

 2 - ∞ 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 2****Instrucciones del juego****página 2****Istruzioni di gioco****pagina 2****Spelhandleiding****pagina 3****Spilleregler****side 3****Spelanvisning****sida 3****Instrukcja gry****strona 3****Инструкция к игре****страница 3**

Tiroler Roulette

DE

Legen Sie 6 Holzkugeln, 4 naturfarbene, 1 rote, 1 grüne oder blaue, in die Mitte des Spielfeldes und drehen Sie den Kreisel. Wenn der Kreisel die Kugeln berührt, befördert er sie seitwärts in die kleinen, nummerierten, farbigen Löcher und Schalen im äußeren Rahmen des Spielbrettes.

Um Ihren Punktestand herauszufinden, addieren Sie die Nummern jedes von einer Kugel besetzten Loches oder Schale. Die Punkte mit der roten Kugel werden verdoppelt, während die mit der grünen bzw. blauen Kugel erreichten Punkte in Abzug gebracht werden.

Wenn ein Spieler mit einem Kreisdreh alle 6 Kugeln auf Punktfeldern oder in Schalen unterbringt, darf er die Kugeln noch einmal in die Mitte legen und den Kreisel nochmals drehen. Gewonnen hat derjenige, der als erster eine zu Beginn des Spieles festgelegte Punktzahl erreicht, normalerweise 1.000. Erschwerend kann z.B. auch festgelegt werden, dass die mit den naturfarbenen Kugeln und der grünen bzw. blauen Kugel erzielten Punkte nur dann zählen, wenn auch die rote Kugel in einem Loch oder einer Schale gelandet ist.

Tyrolean Roulette

GB

6 wooden balls, 4 natural-coloured, 1 red, 1 either green or blue, are placed in the centre of the playing field.

The spinning top is spun amongst them and in doing so moves the balls outwards. The aim is for the balls to land in the coloured hollows on the outskirts of the playing field or into the four corner pockets.

Each hollow and corner pocket has its own point value marked on the board. To calculate your total points, all the points for each ball that landed in a hollow or pocket are added together. The points for the red ball are doubled, whereas the points for the green or the blue ball are deducted from the total sum. If a player gets points for all 6 balls in one spin, they have the right to replace the balls in the centre and spin again. The winner is the player who first gets to a pre-agreed number of points, usually 1000. To make things more difficult, it could also be decided before the start of play that the point values of the other five balls, natural-coloured, green or blue only count when a red ball has landed in either a hollow or a corner-pocket.

Roulette tyrolienne

FR

Placez 6 billes en bois, 4 non colorées, 1 rouge, 1 verte ou une bleue, au centre du jeu et faites tourner la toupie.

Lorsque la toupie bute contre ces billes, celles-ci sont alors projetées dans des petites alvéoles colorées et numérotées, situées à l'extérieur de la surface de jeu.

Pour déterminer le nombre de points obtenus, additionnez après chaque coup les chiffres inscrits sur les alvéoles dans lesquelles se trouve une bille. Les points de la bille rouge doivent être doublés, alors que ceux de la bille verte ou bleue doivent être soustraits. Si un joueur parvient à placer ces 6 billes dans les alvéoles, il peut alors les replacer au centre de la surface de jeu et relancer la toupie. Le vainqueur est alors le joueur qui obtient en premier le nombre de points fixés en début de partie, en règle générale 1 000. Pour accroître l'intérêt du jeu, il peut être convenu que les points obtenus avec les billes non colorées et la bille verte ou bleue ne seront comptés que si la boule rouge a été également projetée dans l'une des alvéoles.

Ruleta del Tirol

ES

Coloque 6 bolitas de madera, 4 de color natural, 1 roja y 1 verde o azul, en el centro del campo del juego y gire la peonza.

Cuando la peonza toca las bolitas las transporta de lado hacia los pequeños, enumerados agujeros de color y hacia los recipientes en el marco exterior del campo del juego.

Para saber cuál es su puntaje, suma los números de cada uno de los agujeros o recipientes ocupados por una de sus bolitas. Los puntos obtenidos con la bolita roja se duplican, mientras que aquellos alcanzados con la bolita verde o azul se restan. Cuando un jugador con un giro de la peonza logra introducir las 6 bolitas en campos con puntos o en recipientes, puede nuevamente colocar las bolitas en el centro y puede volver a hacer girar la peonza. Gana aquel jugador que primero alcance un puntaje establecido al comenzar la partida, normalmente 1.000. Para dificultar el juego, se puede también establecer, por ejemplo, que los puntos alcanzados con las bolitas de color natural y la bolita verde o azul sólo cuentan si también la bolita roja ha caído en uno de los agujeros o recipientes.

Roulette tirolese

IT

Collocare 6 sfere in legno, 4 in colore naturale, 1 rosse, 1 verdi o blu, al centro della scacchiera far girare la trottola.

Se la trottola tocca le sfere, collocarle nei piccoli fori e nei piatti colorati e numerati sul telaio esterno della scacchiera.

Per calcolare il punteggio, sommare i numeri dei fori e dei piatti occupati da una sfera. I punti con la sfera rossa vengono raddoppiati, mentre quelli con la sfera verde o blu vengono detratti dai punti realizzati.

Se un giocatore riesce a sistemare tutte le 6 sfere sulla tabella dei punti con un solo giro della trottola, potrà collocare le sfere nuovamente al centro e ruotare ancora una volta la trottola. Vince il giocatore che per primo raggiunge il punteggio stabilito all'inizio della partita, che generalmente è pari a 1000.

Per rendere il gioco più impegnativo si può anche decidere che le sfere a colorazione naturale, quelle verdi o le blu danno il proprio punteggio solo quando anche le sfere rosse sono collocate in un piatto o in un foro.

Tiroler Roulette

NL

Leg 6 houten balletjes, 4 in naturelkleur, 1 rode, 1 groene of blauwe, in het midden van het speelveld en draai de tol.

Als de tol de balletjes raakt, worden deze opzij geslingerd in de kleine, genummerde, gekleurde gaten en kuiltjes aan de buitenrand van het speelbord. U bepaalt uw score door de nummers van elk van de door de balletjes bezette gaten en kuiltjes bij elkaar op te tellen. De punten met de rode balletjes worden verdubbeld, de punten met de groene of de blauwe balletjes worden afgetrokken.

Als een speler met een keer draaien van de tol alle 6 balletjes op puntvelden of in kuiltjes heeft gekregen, dan mag hij de balletjes nog een keer in het midden leggen en de tol nogmaals draaien. Gewonnen heeft degene die als eerste een aan het begin van het spel afgesproken puntenaantal bereikt. Meestal is dat 1000.

Om het spel moeilijker te maken, kan bijvoorbeeld ook worden afgesproken dat de punten die zijn gescoord met de balletjes in naturelkleur en de groene of blauwe balletjes alleen dan geldig zijn, als ook het rode balletje in een gat of een kuiltje terecht gekomen is.

Tiroler Roulette

DK

Læg 6 trækugler, 4 naturfarvede, 1 rødde, 1 grønne eller blå, i midten af rouletten og drej den.

Når rouletten rører ved kuglerne, flytter den dem sidelæns til de små, nummererede, kulørte huller og fordybninger i den ydre ramme på rouletten. For at finde frem til pointsummen lægges tallene sammen i hvert hul eller fordybning, som indeholder en kugle. Points'ene med den røde kugle fordobles, mens points'ene med den grønne eller blå kugle trækkes fra.

Hvis en spiller med en roulettedrejning får alle 6 kugler i pindhuller eller i fordybninger, må han lægge kuglerne ind i midten igen og dreje rouletten igen. Vinderen er den, der først når det antal points, som man har aftalt ved starten af spillet, normalt 1.000. For at gøre det sværere kan man f.eks. også aftale, at de points, som man opnår med de naturfarvede kugler eller de grønne eller blå kugler, kun tæller, hvis den røde kugle også er landet i et hul eller en fordybning.

Tyrolerroulett

SE

Lägg de 6 träkulorna, 4 naturfärgade, 1 röda, 1 gröna eller blåa i mitten av spelfältet och vrid på snurran.

När snurran rör vid kulorna kastar den dem åt sidan i de små nummerade, färgade hålen och skalen i spelbrädans yttre ram.

För att ta reda på ditt poängantal adderar du numren till varje hål eller skål där det finns en kula. Poängen med den röda kulan fördubblas medan de poäng som uppnåtts med den gröna eller blå kulan dras av.

Om en spelare placerar alla 6 kulor på poängfält eller i skålar med en snurrning med snurran får denne en gång till lägga kulorna i mitten och återigen snurra snurran. Den spelare vinner, som först uppnår det antal poäng som bestämts innan spelet. Vanligtvis 1.000.

Om man vill göra spelet litet svårare kan man också bestämma att de poäng som uppnåtts med de naturfärgade kulorna och de gröna resp. blå kulorna bara räknas om också den röda kulan har hamnat i ett hål eller en skål.

Tyrolski ruletkowy

PL

Na środku pola gry należy umieścić 6 drewnianych kul, 4 w kolorze naturalnym, 1 czerwone, 1 zielone lub niebieskie.

Następnie należy zakręcić bączek. Gdy bączek dotyka kul, to przesuwa je na bok do małych, kolorowych, ponumerowanych otworów i miseczek w zewnętrznej ramie planszy do gry.

W celu ustalenia stanu punktów gracza, należy dodać do siebie numery każdego otworu lub miseczki zajętego przez kulę. Punkty z czerwonymi kulami należy podwoić, a punkty uzyskane z zielonymi i niebieskimi kulami należy odjąć.

Jeśli gracz przy jednym zakręceniu bączkiem umieści wszystkie 6 kul w punktowanych miejscach lub miseczkach, to może on ponownie umieścić kulki w środku pola i jeszcze raz zakręcić bączek. Zwycięzcą zostaje gracz, który osiągnie ustaloną na początku gry ilość punktów - zwykle 1000.

Jako utrudnienie można np. ustalić, że punkty uzyskane z kul koloru naturalnego i zielonego lub niebieskiego zaliczane są tylko wtedy, gdy także czerwona kula została umieszczona w otworze lub w miseczce.

Тирольская рулетка

RU

Поместите в центр игрового поля 6 деревянных шариков 4 натурального цвета, 1 красных, 1 зеленых или синих и запустите волчок.

Соприкасаясь с шариками, волчок направляет их в стороны: в небольшие пронумерованные цветные лунки и лузы в наружной раме игровой доски.

Для определения количества очков сложите номера каждой занятой шариком лунки или лузы. Очки, полученные красным шариком, удваиваются, тогда как очки, полученные зеленым или синим шариком, отнимаются.

Если у участника игры после одного запуска волчка все 6 шариков оказались на полях с очками или в лузах, то он имеет право еще раз поместить шарик в центр и повторно запустить волчок. Выигрывает тот, кто первым наберет оговоренное в начале игры количество очков (обычно 1.000).

Чтобы усложнить игру, можно, например, договориться, что набранные шариками натурального цвета и зеленым или синим шариком очки учитываются лишь в том случае, если и красный шар оказался в лунке или лузе.