

goki



Tiroler Roulette

Tyrolean Roulette / Roulette tyrolienne

Ruleta tirolesa / Tirolse Roulette

Tyroler Roulette / Roulette tirolese

Roleta do Tiról / Ruletka Tyrolska

Тирольская Рулетка / 提洛尔罗盘棋

Tiroler Roulette

Ein Glücksspiel für 2 oder mehr Spieler.

1 Spielbrett, ein Kreisel, 4 naturfarbene, 1 blaue und 1 rote Kugel

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, durch Drehen des Kreisels die Kugeln in die mit Punktzahlen versehenen Löcher zu drängen und die höchste Gesamtpunktzahl zu erzielen.

Spielvorbereitung

Die 6 Holzkugeln werden in die Mitte des Spielbrettes gelegt.

Die Mitspieler vereinbaren eine Punktzahl, zum Beispiel 1000 Punkte, die erreicht werden muss.

Der jüngste Mitspieler beginnt und dreht den Kreisel. Trifft der Kreisel die Kugeln, werden diese an den Rand der Spielfläche gedrängt und rollen in die Löcher.

Die Regeln

1) Um die Punktzahl zu errechnen, werden die Punkte der Löcher, in die eine Kugel gerollt ist, zusammengezählt. Die Punkte, die mit der roten Kugel erzielt werden, werden verdoppelt. Die Punkte, die mit der blauen Kugel erzielt werden, sind abzuziehen.

2) Kugeln, die von der Spielfläche verdrängt werden, dürfen erst wieder in der nächsten Runde ins Spiel gebracht werden.

3) Erhält ein Spieler Punkte für alle 6 Kugeln, darf er noch einmal spielen.

Tipp einer Spielvariante

Es kann vereinbart werden, dass die Punkte der naturfarbenen und der blauen Kugel nur dann gezählt werden, wenn mit der roten Kugel auch Punkte erzielt wurden.

Wir wünschen viel Spaß.

Tyrolean Roulette

A game of luck for 2 or more players.

1 game board, a spinning top, 4 plain balls, 1 blue ball and 1 red ball

Object of the game

The object of the game is to move the balls into the hollows marked with scores by spinning the top and to obtain the highest total score.

Preparation

The 6 wooden balls are placed in the middle of the board. The players agree on a score, e.g. 1,000 points, that must be reached.

The youngest player begins by spinning the top. When the top hits the balls they are pushed to the edge of the board and roll into the hollows.

Rules

1) To work out the score, the points of the hollows into which the balls have rolled are counted up. The points scored with the red ball are doubled. The points scored with the blue ball are subtracted.

2) Balls which come off the board may not be brought back into the game until the next round.

3) If a player scores points with all 6 balls he can have another turn.

Variation

The players can agree that the points scored with the plain balls and the blue ball only count if points are also scored with the red ball.

Have fun playing!

Roulette tyrolienne

Jeu de hasard pour 2 joueurs ou plus.

1 plateau de jeu, une toupie, 4 billes couleur nature, 1 bille bleu et 1 bille rouge

But du jeu

Le jeu consiste à faire tourner la toupie de manière à pousser les boules dans les trous munis de points et à totaliser le maximum de points.

Préparation

Placer les 6 billes de bois au centre du plateau.

Les joueurs conviennent du nombre de points à atteindre, par exemple 1000.

Le plus jeune des joueurs commence en faisant tourner la toupie. Si la toupie touche les billes, celles-ci sont pressées vers le bord de l'aire de jeu et tombent dans les trous.

Règles du jeu

1) Pour calculer le nombre de points obtenu, on additionne les points correspondant aux trous dans lesquels une bille est tombée. Les points obtenus avec la bille rouge comptent double. Ceux réalisés avec la bille bleue sont à retrancher.

2) Les billes tombées dans les trous ne peuvent être remises en jeu qu'à la partie suivante.

3) Le joueur qui réalise des points avec toutes les billes a le droit de rejouer.

Variante possible

Les joueurs peuvent convenir que les points obtenus avec les billes nature et la bille bleue ne comptent que si des points ont également été réalisés avec la bille rouge.

Amusez-vous bien!

Ⓔ Ruleta tirolesa

Un juego de suerte para 2 o más jugadores.

1 tablero de juego, un trompo, 4 bolas de color natural, 1 bola azul, 1 bola roja

Objetivo del juego

El objetivo del juego es tratar de empujar las bolas a los hoyos de puntaje con ayuda del trompo y de alcanzar el máximo puntaje acordado entre los jugadores.

Preparativos antes de iniciar el juego

Las 6 bolas de madera son colocadas en el centro del tablero. Los jugadores deben acordar un determinado puntaje, por ejemplo 1000 puntos, que tiene que ser alcanzado para ganar el juego.

El jugador de menor edad empieza a jugar y pone el trompo en rotación. Si el trompo choca contra las bolas, las impulsa hacia el borde del tablero de juego donde pueden caer en los diferentes hoyos.

Reglas de juego

1) El puntaje alcanzado por un jugador se determina contando los puntos de todos los hoyos en donde cayeron bolas. Los puntos logrados con la bola roja son duplicados, los puntos logrados con la bola azul son sustraídos.

2) Las bolas que saltan fuera del tablero de juego quedan eliminadas de esta ronda. Recién en la siguiente ronda vuelven a ser incluidas al juego.

3) Si un jugador logra obtener puntos con cada una de las 6 bolas, tiene derecho a jugar una vez más.

Sugerencia para variar el juego

Se puede acordar que sólo se cuenten los puntos alcanzados por las bolas de color natural y por la bola azul si la bola roja cae en un hoyo de puntaje.

¡Que se diviertan!

Tirolse Roulette

Een kansspel voor 2 of meer spelers.

1 speelbord, een draaitol, 4 natuurkleurige, 1 blauw en 1 rood bolletje

Doel van het spel

Het doel van het spel is door het draaien van de tol de bolletjes in de van punten voorziene gaten te stoten en het hoogst aantal punten te verzamelen.

Vorbereiding van het spel

De 6 houten bolletjes worden in het midden van het speelbord gelegd. De spelers spreken een puntenaantal af dat bereikt moet worden, bijvoorbeeld 1000 punten.

De jongste speler begint en draait aan de tol. Als de tol de bolletjes raakt, worden ze tegen de rand van het speelvlak gestoten en rollen ze in de gaten.

De regels

1) Om het aantal punten te berekenen worden de punten van de gaten waarin een bolletje gerold is, opgeteld. De punten die met het rode bolletje gescoord worden, worden verdubbeld. De punten die met het blauwe bolletje gescoord worden, worden echter afgetrokken.

2) Bolletjes die uit het speelvlak gestoten worden, mogen pas na de volgende ronde opnieuw in het spel gebracht worden.

3) Als een speler punten scoort met alle 6 de bolletjes, mag hij nog eens spelen.

Tip voor een spelvariant

Er kan afgesproken worden dat de punten van de natuurkleurige en het blauwe bolletje slechts geteld worden als met het rode bolletje ook punten gescoord worden.

Veel plezier.

Tyroler Roulette

Et spil om held for 2 eller flere spillere.

1 spillebræt, 1 snurretop, 6 kugler (fire i naturfarver plus én blå og én rød)

Spillets formål

Formålet med spillet er at få snurretoppen i omdrejninger for dærigennem at skubbe kuglerne ned i hullerne, som er forsynet med pointtal, og således opnå det størstmulige antal point.

Klargøring

De 6 trækugler placeres midt på spillebrættet.
Spillerne aftaler et antal point, som skal opnås – f.eks. 1000 point.

Den yngste spiller begynder og drejer på snurretoppen. Når/Hvis denne rammer kuglerne, trænges disse ud mod kanten af brættet og triller ned i hullerne.

Reglerne

1) Pointene udregnes ved at lægge pointtallene fra de huller, som en kugle er trillet ned i, sammen. Point, som er fremkommet med den røde kugle, tæller dobbelt, og point, som er fremkommet med den blå kugle, trækkes fra.

2) Kugler, som er blevet skubbet ud af spillearealet, må først benyttes igen i næste omgang.

3) Hvis en spiller får point med alle 6 kugler, er det hans tur igen (han må 'snurre' en gang til).

Spillet kan varieres

Man kan f.eks. aftale, at pointene fra de naturfarvede kugler og den blå kugle kun tæller, hvis man også har opnået point med den røde kugle.

Rigtig god fornøjelse!

Roulette tirolese

Un gioco di fortuna per due o più giocatori.

Una scacchiera, una trottola, 4 palline di colore naturale, una pallina blu e una pallina rossa

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nel tirare le palline, mediante la rotazione della trottola, negli appositi fori provvisti di punteggio, in modo da ottenere il punteggio totale più alto.

Preparazione al gioco

Le 6 palline di legno vengono collocate al centro della scacchiera.

I giocatori stabiliscono un punteggio da raggiungere: ad esempio 1000 punti.

Il giocatore più giovane inizia e lancia la trottola. Quando la trottola urta le palline, queste vengono sospinte verso il bordo della superficie di gioco e rotolano nei fori.

Il regolamento

1) Per raggiungere il punteggio, vengono contati i punti relativi ai fori nei quali una pallina è rotolata. I punti ottenuti con la pallina rossa devono essere raddoppiati, mentre i punti ottenuti con la pallina blu devono essere sottratti.

2) Le palline che escono dalla superficie di gioco possono essere rimesse in gioco soltanto al turno successivo.

3) Se un giocatore ottiene un punteggio per tutte le 6 palline può effettuare un'altra giocata.

Suggerimenti per una variante di gioco

I giocatori possono stabilire che i punti ottenuti dalle palline di colore naturale e di colore blu potranno essere conteggiati solo se anche la pallina rossa otterrà dei punti.

Vi auguriamo buon divertimento.

Roleta do Tiról

Um jogo de sorte para 2 ou mais jogadores.

1 tabuleiro de jogo, um pião, 4 bolas de cor natural, 1 bola azul e 1 bola vermelha

Objectivo do jogo

O objectivo do jogo é forçar as bolas para os buracos numerados rodando o pião, e conseguir o maior número possível de pontos.

Preparação do jogo

As 6 bolas de madeira são colocadas no centro do tabuleiro de jogo. Os jogadores combinam o número de pontos a atingir, por exemplo, 1000 pontos.

O jogador com a menor idade começa o jogo e roda o pião. Quando o pião toca nas bolas, estas são movidas para a borda do tabuleiro e rodam para os buracos.

Regras

1) Para a contagem dos pontos, são contados os pontos dos buracos contendo bolas. Os pontos atingidos pela bola vermelha são dobrados, os pontos da bola azul são subtraídos.

2) Bolas movidas para fora da superfície de jogo só deverão voltar a ser colocadas em jogo na ronda seguinte.

3) Se numa jogada, todas as 6 bolas caírem para os buracos, o jogador pode jogar novamente.

Dica para uma variante do jogo

Pode ser combinado entre os jogadores, que os pontos das bolas de cor natural e da bola azul, apenas serão contados se a bola vermelha também cair para algum buraco.

Divirta-se.

Ruletka Tyrolska

Gra dla 2 lub więcej graczy.

Plansza, bączek, 4 zwykłe kule, 1 niebieska, 1 czerwona

Cel gry

Celem gry jest przesuwanie kulek do zagłębień oznaczonych punktami przez kręcenie bączkiem i uzyskanie najwyższego całkowitego wyniku.

Przygotowanie

6 drewnianych kulek umieszcza się na środku planszy. Gracze uzgadniają wynik, np. 1000 punktów, który musi zostać osiągnięty. Najmłodszy gracz zaczyna od kręcenia bączkiem. Gdy bąk uderza piłki, są one spychane na krawędź planszy i wpadają do otworów.

Zasady

- 1) Aby obliczyć wynik, punkty z zagłębień, w których są kulki należy zliczyć. Punkty zdobyte czerwoną kulką są liczone podwójnie. Punkty zdobyte niebieską kulą są odejmowane.
- 2) Kulki, które wypadną z planszy nie mogą być wprowadzone z powrotem do gry, aż do następnej rundy.
- 3) Jeżeli gracz zdobywa punkty wszystkimi 6 kulkami może grać kolejną turę.

Warianty

Gracze mogą uzgodnić, że punkty zdobyte zwykłymi kulkami i niebieską kulą liczą się, jeżeli punkty są również zdobywane czerwoną kulą.

Dobrej zabawy!

Тирольская Рулетка

Игра на удачу для 2-х или более игроков.

1 игровая доска, волчок, 4 простых шара, 1 синий шар и 1 красный шар

Цель игры

Цель игры - переместить шары в углубления с помеченными очками путем вращения волчка для получения самого высокого результата.

Подготовка

6 деревянных шариков размещаются в середине доски. Игроки договариваются о количестве очков, например 1000, которые должны быть достигнуты. Самый младший игрок первым вращает волчок. Когда волчок расталкивает шары, они катятся к краю доски и попадают во впадины с очками.

Правила

1) Общее количество баллов за ход определяется путем суммирования очков из углублений куда попали шары после раскрутки волчка. Очки, набранные красным шаром, удваиваются. Очки, набранные синим шаром, вычитаются из общего количества набранных очков.

2) Шары, которые вылетели с игровой доски, не могут быть возвращены в игру до следующего раунда.

3) Если игрок набирает очки всеми 6-ю шарами, ему предоставляется следующий ход.

Вариации

Игроки могут договориться, что очки, набранные с помощью простых шаров и синего шара могут быть равны очкам, набранным с помощью простых шаров и красного шара.

Веселой игры!

提洛尔罗盘棋

适合两人或多人的运气游戏。

1个罗盘, 1个陀螺, 4个原木色、1个蓝色、1个红色小球。

游戏目标

通过转动陀螺将小球撞入标有分数的小洞中, 总分最高即为胜。

游戏准备

将6个小球放置在罗盘中央。

玩家约定一个须要达到的分数, 例如1000分。

由最小的玩家开始转动陀螺。小球撞到陀螺会在罗盘上四散开来, 然后掉进小洞里。

游戏规则

- 1) 为达到约定的分数, 小球掉进的小洞对应的分数会被统计起来。红球获得的分数要翻倍, 相反, 蓝球获得的分数要扣除。
- 2) 被从罗盘上撞出的球要等到下一轮游戏才能重新放回使用。
- 3) 如果玩家同时撞到6个球得分, 则可以再玩一次。

游戏变种

可以约定只有当红球得分的情况下原木色球和蓝色球的得分才有效。

祝您玩的开心!

