

TABLE TOP BOWLING GAME



TEST YOUR SKILLS AND FINESSE WITH THIS COMPACT BOWLING GAME!

NL HANDLEIDING

Het doel van dit bowling spel is, om met de speciale bowlingballen zoveel mogelijk kegels om te gooien. Wie na 10 'frames' de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Zoek een glad oppervlak, rol de mat uit en plaats de magnetische strips aan elk uiteinde. Plaats de 'pins' op de juiste positie. Verdeel de spelers in teams of speel individueel.

Om te bepalen wie mag beginnen, speelt elke speler 1 bowlingbal. Wie het minste aantal pins omgooit, mag beginnen. Let op: je moet wel minimaal één pin omgooien.

FRAMES

Een spelletje bowlen bestaat uit 10 'frames'. In elke 'frame' mag je twee keer gooien. Je hebt net bepaald wie mag beginnen: deze speler gaat nu zijn eerste worp doen. (zie voor een uitleg hiervoor het kopje GOOIEN). Na deze worp tel je het aantal 'pins', dat om is gegaan. Deze 'pins' verwijder je van de mat. Nu mag je voor de tweede keer gooien. Je telt het totale aantal omgegooide pins; dit schrijf je op een papertje. Daarna zet je de 'pins' weer in hun startpositie. Nu mogen de andere spelers gaan gooien.

STRIKE

Als je alle zes de 'pins' in één worp omgooit, heb je een 'strike' gegooit. In dit geval mag je alle kegels weer opnieuw neerzetten voor de tweede worp van je 'frame'. Je kunt dus maximaal 12 punten behalen in een 'frame'.

GOOIEN

Je pakt de speciale bowlingbal vast met je vingers, en je schuift 'm over de mat. Je begint bij het gedeelte met het woord START. Je moet de bowlingbal loslaten voor de 'foul line', anders is de worp ongeldig. Jouw bal moet binnen de lijnen van de mat blijven; anders is je bal in de 'gutter' geëindigd en heb je geen punten gescoord.

WINNEN

Tel na de 10 'frames' alle scores bij elkaar op. Het team of de speler met het hoogste aantal punten wint het spel.

EN INSTRUCTION MANUAL

The object of this bowling game is to knock over as many pins as possible with the special bowling balls. Whoever has the most points after 10 frames wins the game.

PREPARATION

Find a flat surface, roll out the mat and place the magnetic strips at each end. Place the pins (or skittles) in the correct position. Divide up the players into teams or play individually.

To decide who will start the game, each player plays 1 bowling ball. The person who knocks over the least number of pins may start. Please note: you must knock over at least one pin.

FRAMES

A game of bowls is made up of 10 frames. You can throw two times in each frame. You have just decided who may start: this player now makes his or her first throw (for a description of this, see under THROWING). After this throw, you count the number of pins knocked over. You remove these pins from the mat. Now you can take your second throw. You count the total number of pins knocked over and write this down on a piece of paper. Then you place the pins back in their starting position. Now the other players take their turn to throw.

STRIKE

If you knock over all six of the pins in a single throw, you have scored a strike. In this case, you can put all the pins back in position again ready for the second

throw of your frame. You can therefore get a maximum of 12 points in a frame.

THROWING

You hold the special bowling ball with your fingers and you flick it across the mat. You begin at the section marked with the word START. You must release the bowling ball before the 'foul line' or else the throw doesn't count. Your ball must stay within the lines of the mat; otherwise your ball ends up in the gutter and you don't score any points.

WINNING

Tot up all the scores together after the 10 frames. The team or player with the highest number of points wins the game.

FR MODE D'EMPLOI

Le but de ce jeu de bowling est d'utiliser les boules de bowling pour faire tomber autant de quilles que possible. La personne qui obtient le plus de points au bout de 10 frames gagne la partie.

PRÉPARATION

Trouvez une surface lisse. Déroulez le tapis et placez les bandes magnétiques à chaque extrémité. Placez les quilles sur les positions indiquées. Formez des équipes ou jouez individuellement.

Pour déterminer qui commence, chaque joueur lance une boule de bowling. La personne qui fait tomber le moins de quilles commence. Vous devez cependant faire tomber au moins une quille.

FRAMES

Une partie de bowling se compose de 10 frames. Vous pouvez lancer la boule deux fois par frame. Vous venez de déterminer qui commence : ce joueur va maintenant effectuer son premier lancer. (Voir la rubrique LANCER pour une explication). Après ce lancer, vous comptez le nombre de quilles qui sont tombées. Retirez ces quilles du tapis. Vous pouvez maintenant effectuer un deuxième lancer. Comptez le nombre total de quilles tombées ; notez ce chiffre sur une feuille. Vous pouvez ensuite remettre les quilles dans leur position de départ. Les autres joueurs peuvent maintenant commencer à lancer.

STRIKE

Si vous faites tomber les six quilles en un seul lancer, vous obtenez un strike. Dans ce cas, vous pouvez replacer toutes les quilles pour le deuxième lancer de votre frame. Vous pouvez donc marquer un maximum de 12 points par frame.

LANCER

Saisissez la boule de bowling spéciale avec les doigts et faites-la glisser sur le tapis. Tenez-vous sur la partie avec le mot START. Vous devez lâcher la boule de bowling avant la ligne de faute, sinon le lancer n'est pas valide. Votre boule doit rester entre les lignes du tapis, sinon elle se retrouve dans la rigole et vous ne marquez pas de points.

FIN DE LA PARTIE

Au bout de 10 frames, additionnez tous les scores. L'équipe ou le joueur avec le plus grand nombre de points gagne la partie.

DE ANLEITUNG

Das Ziel dieses Bowling-Spiels ist es, mit diesen speziellen Bowlingkugeln so viele Kegel wie möglich umzuwerfen. Wer nach 10 Frames (Runden) die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

Finden Sie eine flache Oberfläche, rollen Sie die Matte aus und platzieren Sie an jedem Ende die Magnetstreifen. Stellen Sie die Kegel an den richtigen Positionen auf. Teilen Sie die Spieler in Teams ein oder spielen Sie einzeln.

Um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt, spielt jeder Spieler eine Bowlingkugel. Die Person, welche die wenigsten Kegel umwirft, darf anfangen. Bitte beachten Sie: Sie müssen mindestens einen Kegel umwerfen.

FRAMES

Eine Runde Bowling besteht aus bis zu 10 Frames. Sie können in jedem Frame zwei Mal werfen. Sie haben gerade entschieden, wer anfangen darf: Dieser Spieler macht jetzt seinen oder ihren ersten Wurf (Sie finden eine Beschreibung unter WERFEN). Danach zählen Sie die Anzahl der umgeworfenen Kegel. Sie entfernen diese Kegel von der Matte. Jetzt können Sie Ihren zweiten Wurf machen. Sie zählen die Gesamtanzahl der umgeworfenen Kegel und schreiben diese auf ein Blatt Papier. Dann stellen Sie die Kegel wieder in ihrer Anfangsposition auf. Jetzt sind die anderen Spieler mit dem Werfen dran.

STRIKE

Wenn Sie alle sechs Kegel mit einem einzigen Wurf umwerfen, haben Sie einen Strike erzielt. In diesem Fall können Sie alle Kegel wieder an ihren Platz stellen, damit sie für den zweiten Wurf Ihres Frames bereit sind. Sie können daher in einem Frame maximal 12 Punkte erzielen.

WERFEN

Sie halten die spezielle Bowlingkugel mit Ihren Fingern und schlenzen sie über die Matte. Sie beginnen in dem Bereich, der mit dem Wort START markiert ist. Sie müssen die Bowlingkugel vor der „Foul-Linie“ loslassen, da der Wurf sonst nicht zählt. Ihr Ball muss innerhalb der Linien auf der Matte bleiben; andernfalls endet Ihr Ball in der Rinne und Sie erzielen keine Punkte.

GEWINNEN

Rechnen Sie nach den 10 Frames alle Punkte zusammen. Das Team oder der Spieler mit der höchsten Anzahl von Punkten gewinnt das Spiel.

ES

MANUAL DE INSTRUCCIONES

El objetivo de este juego de boliche es, tumbar cuantos bolos sea posible con la bola de boliche especial. Quien tenga mas puntos despues de 10 'cuadros' es el ganador del juego.

PREPARACIÓN

Encuentra una superficie lisa, extiende el tapete y coloca las tiras magnéticas en cada extremo. Coloca los "bolos" en la posición correcta. Divide a los jugadores en equipos o juega individualmente.

Para determinar quién puede comenzar, cada jugador lanza 1 bola de boliche. Quien golpee el menor número de bolos puede comenzar. Nota: debe derribar al menos un bolo.

CUADROS

Un juego de bolos consta de 10 "cuadros". Puedes lanzar dos veces en cada "cuadro". Acabas de decidir quién puede comenzar: este jugador ahora hará su primer lanzamiento. (para una explicación, mira el encabezado PARA LANZAR). Después de este lanzamiento, cuenta el número de "bolos" que cayeron. Quita estos "bolos" del tapete. Ahora se puede lanzar por segunda vez. Se cuenta el número total de bolos derribados; se anota esto en una hoja de papel. Luego se vuelve a colocar los "bolos" en su posición inicial. Ahora los otros jugadores pueden lanzar.

STRIKE (CHUZA)

Si se tumba los seis "bolos" de un solo tiro, has lanzado un "strike" o chuza. En este caso, puedes volver a colocar todos los bolos para el segundo lanzamiento de tu "cuadro". Por lo tanto, puedes alcanzar un máximo de 12 puntos en un "cuadro".

PARA LANZAR

Agarras la bola de boliche especial con los dedos y la deslizas sobre el tapete. Empiezas en la parte con la palabra INICIO. Debes soltar la bola de boliche a la altura entre el acercamiento y la "línea de saque", de lo contrario, el lanzamiento no es válido. Tu bola debe permanecer dentro de las líneas del tapete; de lo contrario, tu bola terminará en la "canaleta" y no habrá anotado ningún punto.

PARA GANAR

Suma todos los puntajes después de los 10 cuadros. El equipo o jugador con el mayor número de puntos gana el juego.

IT

MANUALE D'ISTRUZIONI

Lo scopo di questo gioco del bowling è abbattere quanti più birilli possibili utilizzando le speciali palle da bowling. Il giocatore che ha totalizzato più punti dopo 10 "frame" vince la partita.

PREPARAZIONE

Individuare una superficie piane e liscia, stendere il tappeto e collocare le strisce magnetiche ad ogni estremità. Collocare i birilli nella posizione giusta. Dividere i giocatori in squadre o giocare individualmente.

Per stabilire chi deve iniziare la partita, ogni giocatore effettuerà 1 tiro. Il giocatore che abbatte il maggior numero di birilli, inizia la partita. Attenzione: bisogna abbattere almeno un birillo.

FRAME

Una partita a bowling è composta da 10 "frame". In ciascun frame bisogna effettuare due tiri. Una volta stabilito l'ordine dei giocatori, il primo giocatore di turno effettua il suo primo tiro (consultare la sezione TIRO per avere un esempio). Dopo aver effettuato il tiro, contare il numero dei birilli abbattuti e rimuoverli dal tappeto. Ora si può procedere con il secondo tiro. Contare il numero totale dei birilli abbattuti e annotarlo su un foglietto. Quindi, ricollocare i birilli nella loro posizione iniziale. Il turno passa al giocatore successivo.

STRIKE

Per fare uno "strike" bisogna abbattere tutti e 6 birilli con un solo tiro. In tal caso, rimettere in piedi tutti i birilli per il secondo tiro del proprio "frame". In questo frame, quindi, si possono totalizzare fino a 12 punti.

TIRO

Afferrare le speciali palle da bowling con le dita e poi farle scivolare lungo il tappeto. Il tiro andrà effettuato dalla parte del tappeto contrassegnata dalla parola START. Bisognerà lasciare la palla da bowling prima della "linea di fallo/foul line", altrimenti il tiro non sarà valido. La palla deve rimanere tra le linee del tappeto; in caso contrario, la palla finirà nel "corridoio" e il tiro non sarà valido.

CHI VINCE

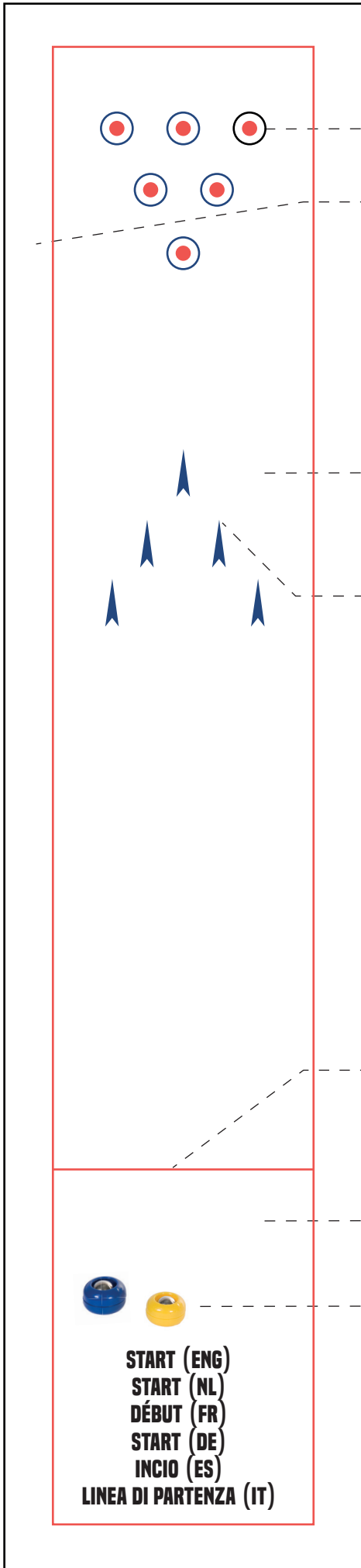
Dopo aver completato i 10 "frame", sommare tutti i punti. Il team o il giocatore che ha totalizzato più punti, vince la partita.

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. 2004129
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL



Pins (ENG) / Pins (NL) / Quilles (FR) / Kegel (DE) / Bolos (ES) / Birilli (IT)

Gutter (ENG) / Gutter (NL) / Rigole (FR) / Rinne (DE) / Canaletta (ES) / Corridoio (IT)

Lane (ENG) / Lane (NL) / Maison (FR) / Bahn (DE) / Pista (ES) / Pista (IT)

Arrows (ENG) / Arrows (NL) / Piste (FR) / Pfeile (DE) / Flechas (ES) / Frece (IT)

Foul line (ENG) / Foul line (NL) / Flèches (FR) / Foul-Linie (DE) / Linea de saque (ES) / Linea di fallo (IT)

Approach (ENG) / Approach (NL) / Approche (FR) / Anlauf (DE) / Acercamiento (ES) / Approccio (IT)

Ball (ENG) / Ball (NL) / Boule (FR) / Ball (DE) / Bola (ES) / Palla (IT)

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