la primera “línea de entrega”. La piedra debe deslizarse sobre la segunda “línea de entrega”. Si esto falla, tu lanzamiento no contará y debes eliminar tu ficha.

El objetivo es acercarse lo más posible al centro de la “casa” (los círculos de colores). Si tu piedra se mueve más allá de la “línea de fondo”, el lanzamiento también es inválido. Luego debes quitar tu piedra. Solo en el próximo “end” esta piedra participa nuevamente.

PUNTAJE

El equipo, con la piedra que esté más cerca del círculo rojo en el centro (el “botón”), gana el “end”. Se determina el puntaje contando 1 punto por cada ficha que esté más cerca del botón que la mejor ficha del oponente. Entonces miras la mejor piedra del oponente; cada piedra de tu equipo que esté más cerca del botón

te da un punto. Las piedras deben estar en la casa para contribuir a su puntaje. Cuando una piedra, vista desde arriba, toca el anillo azul exterior, todavía cuenta.

Suma todos los puntajes juntos después de los 8 “ends”. El equipo o jugador con el mayor número de puntos gana el juego. ¿Hay un empate? ¡Entonces se juega un “end” extra!

IT MANUALE D'ISTRUZIONI

Scopo del curling è totalizzare punti facendo scorrere la propria pietra il più vicino possibile al centro della “casa” sul lato opposto del campo da gioco. Il team che ha totalizzato più punti dopo un determinato numero di turni, vince la partita.

PREPARAZIONE

Individuare una superficie piana e liscia, stendere il tappeto e collocare le strisce magnetiche ad ogni estremità. Suddividere i giocatori in due squadre composte da 1 a 4 giocatori. Ciascuna squadra può scegliere un colore: blu o arancione. Per stabilire chi deve iniziare il gioco, ogni squadra gioca 1 pietra. La squadra che riesce a piazzarla il più vicino possibile alla “Tee line” (vedi figura), inizia la partita.

FINE DEL GIOCO

Una partita di curling conta generalmente 8 “end” (manche). In ciascun “end”, ogni squadra gioca quattro pietre a turno. Se si gioca in modalità uno contro uno, per ciascun “end” ogni giocatore può effettuare 4 tiri; con squadre da 4 giocatori, ciascun team può effettuare un solo tiro. I tiri vengono effettuati a turno!

GIOCARE UNA PIETRA

Afferrare le speciali pietre da curling con le mani e poi farla scivolare lungo il tappeto. Bisognerà lasciar andare la pietra prima che superi la prima “hogline”. Quindi, la pietra deve scivolare verso la seconda “hogline”. Qualora questo non accada, il tiro non sarà valido e bisognerà rimuovere la pietra.

Lo scopo è quello di piazzare la pietra il più vicino possibile alla “house” (casa, ossia i due cerchi colorati). Se la pietra supera la “back line”, il tiro non sarà valido e bisognerà rimuovere la pietra dal tappeto. Questa pietra potrà essere utilizzata solo al prossimo “end”.

PUNTEGGIO

La squadra che ha piazzato la pietra più vicino al cerchio rosso (il “button”), vince la manche “end”. Andrà sommato 1 punto per ciascuna pietra che andrà più vicina al button rispetto alla pietra meglio piazzata degli avversari. Per farlo, bisognerà individuare la pietra migliore della squadra avversaria: ciascuna pietra del vostro team che più si avvicina al button vi conferisce un punto. Le pietre dovranno trovarsi all'interno della casa (house) per poter assegnare punti. Se – vista dall'alto - una pietra tocca l'anello blu esterno, andrà comunque contata.

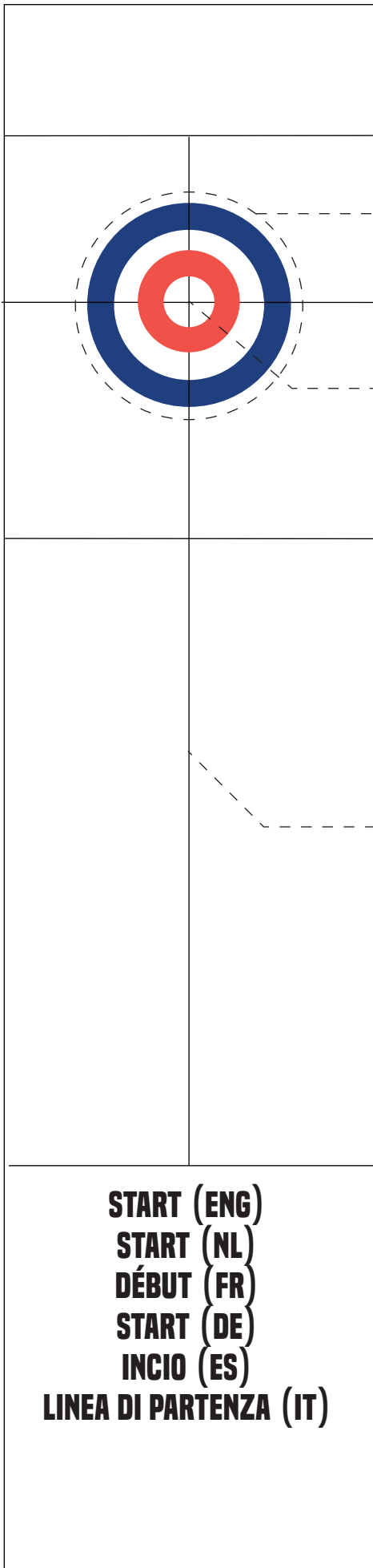
Dopo aver completato gli 8 “end”, sommare tutti i punti. Il team o il giocatore che ha totalizzato più punti, vince la partita. Avete totalizzato lo stesso punteggio? Allora bisognerà disputare un “end” extra!

WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lees eerst de gebruiksaanwijzing en volg deze op. Bewaar deze om later te kunnen raadplegen. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Read the instructions before use, follow them and keep them for reference. **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation. Lire et observer ces instructions avant utilisation et les garder comme référence. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine teile. Erstickungsgefahr. Lesen Sie vor der Verwendung die Anweisungen, befolgen Sie diese und bewahren Sie sie zum späteren Gebrauch auf. **ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. Leer las instrucciones antes de la utilización, seguir las y conservarlas como referencia. **ATTENZIONE/AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Leggere queste istruzioni prima dell'uso, osservarle e conservarle per poterle consultare anche in seguito.



2021
Made in China

Art. no. 2004035
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL



**Back Line (ENG) / Back Line (NL) / Ligne arrière (FR) / Backline (DE) /
Linea de fondo (ES) / Back line (IT)**

**House (ENG) / House (NL) / Maison (FR) / Haus (DE) /
Casa (ES) / Casa (IT)**

**Tee line (ENG) / Tee line (NL) / Ligne de T (FR) / Teeline (DE) / Línea tee
(ES) / Tee line (IT)**

**Button (ENG) / Button (NL) / Centre de la maison (FR) /
Button (DE) / Botón (ES) / Bottone (IT)**

**Hogline (ENG) / Hogline (NL) / Ligne de jeu (FR) / Hogline (DE) /
Linea de entrega (ES) /Linea del maiale (IT)**

**Center Line (ENG) / Center Line (NL) / Ligne centrale (FR) /
Centreline (DE) / Linea de centro (ES) / Linea centrale (IT)**

**Hogline (ENG) / Hogline (NL) / Ligne de jeu (FR) / Hogline (DE) /
Linea de entrega (ES) / Linea del maiale (IT)**

**START (ENG)
START (NL)
DÉBUT (FR)
START (DE)
INCIO (ES)
LINEA DI PARTENZA (IT)**