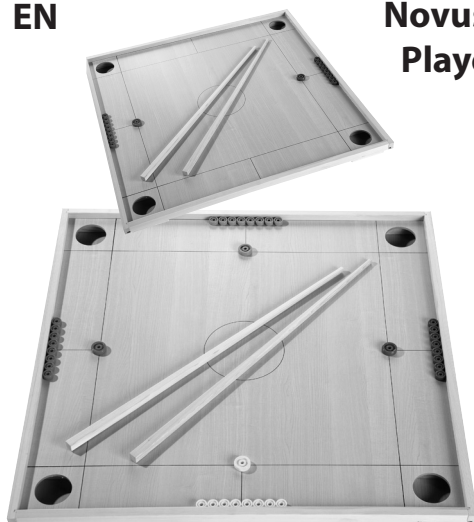


EN

Novuss Game

Players: 2-4



CONTENTS

- 2 cue sticks
- 4 strikers (large discs)
- 32 pucks (small discs)

RULES OF THE GAME

The aim of the game is to use the striker to pocket one's own pucks in fewer strokes than the opponent.

POSITIONING THE GAME PIECES

Each player is dealt a set of nine game pieces of the same colour, consisting of eight pucks (small discs) and one striker (large disc).

Each player places their opponent's pucks (8 small disks of the same colour) in the middle of their own side of the game board, touching the edge.

The large discs are the strikers. Each player centres their striker on the line drawn in front of the opponent's pucks on their side.

MAKING A STROKE

Each player must play their stroke from their own side of the game board. During the stroke, the cue must continuously touch the edge of the game board. During the stroke, the player's fingers may not touch the surface of the game board. The striker is placed on the line on the player's side of the board or on the crosses formed with the lines perpendicular to that line. A stroke is considered to be complete when the cue has touched the striker. However, if the striker moves by LESS than its own diameter without striking any pucks, the stroke can be replayed.

START AND PROGRESS OF PLAY

To start the game, each player hits the striker as close as possible to the centre of the board. The player whose striker is closest to the centre point starts the game.

The players take turns striking. When a player pockets one or more of their own pucks, the player may continue striking. If an opponent's puck or pucks are pocketed together with the player's own pucks, the player may still continue.

If the player strikes one of their pucks into a pocket on their own side of the board, or if the player pockets an opponent's puck, or if the player strikes an opponent's puck off the board, or if the player strikes their own striker off the board, the striking turn passes to the next player. If the player pockets the striker, the striker and one of the pocketed pucks must be returned to the board, after which it is the next player's turn.

Rebound strokes, where the striker rebounds off the player's own edge of the board, are allowed.

If a player intends to pocket a puck in one of the pockets on the player's own side, the player must inform the opponent(s) of this in advance. (Mentioning it after the stroke does not count.)

If a player strikes one of their own pucks off the board, the opponent must place it wherever he or she chooses within the circle at the centre of the board. The striking turn passes to the opponent. The last puck may be struck into any pocket without advance notifications.

END OF THE GAME

The game ends when a player has pocketed all of his or her pucks.

If the opponent has a stroke in hand, he or she may play an equalising stroke.

HANDY HINT!

You can spray a little cooking oil or furniture polish onto the board and polish it with a dry cloth. Another option is to sprinkle potato flour. This significantly improves the glide of the pieces. Enjoy your game!

WARNING! Not suitable for children under three years. Choking hazard, contains small parts. Retain this information for later use.



FI

Koronapeli

2–4:lle pelaajalle



SISÄLTÄÄ:

Mailat x 2
Isot pelinappulat x 4
Pienet pelinappulat x 32

PELIN TARKOITUS

Pelin tavoitteena on saada lyötyä omalla isolla pelinappulalla omat pienet pelinappulat pussireikiin vähemmillä lyöntivuoroilla kuin vastapelaaja.

PELINAPPULOIDEN ASETTAMINEN PELILAUDALLE

Kullekin pelaajalle jaetaan 9 pelinappulaa väreittäin, 8 pientä ja yksi iso.

Pelaajat asettavat vastapelaajansa pelinappulat (8 pientä samanväristä nappulaa) eteensä tiiviiseen riviin, keskelle pelilaudan sivua, kiinni reunaan. Isot pelinappulat toimivat ammuntanappuloina ja kukin pelaaja asettaa oman ison ammunta-pelinappulansa oman puolen vastapelaajan pienten pelinappuloiden eteen viivan keskelle.

LYÖNNIN SUORITUS

Pelaajan tulee suorittaa lyönti omalta puoleltaan pelilautaa. Lyödessä mailan tulee koskettaa pelilaudan reunaa koko lyönnin ajan. Lyödessä sormet eivät saa koskettaa pöydän pintaa ja lyöntiviiva rajoittuu molempien päiden ristikoihin, joista saa vielä lyödä. Kun maila on kerran osunut pelinappulaan, pelivuoro vaihtuu vastapelaajalle. Jos pelinappula kuitenkin liikkuu ALLE yhden pelinappulan mitan verran osumatta muihin pelinappuloihin, saa lyönnin uusia.

PELIN ALOITUS JA KULKU

Aluksi pelaajat yrittävät lyödä ison pelinappulansa lähimmäksi pelilaudan keskipisteeseen. Lähimmäksi keskipistettä lyönyt pelaaja saa aloittaa pelin. Pelaajat ampuvat nappuloitaan vuorotellen. Jos pelaaja saa yhden tai useamman omista nappuloistaan pussiin, hän saa jatkaa lyöntivuoroaan. Jos omien nappuloiden lisäksi pussittuu myös vastapelaajan nappuloita, saa pelaaja silti jatkaa vuoroaan. Mikäli pelaajan pelinappula menee oman puolen pussiin tai lyö vastapelaajan nappuloita pussiin tai pois pelipöydältä tai oman ison pelinappulansa pois pöydältä siirtyy vuoro vastapelaajalle. Jos iso pelinappula menee pussiin, lyöntivuoro päättyy ja yksi jo pussitettu nappula nostetaan takaisin peliin. Pelaaja voi tehdä "ylilyönnin", toisinsanoen käyttää omaa pelipuoltaan ison pelinappulansa kimmokkeena.

Pelaajan halutessa lyödä nappulan oman pelipuolensa pussiin, täytyy pelaajan muistaa ilmoittaa vastapelaajalle ennen lyöntiä "omaan pussiin" lyönnistä. (Jälkikäteen ilmoitusta ei hyväksytä).

Mikäli pelinappula lentää ulos pelilaudalta, vastapelaaja asettaa sen takaisin pelilaudan keskiympyrän sisään haluamaansa kohtaan. Lyöntivuoro siirtyy vastapelaajalle.

Viimeisen pelinapin saa lyödä mihin tahansa pussiin, ilman ennakkomääritystä.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Toisen pelaajan saatua kaikki pelinappulansa pussiin, peli päättyy.

Vastapelaajalla on kuitenkin tasoittava lyöntivuoro, jos hän on käyttänyt yhden lyöntivuoron vähemmän.

VINKKI!

Voit suihkuttaa pelilaudalle pienen tipan ruokaöljyä tai kiillotusainetta ja hangata sen kuivalla kangasrätillä. Voit käyttää myös perunajauhoa. Näin pelinappulat luistavat huomattavasti paremmin. Hauskoja pelihetkiä!

VAROITUS! Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Tukeh-tumisvaara, sisältää pieniä osia. Säilytä nämä tiedot.



SV

Couronnespel

För 2–4 spelare



INNEHÅLLER:

Två spelköer
Fyra stora spelknappar
32 små spelknappar

SPELETS MÅL

Målet med spelet är att med färre stötar än motspelaren stöta in de egna små spelknapparna med den egna stora spelknappen i hörnpåsarna.

UTPLACERING AV SPELKNAPPARNA PÅ SPELBRÄDAN

Varje spelare får nio spelknappar i en färg, åtta små och en stor.

Spelarna placerar ut motspelarens spelknappar (åtta spelknappar i samma färg) framför sig i en tät rad intill kanten i mitten på spelbrädan.

De stora spelknapparna använder man till att stöta med och varje spelare placerar sin egna stora spelknapp i mitten på linjen framför motspelarens små spelknappar.

ATT STÖTA

Spelaren stöter från sin sida av spelbrädan. Under stöten ska spelkön hela tiden vidröra spelbrädans kant. Under stöten får fingrarna inte vidröra spelbrädans yta och stötlinjen begränsas till vardera ändes kryss, varifrån man fortfarande får stöta. När spelkön väl har nuddat vid spelknappen går turen över till motspelaren. Om spelknappen rör sig MINDRE än måttet för en spelknapp utan att vidröra de andra spelknapparna, så får spelaren stöta igen.

SPELETS BÖRJAN OCH GÅNG

Till att börja med ska spelarna försöka stöta den stora spelknappen närmast spelbrädans mittpunkt. Spelaren som kommer närmast mittpunkten börjar. Spelarna stöter spelknapparna växelvis. Om spelaren får ned en eller flera av sina spelknappar i hörnpåsarna får han/hon fortsätta stöta. Om spelaren förutom sina egna spelknappar får ned även motspelarens knappar, så får han/hon ändå fortsätta.

Om spelarens spelknapp hamnar i en hörnpåse på den egna sidan eller om han/hon stöter ned motspelarens spelknappar i hörnpåsarna eller utanför spelbrädan, eller om den egna stora spelknappen stöts utanför spelbrädan, går turen över till motspelaren. Om den stora spelknappen hamnar i hörnpåsen måste spelaren ta upp en av sina små spelknappar ur hörnpåsarna och turen går över till motspelaren. Spelaren kan göra en "överstöt", vilket innebär att han/hon använder den egna spelsidan som avstamp för sin spelknapp.

Om spelaren vill stöta knappen i en hörnpåse på den egna sidan måste spelaren komma ihåg att meddela motspelaren om detta innan stöten. (Meddelande i efterhand accepteras inte.)

Om spelknappen flyger utanför spelbrädan ska motspelaren placera den tillbaka på valfri plats i cirkeln i mitten på spelbrädan. Spelturen går över till motspelaren.

Den sista spelknappen får stötas in i vilken hörnpåse som helst, utan att detta behöver anges i förväg.

SPELETS SLUT

Spelet slutar när en av spelarna har fått in alla sina spelknappar i hörnpåsarna.

Om motspelaren har använt en speltur mindre kan denne dock spela en utjämningstur.

TIPS!

Du kan spraya en droppe matolja eller glansmedel på brädan och gnida in det med en torr tygtrasa. Du kan även använda potatismjöl. På det här sättet glider spelknapparna märkbart bättre. Ha det så roligt med spelet!

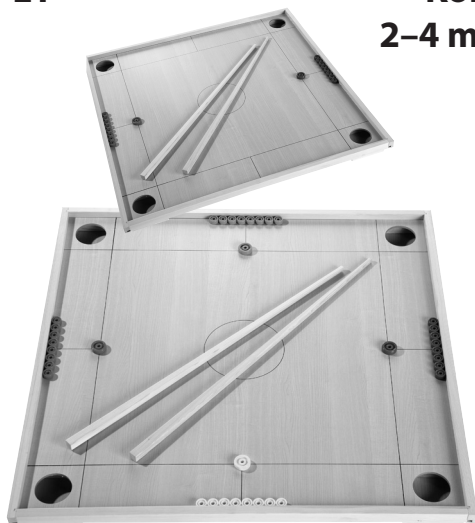
WARNING! Inte lämplig för barn under 3 år. Risk för kvävning, innehåller små delar. Bevara dessa information.



Importer/ Maahantuojat/ Importör/ Maaletooja/ Importeetäjs/
Importuotojas: Toytrade, PO Box 499 FI-33101 Tampere, Finland

ET

Koroona 2–4 mängijale



SISALDAB:

Kiid x 2

Löögikettad x 4

Väikesed mänguseibid x 32

MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärgiks on lüüa oma löögikettaga oma väikesed seibid mängulaua aukudesse väiksema löökide arvuga kui vastasmängija.

MÄNGUSEIBIDE PAIGUTAMINE MÄNGULAUALE

Kummalegi mängijale antakse värvi järgi 8 väikest mänguseibi ja üks suur löögiketas. Mängijad asetavad oma vastasmängija mänguseibid (8 väikest ühte värvi mänguseibi) enda ette mängulaua keskele vastu äärt tihedasse ritta. Löögiketast kasutatakse tulistamiseks ning kumbki mängija asetab oma löögiketta enda poolele, keset joont vastasmängija mänguseibide ette.

LÖÖGI SOORITAMINE

Mängija peab löögi sooritama mängulaua oma poolelt. Lüües peab kii olema mängulaua poordiga kontaktis kogu löögi jooksul. Lüües ei tohi sõrmedega puutuda laua pinda ning löök peab toimuma omapoolse poordi löögitsooni mistahes punktist otsa- ja küljejoonte vahel. Kui kii puudutab löögiketast, läheb löögikord üle vastasmängijale. Kui aga mänguseib liigub VÄHEM kui ühe mänguseibi läbimõõdu võrra, võib lööki korrata.

MÄNGU ALUSTAMINE JA KÄIK

Esmaolt püüavad mängijad lüüa löögiketast mängulaua keskpunkti. Oma löögiketast keskpunktile kõige lähemale löönud mängija alustab mängu.

Mängijad löövad oma mänguseibe kordamööda. Kui mängijal õnnestub mängulaua auku lüüa ühe või rohkem mänguseibe, võib ta lööke jätkata. Kui lisaks oma mänguseibidele mängulaua auku satub ka vastasmängija mänguseibe, võib ta oma lööke ikkagi jätkata.

Kui mängija mänguseib läheb mängulaua omapoolsesse auku või lööb ta vastasmängija mänguseibe auku või mängulaualt maha või oma löögiketast mängulaualt maha, läheb löögikord üle vastasmängijale. Kui auku satub löögiketas, lõpeb mängija löögikord ning üks juba auku löödud mänguseib tõstetakse lauale tagasi.

Mängija võib sooritada "ülelöögi", st kasutada oma mängupoolt löögiketast pörkeseinana.

Kui mängija soovib lüüa mänguseibi oma mängupoolse auku, peab mängija enne lööki vastasmängijat hoiatama "oma auku" loomisest (Tagantjärele teavitamist ei aktsepteerita).

Kui mänguseib lendab mängulaualt maha, asetab vastasmängija selle mängulauale tagasi suvalisse kohta laua keskringis. Löögikord läheb üle vastasmängijale.

Viimase mänguseibi võib ette hoiatamata lüüa ükskõik millisesse mängulaua auku.

MÄNGU LÕPETAMINE

Mäng lõpeb, kui üks mängija on suutnud kõik oma mänguseibid lüüa laua aukudesse.

Vastasmängijal on siiski veel õigus viigilöögiks, kui ta on kasutanud ühe löögikorra vähem.

VIHJE!

Võid mängulauale pritsida natuke toiduõli või poonimisainet ning hõõruda see kuiva lapiga laiali. Võid kasutada ka tärklisi. Siis libisevad mänguseibid laualunduvalt paremini.

Mõnusat mängimist!

HOIATUS! Ei ole sobiv alla 3 aastastele lastele.

Lämbumisoht, komplekt sisaldab väikeseid objekte. Hoidke teabeleht alles.



LV

Novusa spēle Spēlētāji: 2-4



Spēles piederumi

- 2 kijas
- 4 ripas (lielie kauliņi)
- 32 kauliņi (mazie kauliņi)

Spēles noteikumi

Spēles mērķis ir, sitot ar kiju pa ripu, iesist savus kauliņus galda maisiņos ar mazāku sitienu skaitu nekā pretinieks.

Kauliņu izvietošana

Katram spēlētājam izdala komplektu ar deviņām vienas krāsas spēles figūrām, kas sastāv no astoņiem kauliņiem (mazie kauliņi) un vienas ripas (lielais kauliņš).

Spēlētājs pretinieka kauliņus (8 vienas krāsas mazos kauliņus) izkārtot savā galda pusē cieši pie galda apmales pa četri katrā viduslīnijas pusē.

Sitienu izdara ar ripu. Katrs spēlētājs novieto savu ripu uz līnijas, kas novilkta priekšā pretinieka kauliņiem viņa galda pusē.

Sitienu izdarišana

Spēlētājam sitiens jāizdara no savas spēles galda puses. Sitienu izdarišanas brīdī kijai nepārtraukti jāskar spēles galda apmale. Sitienu laikā spēlētāja pirksti nedrīkst pieskarties spēles galda virsmai. Ripa tiek novietota uz līnijas spēlētāja galda pusē vai uz krusta līnijām, kuras veidojas, perpendikulārām līnijām krustojoties ar šo līniju. Sitiens ir uzskatāms par pabeigtu, kad kija ir pieskārusies ripai. Tomēr, ja

ripa pavirzās uz priekšu par MAZĀK nekā tās diametru, neskarot nevienu kauliņu, sitienu var atkārtot.

Spēles sākums un gaita

Lai sāktu spēli, katram spēlētājam ripa jāaizsūt pēc iespējas tuvāk galda centram. Spēlētājs, kura ripa atrodas vistuvāk centra punktam, uzsāk spēli. Spēlētāji sitienu izdara uz maiņām. Ja spēlētājs iesit maisiņos vienu vai vairākus savus kauliņus, spēlētājs var turpināt izdarīt sitienu. Arī tad, ja kopā ar spēlētāja kauliņiem maisiņos iekrīt viens vai vairāki pretinieka kauliņi, spēlētājs var turpināt sitienu sēriju. Ja spēlētājs kādu no saviem kauliņiem iesit maisiņā, kas atrodas viņa galda pusē, vai ja spēlētājs maisiņā iesit pretinieka kauliņu, vai ja spēlētājs pārsit pāri spēles galda apmalei pretinieka kauliņu vai savu ripu, tad tiesības izdarīt sitienu pāriet nākamajam spēlētājam. Ja spēlētājs maisiņā iesit ripu, ripa un viens no viņa iesistajiem kauliņiem jānoliek atpakaļ uz galda, pēc kā tiesības izdarīt sitienu iegūst nākamais spēlētājs.

Atsitienu sitienu, kad ripa atsitas pret galda apmali paša spēlētāja pusē, ir atļauti.

Ja spēlētājs gatavojas kauliņu iesist maisiņā savā galda pusē, viņam par to iepriekš jāinformē pretinieks(-i). (Informējot pēc sitienu, tas netiek ieskaitīts.) Ja spēlētājs kādu no saviem kauliņiem pārsit pāri galda apmalei, pretinieks šo kauliņu pēc savas izvēles novieto jebkur galda centrā iezīmētā apla robežās. Tiesības izdarīt sitienu pāriet pretiniekam. Pēdējo kauliņu var iesist jebkurā maisiņā bez iepriekšēja brīdinājuma.

Spēles beigas

Spēle beidzas, kad spēlētājs maisiņos ir iesitis visus savus kauliņus.

Ja noslēdzošā kārtā izdarīt sitienu ir pretiniekam, viņš vēl var panākt rezultāta izlīdzinājumu.

Praktisks ieteikums!

Jūs uz galda varat izsmidzināt nelielu daudzumu cepamās eļļas vai mēbeļu politūras un nopulēt virsmu ar sausu drānu. Vēl viena iespēja ir apkaisīt galdu ar kartupeļu cieti. Tas ievērojami uzlabo kauliņu slīdamību. Izbaudiet spēli!

BRĪDINĀJUMS! Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 3 gadiem. Nosmakšanas risks, satur nelielas detaļas. Saglabājiet šo informāciju.



LT

Žaidimas „Novuss“

Žaidėjai: 2–4



Turinys

2 mušimo lazdos
4 blokštai (dideli diskai)
32 rituliai (nedideli diskai)

Žaidimo taisyklės

Žaidimo tikslas yra blokštus sumušti savo ritulius per mažiau smūgių nei priešininkas.

Žaidimo diskų išdėliojimas

Kiekvienam žaidėjui padalijama po 9 tos pačios spalvos diskus – aštuonis ritulius (nedidelius diskus) ir vieną blokštą (didelį diską). Kiekvienas žaidėjas išdėlioja savo priešininko ritulius (8 nedidelius tos pačios spalvos diskus) ant žaidimo lentos, savo pusės viduryje, taip, kad jie liestų kraštą. Dideli diskai yra blokštai. Kiekvienas žaidėjas padeda savo blokštą jų pusėje nubrėžtos linijos viduryje, priešais priešininko ritulius.

Smūgio atlikimas

Vsi žaidėjai turi atlikti smūgį iš savo žaidimo lentos pusės. Smūgio metu lazda turi visą laiką liesti žaidimo lentos kraštą. Smūgio metu žaidėjo pirštai negali liesti žaidimo lentos paviršiaus. Blokštas padedamas ant linijos žaidėjo lentos pusėje arba ant kryžių, kuriuos sudaro tai linijai statmenos linijos. Smūgis laikomas baigtu, kai lazda paliečia blokštą. Tačiau jei blokštas pajuda MAŽIAU nei per savo skersmenį ir neatsitrenkia į nė vieną ritulį, smūgį galima kartoti.

Žaidimo pradžia ir eiga

Norėdamas pradėti žaidimą, kiekvienas žaidėjas numuša blokštą kaip galima arčiau lentos vidurio. Žaidėjas, kurio blokštas yra arčiausiai vidurio taško, pradeda žaidimą.

Žaidėjai smūgiuoja paeiliui. Žaidėjui įmušus vieną ar daugiau savo ritulių, jis gali smūgiuoti dar kartą. Jei kartu su žaidėjo rituliais įmušamas ir priešininko ritulys ar keli, žaidėjas vis vien gali smūgiuoti dar kartą. Jei žaidėjas įmuša vieną savo ritulį į kišenę savo lentos pusėje, jei žaidėjas įmuša priešininko ritulį, jei žaidėjas numuša priešininko ritulį nuo lentos arba jei žaidėjas numušia nuo lentos savo blokštą, smūgiuoja kitas žaidėjas. Jei žaidėjas įmuša blokštą, reikia ant lentos grąžinti blokštą ir vieną iš įmuštų ritulių, po to ėjimas pereina kitam žaidėjui.

Atšokę smūgiai, kai blokštas atšoka nuo lentos krašto žaidėjo pusėje, yra leidžiami.

Jei žaidėjas ketina įmušti ritulį į vieną kišenį savo lentos pusėje, jis turi iš anksto apie tai pranešti priešininkui (-ams). (Nepakanka to pasakyti po smūgio.)

Jei žaidėjas numušia nuo lentos vieną savo ritulį, priešininkas gali padėti jį bet kurioje lentos viduryje esančio apskritimo vietoje. Ėjimas pereina priešininkui.

Paskutinį ritulį galima įmušti į bet kurią kišenę iš anksto neįspėjus.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai žaidėjas sumušia į kišenės visus savo ritulius.

Jei po to yra priešininko ėjimas, jis gali šį ėjimą sužaisti.

Naudingas patarimas!

Galite užpilkite ant lentos šiek tiek aliejaus ar baldų poliravimo skysčio ir nupoliruoti ją sausa šluoste. Kitas variantas – pabarstykite ją bulvių miltais. Taip diskai slys kur kas geriau. Smagaus žaidimo!

ĮSPĖJIMAS! Netinka vaikams iki 3 metų. Pavojus užspringti, yra smulkių detalių. Išsaugokite šią informaciją.

