



Before you start

Look at the diagram and prepare the tournament arena. Choose two teams. One team consists of 1 – 6 players, and each team receives 6 balls and 3 wooden blocks in their team's colour. The blocks represent two knights and one Lady.

Toss a coin to decide which team is to be the first throwing team. The first throwing team will always throw all their balls first. The balls will be left on the arena until the opposing team has thrown all their balls. If you choose to play more than one round, then the teams will be the first throwing team every other round.

To start the game

Divide the balls between the team members. The players will then throw their balls from baseline 1 and try to get one ball in each of the triangles. When both teams have made all their throws, it means a joust has been completed. Any balls that may have landed inside the triangles after a joust shall remain there. The rest will be removed from the arena and will be thrown in the next joust (if two or more balls belonging to the same team land in one triangle, the team shall remove all but one ball from the triangle).

Battle position

When you have managed to get one ball in each of the triangles, you have then achieved

what is called the battle position. Once in battle position, you may throw your remaining balls from baseline 2 towards the opposing team's blocks. After that, in every new joust, you have three balls to throw towards the blocks (the three other balls are left in the triangles).

How to win

To win a round, you must knock down the opposing team's Lady. But before you are allowed to do that, you must knock down the two knights who are "protecting" her.

If by mistake you knock down the Lady before the knights, then you have "offended" the Lady, with a penalty as a result. This means you will lose your battle position, and even if the opposing team has not yet thrown, you must immediately remove all your balls from the arena. The Lady is replaced upright. If a knight is knocked down, it remains fallen.

If a knight is knocked down, it remains fallen. On your next turn, you must start all over again (from baseline 1) to try to achieve the battle position once more.

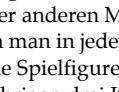
When balls hit each other

When you throw the balls, they often hit other balls on the arena. You are allowed to hit the balls in and out of the triangles. When the opposing team is in battle position, you may choose to try to throw your balls so that you knock out their balls from the triangles. You may knock the balls out from all three triangles; however, you only need to knock out one ball to make the opposing team lose its battle position. Then they are not allowed to throw towards the blocks until they (from baseline 1) have succeeded in getting a new

ball in the last remaining triangle.

In battle position and choosing from which baseline you wish to throw

When you are in battle position you may choose, from one throw to the next, from which baseline you wish to throw. For tactical reasons you may choose to throw from baseline 1 to try to knock out the opposing team's balls from the triangles (for example, when the opposing team's only remaining block left standing is the Lady, and while your team has not succeeded in knocking down any blocks).



Bevor Sie anfangen

Richten Sie das Spielfeld nach der Skizze. Bilden Sie zwei Mannschaften. Eine Mannschaft besteht aus 1 – 6 Spielern/innen, die 6 Kugeln und 3 Spielfiguren

in schwarzer bzw. roter Farbe bekommen. Die Spielfiguren bestehen aus zwei Rittern und einer Dame.

Entscheiden Sie durch das Los welche Mannschaft

zuerst werfen soll. Die Erstwerfer, werfen immer alle ihre Kugeln vor der anderen Mannschaft und lassen sämtliche Kugeln auf dem Spielfeld liegen bis auch die andere Mannschaft ihre Kugeln geworfen hat. Falls man mehrere Runden spielen will, sind die Mannschaften abwechselnd jede zweite Runde Erstwerfer.

Spielbeginn

Die Spieler verteilen die Kugeln unter sich und müssen dann ihre Kugeln von der Grundlinie 1

werfen und dabei versuchen, eine Kugel in jedes Dreieck zu werfen. Wenn beide Mannschaften ihre Kugeln auf dem Spielfeld. Das ist völlig zulässig und Kugeln dürfen in Dreiecke hinein- und aus Dreiecken herausgeschlagen werden. Wenn die Kugeln, die eventuell nach einem Ausspiel in den Dreiecken gelandet sind, sollen liegen bleiben. Übrige Kugeln werden vom gegnerischen Team in Angriffsposition ist, kann man, falls man will, versuchen seine Kugeln weggenommen und werden dann im nächsten Ausspiel erneut geworfen (landen mehrere Kugeln der Mannschaft im selben Dreieck, darf man wählen, welche Kugel man liegen lassen will).

Über die Kugeln der Gegner aus den Dreiecken herausgeschlagen werden. Man darf die Kugeln aus allen drei Dreiecken herausgeschlagen, aber es reicht, dass eine Kugel herausgeschlagen wird, damit die gegnerische Mannschaft ihre Angriffsposition verliert. Dann dürfen sie nicht auf die Spielfiguren werfen, bevor sie, von Grundlinie 1, wieder eine Kugel in das Dreieck, in dem die Mannschaft keine Kugel mehr hat, geworfen haben.

In der Angriffsposition wählt man von welcher Grundlinie man wirft

Wenn man in Angriffsposition ist, darf man wählen, von Kugel zu Kugel, von welcher Grundlinie man werfen will. Es ist also erlaubt, aus taktischen Gründen von Grundlinie 1 zu werfen, um zu versuchen, die Kugeln der Gegner aus den Dreiecken herauszuwerfen (z.B. wenn die gegnerische Mannschaft nur noch die Dame umzuwerfen hat, während man selbst noch keine Spielfigur umgeworfen hat).

Wie man gewinnt

Um die Runde zu gewinnen, muss man die Dame der anderen Mannschaft umwerfen. Bevor man das tun darf, muss man jedoch die beiden Ritter, die die Dame beschützen, umwerfen.

Falls man unabsichtlich die Dame vor den Rittern umwirft, hat man die Dame beleidigt. Als Strafe verliert man seine Angriffsposition und muss sofort

– auch wenn die gegnerische Mannschaft noch nicht geworfen hat – alle seine Kugeln vom Spielfeld wegnehmen. Die Dame wird wieder an dieselbe Stelle aufgestellt. Falls der eine Ritter umgeworfen ist, soll er liegen bleiben. Das nächste Mal, wenn die Mannschaft dran ist, muss man wieder von Grundlinie 1 werfen, um eine neue Angriffsposition zu erreichen.

Position de combat

Lorsque l'équipe a placé une boule dans chaque triangle, elle a obtenu une position de

Wenn Kugeln an einander treffen

Wenn man die Kugeln wirft treffen sie oft andere Kugeln auf dem Spielfeld. Das ist völlig zulässig und Kugeln dürfen in Dreiecke hinein- und aus Dreiecken herausgeschlagen werden.

Über die Kugeln der Gegner aus den Dreiecken herausgeschlagen werden. Man darf die Kugeln aus allen drei Dreiecken herausgeschlagen, aber es reicht, dass eine Kugel herausgeschlagen wird, damit die gegnerische Mannschaft ihre Angriffsposition verliert. Dann dürfen sie nicht auf die Spielfiguren werfen, bevor sie, von Grundlinie 1,

wieder eine Kugel in das Dreieck, in dem die Mannschaft keine Kugel mehr hat, geworfen haben. In gevechtspositie kiest u van welke basislijn u wilt gooien

Wanneer u in gevechtspositie bent, mag u van beurt tot beurt kiezen vanaf welke basislijn u wilt gooien. Het is dus toegestaan om uit tactische overweging vanaf de 1e basislijn te gooien en te proberen de bal van de tegenstander uit de driehoek te spelen (bijv. ze hebben alleen de dame over om om te gooien terwijl u zelf geen kegel gekozen heeft)

Hoe wint u

Om een ronde te winnen, moet de dame van het andere team worden omgegooid. Voordat u dat mag doen moet u echter eerst de beide ridders, waardoor de dame beschermd wordt, omgeworpen hat.

Lorsque les boules se touchent

Wanneer u de dame omgooit voordat u de ridders hebt omgegooid, heeft u de dame umwirft, hat man die Dame beleidigt. Als strafe verliert man seine Angriffsposition und muss sofort

– auch wenn die gegnerische Mannschaft noch nicht geworfen hat – alle seine Kugeln vom Spielfeld wegnehmen. Die Dame wird wieder an dieselbe Stelle aufgestellt. Falls der eine Ritter

umgeworfen ist, soll er liegen bleiben. Das nächste Mal, wenn die Mannschaft dran ist, muss man wieder von Grundlinie 1 werfen, um eine neue slagpositie te krijgen.

Het spel beginnen

De spelers verdelen de ballen en moeten vervolgens met een warp vanaf basislijn 1



Avant de commencer

Mettre en place le terrain de jeu selon l'illustration. Former deux équipes. Une équipe est formée de 1 - 6 joueurs et reçoit 6 boules et 3 pièces - de couleur noire pour une équipe et de couleur rouge pour l'autre équipe. Les pièces se composent de deux chevaliers et d'une dame par équipe.

Comment gagner

Pour gagner la partie, il faut renverser la dame de l'équipe adverse ; mais avant de pouvoir renverser la dame, il faut renverser les deux chevaliers qui la protègent.

Slagpositie

Wanneer u een bal in elke driehoek hebt, dan hebt u een zogenaamde slagpositie. Een slagpositie houdt in dat de overgebleven bal vanaf basislijn 2 tegen de blokken van het andere team mogen worden gegooid. Danach kann man in jedem neuen Ausspiel drei Kugeln auf die Spielfiguren des Gegners werfen (weil die übrigen drei Kugeln in den Dreiecken liegen bleiben).

Commencer à jouer

Om een ronde te winnen, moet de dame van het andere team worden omgegooid. Voordat u dat mag doen moet u echter eerst de beide ridders, waardoor de dame beschermd wordt, omgeworpen hat.

Voordat u begint

Zet het speelveld uit volgens de tekening. Stel twee teams samen. Een team bestaat uit 1 - 6 spelers die 6 ballen en 3 blokken in zwart of rood krijgen. De blokken bestaan uit twee ridders en een dame.

Wanneer u de dame omgooit voordat u de ridders hebt omgegooid, heeft u de dame umwirft, hat man die Dame beleidigt. Als strafe verliert man seine Angriffsposition und muss sofort

– auch wenn die gegnerische Mannschaft noch nicht geworfen hat – alle seine Kugeln vom Spielfeld wegnehmen. Die Dame wird wieder an dieselbe Stelle aufgestellt. Falls der eine Ritter

Het spel beginnen

De spelers verdelen de ballen en moeten vervolgens met een warp vanaf basislijn 1



Proberen om een bal in elke driehoek te kriegen

Als de bal wordt gegooid, worden er vaak andere ballen op het speelveld geraakt en het is toegestaan om ze in en uit de driehoeken te bewegen. Wanneer de tegenstander in slagpositie is, kunt u als dat wilt, proberen om de ballen zo te gooien dat hun bal uit de driehoek rolt. U mag de bal uit alle drie driehoeken spelen, maar het is genoeg als er één bal wordt weggespeeld en het team van de tegenstander in slagpositie verloren heeft.

De overige ballen worden van het speelveld weggenomen en worden dann im nächsten Ausspiel erneut geworfen (landen mehrere Kugeln der Mannschaft im selben Dreieck, darf man wählen, welche Kugel man liegen lassen will).

Comment gagner

Wanneer u een bal in elke driehoek hebt, dan hebt u een zogenaamde slagpositie. Een slagpositie houdt in dat de overgebleven bal vanaf basislijn 2 tegen de blokken van het andere team mogen worden gegooid. Danach kann man in jedem neuen Ausspiel drei Kugeln auf die Spielfiguren des Gegners werfen (weil die übrigen drei Kugeln in den Dreiecken liegen bleiben).

Slagpositie

Wanneer u een bal in elke driehoek hebt, dan hebt u een zogenaamde slagpositie. Een slagpositie houdt in dat de overgebleven bal vanaf basislijn 2 tegen de blokken van het andere team mogen worden gegooid. Danach kann man in jedem neuen Ausspiel drei Kugeln auf die Spielfiguren des Gegners werfen (weil die übrigen drei Kugeln in den Dreiecken liegen bleiben).

Hoe wint u

Om een ronde te winnen, moet de dame van het andere team worden omgegooid. Voordat u dat mag doen moet u echter eerst de beide ridders, waardoor de dame beschermd wordt, omgeworpen hat.

Wanneer ballen elkaar raken

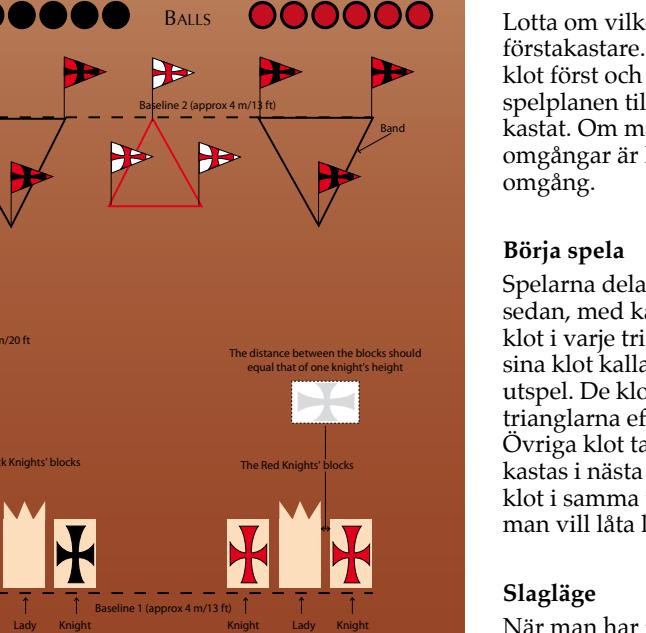
Wanneer de bal wordt gegooid, worden er vaak andere ballen op het speelveld geraakt en het is toegestaan om ze in en uit de driehoeken te bewegen. Wanneer de tegenstander in

slagpositie is, kunt u als dat wilt, proberen om de ballen zo te gooien dat hun bal uit de driehoek rolt. U mag de bal uit alle drie driehoeken spelen, maar het is genoeg als er één bal wordt weggespeeld en het team van de tegenstander in slagpositie verloren heeft.

De overige ballen worden van het speelveld weggenomen en worden dann im nächsten Ausspiel erneut geworfen (landen mehrere Kugeln der Mannschaft im selben Dreieck, darf man wählen, welche Kugel man liegen lassen will).



WWW.bexsport.COM



© Bex Sport AB and Micael Hellberg



Innan man börjar

Gör i ordning spelplanen enligt skissen. Gör upp två lag. Ett lag består av 1 - 6 spelare som tilldelas 6 klot och 3 pjäser i svart respektive röd färg. Pjäserna består av två riddare och en dam.

Lotta om vilket lag som ska vara förstakastare. Det laget kastar alltid alla sina klot först och låter samtliga klot ligga kvar på spelplanen tills det andra laget också har kastat. Om man väljer att spela flera omgångar är lagen förstakastare varannan omgång.

Börja spela

Spelarna delar upp kloten emellan sig och ska sedan, med kast från baslinje 1, försöka få ett klot i varje triangl. När båda lagen har kastat sina klot kallas det för att man har gjort ett utspel. De klot som eventuellt har hamnat i trianglarna efter ett utspel ska ligga kvar. Övriga klot tas bort från spelplanen och kastas i nästa utspel (hamnar flera av lagets klot i samma triangl får man välja vilket klot man vill låta ligga kvar).

Slagläge

När man har fått ett klot i varje triangl har man så kallat slagläge. Slagläge innebär att man nu får kasta de klot man har kvar från baslinje 2 mot andra lagets pjäser. Därefter har man i varje nytt utspel tre klot att kasta mot pjäserna (eftersom de andra tre kloten ligger kvar i trianglarna).

Hur man vinner

För att vinna omgången ska man välna andra lagets dam. Innan man får göra det måste man dock välna båda riddarna som skyddar damen.

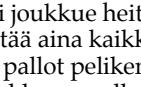
Om man råkar välna damen innan riddarna anses man ha förlämpat damen. Som straff förlorar man sitt slagläge och måste, även om motståndarlaget ännu inte har kastat, omedelbart ta bort alla sina klot från spelplanen. Dammen ställs upp igen på samma plats. Om ena riddaren är välna ska den ligga kvar. Nästa gång det är lagets tur måste man återigen kasta från baslinje 1 för att få nytt slagläge.

När klot träffar varandra

När man kastar kloten träffar de ofta andra klot på spelplanen och det är fullt tillåtet att både slås in i och ut ur trianglarna. När motståndarlaget har slagläge, kan man om man vill, försöka kasta sina klot så att deras klot slås ut ur trianglarna. Man får slå ut kloten ur alla tre trianglarna men det räcker med att ett klot slås ut så har motståndarlaget förlorat sitt slagläge. Då får de inte kasta mot pjäserna förrän de, från baslinje 1, åter fått klot i den triangl där laget saknar klot.

I slagläge väljer man vilken baslinje man kastar från

När man har slagläge får man välja, från klot till klot, vilken baslinje man vill kasta från. Det är alltså tillåtet att av taktiska skäl kasta från baslinje 1 för att försöka slå ut motståndarnas klot ur trianglarna (t ex om de bara har damen kvar att välna medan man ligger kvar i trianglarna).



Inden man begynder

Lav en spillebane ifolge tegningen. Dan to hold. Et hold består af 1 - 6 spillere, som tildeles 6 kugler og 3 træbrikker i sort respektive rød farve.

Træbrikkerne består af to riddere og en dame. Træk lod om, hvilket hold der skal være

førstekastere. Det hold kaster altid alle sine kugler

sitten takalinjalta 1 saada yhden pallon

først og lader samtlige kugler blive liggende på spillebanen. Dammen rejses igen på samme sted. Hvis den ene ridderen er væltet, skal den blive liggende. Neste gang det er holdets tur, skal man igen kaste fra baselinje 1 for at få en ny kastetur.

Pelinavaus

Pelaajat jakavat pallot keskenään ja yrityväät

sitten takalinjalta 1 saada yhden pallon

først. Hvis den ene ridderen er væltet, skal den blive liggende. Neste gang det er holdets tur, skal man igen kaste fra baselinje 1 for at få en ny kastetur.

Kun pallot osuvat toisiinsa

Pallot osuvat pelikentällä usein toisiin palloihin. Palloja voidaan heittää kolmioihin ja poistaa ne heittäneet pallonsa, on suoritettu pelikerros. Jos kolmioissa on palloja pelikerroksen jälkeen, ne jätetään paikoilleen. Loput pallot poistetaan pelikentältä ja heitetään seuraavalla

omgång. Pallonsa niin, että vastustajan pallot lentävät ulos kolmioista. Joukkue voi koettaa saada

pallot ulos kaikista kolmesta kolmioista, mutta

vastustajajoukkueen taisteluaseman

menettämiseen riittää, kun yksikin pallo

saadaan ulos kolmioista. Silloin

vastustajajoukkue ei saa koettaa kaataa pelinappuloita ennen kuin se on takalinjalta 1

saanut pallon kolmioon, jossa ei ole vielä

palloa.

Taisteluasema

Kun on onnistunut saamaan pallon jokaiseen kolmioon, on niin sanotussa taisteluasemassa.

Taisteluasemassa voi koettaa kaataa

vastustajajoukkueen pelinappulat jäljellä

oleville palloilla takalinjalta 2. Tämän jälkeen

joukkueella on jokaisella uudella

pelikerroksella kolme palloa, joilla se voi

koettaa kaataa vastustajajoukkueen

pelinappulat (koska loput kolme palloa ovat

vielä kolmioissa).



Hvordan man vinder

Hvis man kommer til at vælte damen før ritterne, har man fornærmet damen. Som straff mister man sin kastetur og skal, selv om modstanderholder toinenkin joukkue on ollut heittovuorossa. Jos toinen ritareista on kaatunut, se tulee jättää paikalleen. Kun joukkue tulee seuraavaksi vuoroon, pallot täytyy jälleen heittää takalinjalta 1 uuden taisteluaseman

För man begynner

Merk opp spillebanen etter skissen. Del opp i to lag. Et lag består av 1 – 6 spillere som tildeles 6 kuler og 3 brikker i sort respektive rød farge. Brikene består av to riddere og en dame.

Træk lod om, hvilket hold der skal være

førstekastere. Det hold kaster altid alle sine kugler

sitten takalinjalta 1 saada yhden pallon

først. Hvis den ene ridderen er væltet, skal den blive liggende. Neste gang det er holdets tur, skal man igen kaste fra baselinje 1 for at få en ny kastetur.

Når kuglerne rammer hinanden

Når man kaster kuglerne, rammer de ofte andre kugler på banen, og det er fuldt tilladt at begge slås ind i og ud af trekantene. Når modstanderholdet har kastetur, kan man, hvis man vil, forsøge at

kaste sine kugler sådan, at deres kugler slås ud af trekantene. Man må gerne slå kuglerne ud af alle

trekanter, men det er nok, at en kugle slås ud, for så har modstanderholdet mistet sin kastetur. Så

må de ikke kaste mod træbrikker, før de, fra

baselinje 1, igen har fået en kugle i den trekant,

hvor holder mangler kuglen.

Spillet begynner

Spillerne fordeler kulene mellom seg og skal etter det, med kast fra baselinje 1, forsøke å få en kule i hvert triangel. Når begge lagene har

kastet sine kuler, sier man at lagene har gjort et utspill. Kulene som eventuelt har havnet i

trianglene etter et utspill, skal bli liggende.

Øvrige kuler fjernes fra spillebanen og kastes i neste utspill (havner flere af holdets kugler i samme

triangel skal man velge hvilken kule

som skal bli liggende igjen).

I kastetur vælger man, hvilken baselinje man kaster fra

Når man har kastetur, må man vælge, fra kugle til kugle, hvilken baselinje man vil kaste fra. Det er altså tilladt at (af taktiske grunde) kaste fra baselinje 1 saanut pallon kolmioon, jossa ei ole vielä

palloa.

Taisteluasemassa valitaan takalinja

Kun joukkue on taisteluasemassa, se saa valita kunkin pallon osalta, miltä takalinjalta haluaa heittää. Joukkue saa siis taktikoida ja

heittää takalinjalta 1 yritykseen saada

vastustajan pallot kolmioista (esim. jos

vastustaja on neitoa lukuun ottamatta

kaatanut kaikki pelinappulat, kun oma

joukkue ei ole saanut ainuttakaan

pelinappulaa kaadettua).

Slagposisjon

Når man har fått en kule i hver av trianglene, har man en såkalt slagposisjon. Slagposisjon

innbefatter at man nå får kaste de gjenværende

kulene fra baselinje 2 mot det andre lagets

brikker. Etter det har man i hvert nytt utspill

tre kuler å kaste mot brikene (eftersom de

er ikke kastet fra baselinje 1, for å forsøke å slå

motstandernes kuler ut av trianglene (for

eksempel om de kun har damen igjen å velte,

når det egne laget ikke har væltet noen

brikke).

Når kulene treffet hverandre

Når man kaster kulene, treffet de ofte andre

kulene på spillebanen. Det er helt tillatt å både

slås inn i og ut av trianglene. Når

motstanderlaget har slagposisjon, kan man

om man vil prøve å kaste sine kuler slik at

motstandernes kuler slås ut av trianglene.

Man kan slå kulene ut av alle tre trianglene,

men det er nok med at en kule slås ut, da har

motstanderlaget tappt sin slagposisjon. Tapes

slagposisjonen får de ikke kaste mot brikene

pelikerroksella kolme palloa, joilla se voi

koettaa kaataa vastustajajoukkueen

pelinappulat (koska loput kolme palloa ovat

vielä kolmioissa).

I slagposisjon velger man hvilken baselinje man vil kaste fra

Når man har slagposisjon, kan man velge fra kule til kule, hvilken baselinje man vil kaste fra. Man kan altså av taktiske grunner velge å

kaste fra baselinje 1, for å forsøke å slå

motstandernes kuler ut av trianglene (for

eksempel om de kun har damen igjen å velte,

når det egne laget ikke har væltet noen

brikke).

Ennen pelaamista

Kierros voitetaan saamalla toisen joukkueen neitoa kumoon. Ennen sitä täytyy tosin kaataa kaatanut kaikki pelinappulat, kun oma

joukkue ei ole saanut ainuttakaan

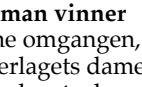
pelinappulaa kaadettua).

Jos sattuu kaatamaan neidon ennen ritareita,

on loukannut tämän kunniaa. Rangaistuksena

joukkue menettää taisteluasemansa ja joutuu

riittävän vaille.



Hvordan man vinder

For å vinne omgangen skal man vælte

det andet