

Deluxe

D	Spielanleitung	2
GB	Playing instructions	2
F	Règle du jeu	3
I	Istruzioni del gioco	3
NL	Spelhandleiding	4
E	Instrucciones de juego	4
P	Regras do jogo	5
DK	Spillevejledning	5
S	Spelregler	6
FIN	Peliohje	6
N	Spilleregler	7
H	Játékleírás	7
CZ	Návod ke hře	8
PL	Opis gry	8
GR	Οδηγίες παιχνιδιού	9
RUS	Описание игры	9
TR	Oyun kuralları	10
SI	Pravila igre	10
HRV	Uputa za igru	11
SK	Návod na hru	11
BG	Указание за игра	12
RO	Instructiuni de joc	12
UA	Опис гри	13
EST	Mängujuhend	13
LT	Žaidimo instrukcija	14
LV	Kā spēlēt	14
AR	طريقة اللعب	15

D Tisch Curling

WAS IST CURLING? Zwei Teams lassen abwechselnd ihre Curling-Steine Richtung Ziel gleiten. Nach jeder Runde bekommt das Team Punkte, dessen Steine dichter am Ziel sind. Sieger ist, wer nach insgesamt acht Runden die meisten Punkte sammeln konnte.

VORBEREITUNG: Legt die Spielbahn auf einem ebenen Untergrund aus. Bildet zwei Teams und nehmt euch drei gleichfarbige Curling-Steine pro Team. Falls ein Team einen Spieler weniger hat als das andere, ist das kein Problem. In diesem Fall kommt ein Spieler doppelt dran. Bestimmt, welches Team beginnt.

ABLAUF: Spielt abwechselnd einen Stein pro Team, bis ihr alle sechs Steine gespielt habt. Wer die Runde gewinnt, beginnt die nächste. Bei einem Unentschieden beginnt das Team, das auch die Runde zuvor begonnen hat. Ihr spielt insgesamt acht Runden.

SPIELSTEINE SPIELEN: Ein Stein ist legal gespielt, wenn ihr ihn vor der ersten Hogline loslasst, er über die zweite Hogline gleitet und auf der Spielfläche vor der Backline zum Stehen kommt. Entfernt Steine aus dem Spiel, die diese Bedingungen nicht erfüllen. Entfernt auch Steine, die (aufgrund eines gerade gespielten Steins) nachträglich auf oder hinter die Backline geraten oder die Spielfläche verlassen.

PUNKTE: Am Ende jeder Runde bekommt ihr einen Punkt für jeden eurer Steine im Haus, der dichter an der Hausmitte liegt, als der beste Stein des anderen Teams. Ein Stein zählt (im Haus), wenn er den blauen Kreis berührt.

GB Table Curling

WHAT IS CURLING? Two teams alternate in sliding their curling stones in the direction of their target house. After each round, the team whose stones are closer to the center of the house scores points. The team with the most points overall after eight rounds wins.

SET-UP: Lay the ice sheet on a flat surface and fix the holding rail at the target end of the ice sheet. Form two teams and give each one three curling stones of the same color. It is not a problem if one team has one less player than the other; in this case, one of the players plays an additional stone. Determine a starting team.

COURSE OF THE GAME: Take turns in playing one stone per team until all six stones have been played. The winner of a round starts the next round. In case of a tie (no points), the team that started the previous round begins the new round. Play a total of eight rounds.

PLAYING STONES: A stone is legally played if you let go of it before the near hog line and the stone slides across the far hog line, coming to rest within the playing area before the back line. Stones that don't meet these conditions are removed from play until the next round. Also, remove any stone that has been moved by the just-played stone onto or behind the back line or that has gone out of the playing area.

POINTS: At the end of each round, you get one point for each of your stones in the house that is closer to the button than the best stone of the other team. A stone is considered in the house even if it is only touching the blue circle.

F Curling de table

QU'EST-CE QUE LE CURLING ? A tour de rôle, deux équipes font glisser leurs pierres de curling vers une cible. A la fin de chaque manche, celle dont les pierres sont les plus proches du centre gagne des points. L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des 8 manches remporte la partie.

MISE EN PLACE : Installez la piste sur une surface plane. Fixez le garde-fou à l'extrémité de la piste, du côté de la cible. Formez deux équipes et prenez chacune les pierres de curling d'une couleur. Même si une équipe compte un joueur de moins, ça n'est pas important : dans ce cas, un des joueurs lancera une pierre de plus. Désignez l'équipe qui commence.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE : A tour de rôle, chaque équipe fait glisser une pierre jusqu'à ce que les 6 aient été jouées. Le vainqueur d'une manche entame la suivante. En cas d'égalité (aucun point), l'équipe qui commence reste la même qu'à la manche précédente. La partie se déroule en 8 manches au total.

LANCER D'UNE PIERRE : Pour qu'une pierre soit valable, il faut qu'elle soit lâchée avant la première hogline (ligne de jeu) et qu'elle glisse au-delà de la seconde hogline pour s'arrêter sur l'aire de jeu avant la ligne de fond. Toutes les pierres qui ne respectent pas ces règles sont immédiatement retirées de la piste jusqu'à la manche suivante. Il en va de même pour les pierres qui se retrouvent derrière la ligne de fond ou sont expulsées de l'aire de jeu (par une pierre venant d'être jouée).

POINTS : A la fin de chaque manche, chaque pierre qui se trouve plus proche du centre de la maison que la meilleure pierre adverse rapporte 1 point. Une pierre est considérée comme étant dans la maison dès lors qu'elle touche le cercle bleu.

I Curling da tavolo

CHE COS'È IL CURLING? Due squadre giocano più mani alternandosi nel lanciare le loro pietre da curling (in inglese stone) verso la "casa". La squadra che ha le proprie pietre più vicine al "bersaglio" (il centro della casa) alla fine di una mano guadagna dei punti. La squadra con il punteggio complessivo più alto dopo 8 mani vince.

PREPARAZIONE: Posizionate il campo da gioco su una superficie orizzontale e fissate la barra magnetica alla fine della plancia. Dividetevi in due squadre e date a ciascuna squadra le tre pietre di un colore. Non è importante che le squadre abbiano lo stesso numero di giocatori, semplicemente ciascuno dei componenti, di quella che ne ha di meno, lancerà più pietre. Scegliete casualmente la squadra che inizia la prima mano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: In ciascuna mano le squadre si alternano nel lanciare una alla volta le sei pietre. Chi vince una mano lancerà per primo in quella successiva. In caso di pareggio (niente punti), la squadra che ha cominciato l'ultima mano inizia anche la successiva. Si giocano in tutto otto mani.

LANCIARE LE PIETRE: Perché un lancio sia valido fate scivolare la pietra e lasciate la presa prima della hog line vicina; inoltre deve fermarsi sul campo da gioco fra la hog line lontana e la linea di fondo. Se un lancio non è valido, la pietra viene rimossa dal gioco fino alla prossima mano. Rimuovete dal gioco anche le pietre che vengono spinte da quella appena lanciata oltre la linea di fondo o fuori dal campo da gioco.

PUNTI: Alla fine di ciascuna mano ogni propria pietra nella casa, che sia più vicina al bersaglio della più vicina fra le pietre avversarie, vale un punto. Una pietra viene considerata a casa se tocca almeno in parte il cerchio blu.

NL Tafel-Curling

WAT IS CURLING? Twee teams laten om beurten hun curling-stenen richting het doel glijden. Na iedere ronde krijgt het team, diens stenen het dichtst bij het doel liggen, punten. De winnaar is het team, dat na in totaal acht ronden de meeste punten heeft verzameld.

VOORBEREIDING: Plaats de baan op een vlakke ondergrond. Vorm twee teams en pak drie curling-stenen met dezelfde kleur per team. Indien een team een speler minder heeft dan het andere, is dat niet erg. In dit geval is een speler twee keer aan de beurt. Beslis welk team begint.

AFLOOP: Speel afwisselend een steen per team, totdat jullie alle zes de stenen hebben gespeeld. Wie de ronde wint, begint de volgende ronde. Bij een gelijkstand begint het team, dat ook de vorige ronde mocht beginnen. Jullie spelen in totaal acht ronden.

SPEELSTENEN SPELEN: Een steen is volgens de regels gespeeld als jullie hem voor de eerste hogline loslaten, hij over de tweede hogline glijdt en op het speelveld voor de backline tot stilstand komt. Verwijder de stenen uit het spel, die niet aan deze voorwaarden voldoen. Verwijder ook stenen, die (vanwege een eerder gespeelde steen) naderhand op of achter de backline terecht is gekomen of het speelveld heeft verlaten.

PUNTEN: Aan het einde van iedere ronde krijgen jullie een punt voor elke van de stenen in het huis, die dicht bij het midden van het huis ligt als de beste steen van het andere team. Een steen telt (in het huis), als hij de blauwe cirkel aanraakt.

E Curling De Mesa

¿QUÉ ES EL CURLING? Dos equipos deslizan por turnos sus piedras de Curling hacia la meta. Después de cada ronda, recibe puntos el equipo cuyas piedras estén más cerca de la meta. El campeón es el que consiga acumular más puntos tras un total de ocho rondas.

PREPARACIÓN: Colocad el tablero de juego sobre una base plana. Formad dos equipos, cada uno de los cuales debe tomar tres piedras de Curling del mismo color. No pasa nada si un equipo tiene un jugador menos que el otro. En ese caso, uno de los jugadores tiene dos turnos. Escoged qué equipo empieza.

DESARROLLO: Jugad por turnos una piedra por cada equipo, hasta que hayáis utilizado las seis piedras. El equipo que gana la ronda, empieza la siguiente. En caso de empate, empieza el equipo que haya comenzado también la ronda anterior. Jugáis un total de ocho rondas.

CÓMO LANZAR LAS PIEDRAS: Una piedra se ha lanzado correctamente si la sueltas antes de la primera «Hogline» o línea de juegos, se desliza sobre la segunda «Hogline» y se detiene antes de la «Backline» o línea de fondo. Retirad del tablero las piedras que no cumplan estas condiciones. También debéis quitar las piedras que, debido a otra piedra que se acaba de lanzar, sobrepasen posteriormente la línea de fondo o se salgan del tablero.

PUNTOS: Al final de cada ronda obtenéis un punto por cada una de vuestras piedras en la casa que esté más cerca del centro de la casa que la mejor de las piedras del otro equipo. Una piedra cuenta (en la casa) si está tocando el círculo azul.

P Curling De Mesa

EM QUE CONSISTE O CURLING? Duas equipas deslizam alternadamente as suas pedras de curling. Após cada volta, a equipa cuja pedra ficar mais próxima da casa pontua. A equipa com mais pontos após oito voltas ganha.

PREPARATIVOS: Primeiro, desenrola-se a pista do jogo numa base plana. Formam-se duas equipas e cada uma recebe três pedras curling da mesma cor. Não há problema se uma equipa tiver um jogador a menos que a outra equipa. Neste caso, um dos jogadores joga uma pedra adicional. Determina-se a equipa que começa.

REGRAS DO JOGO: Cada equipa joga uma pedra até todas as seis pedras terem sido jogadas. O vencedor de uma volta começa a volta seguinte. No caso de empate, a equipa que iniciou a volta anterior começa a volta seguinte. Jogam um total de oito voltas.

JOGAR AS PEDRAS DO JOGO: Uma pedra é jogada legalmente se deslizar antes da linha mais perto e a pedra deslizar pela linha mais longe, parando dentro da área de jogo, antes da linha preta. As pedras que não ficarem nestas condições são removidas da jogada até à próxima volta. Remova também qualquer pedra que tenha sido movida pela pedra que acabou de ser jogada para ou por trás da linha preta ou que tenha passado para fora da linha de jogo.

PONTOS: No final de cada volta, obtém um ponto por cada pedra na casa que esteja mais perto do botão que a melhor pedra da outra equipa. Conta a pedra (em casa) que esteja nem que seja a tocar no círculo azul.

DK Bord-Curling

HVAD ER CURLING? To teams sender på skift deres curling-sten afsted mod målet. Efter hver runde (kaldet »ende«) gives der point til det team, hvis sten ligger tættest på mål. Vinderen er den, der efter otte ender har samlet flest point.

FORBEREDELSE: Banen, der spilles på, lægges på en jævn overflade. Lav to hold, og vælg tre ensfarvede curling-sten til hvert hold. Hvis et af holdene er én spiller færre end det andet, er det ikke noget problem. Det betyder blot, at en af spillerne spiller to gange. Træk lod om, hvem der skal begynde.

SPILFORLØB: Der spilles skiftevis én sten pr. hold, indtil alle har sendt i alt seks sten afsted. Holdet, der har vundet enden, begynder den næste. Hvis der blev spillet uafgjort, er det holdet, der begyndte forrige runde, der lægger ud. Der spilles samlet otte ender.

SPILLET MED STENENE: En sten er spillet lovligt, når spilleren har sluppet den før den første hogline, og den glider over den anden hogline og standser på spillefladen før backline. Sten, der ikke opfylder disse betingelser, fjernes fra spillet. Fjern også sten, der (på grund af en netop spillet sten) efterfølgende er kommet hen på eller bag backline eller er sendt ud af spillepladen.

POINT: I slutningen af hver ende får I et point for hver af jeres sten, der er i huset, og som ligger tættere på husets midte, end modstanderens bedste sten. En sten tæller (i huset), når den berører den blå cirkel.

S Bords-Curling

VAD ÄR CURLING? Två lag låter omväxlande sina curling-stenar glida mot målet. Efter varje omgång får det lag vars sten ligger närmast målet poäng. Segrare är den som har lyckats samla ihop flest poäng efter totalt åtta omgångar.

FÖRBEREDELSE: Först rullas spelplanen ut på ett jämnt underlag. Sedan bildar man två lag och varje lag tar tre stenar i samma färg. Om ett lag har en spelare mindre än det andra laget är det inget problem. I så fall får en spelare spela dubbelt. Man bestämmer vilket lag som ska börja.

FÖRLOPP: Lagen spelar omväxlande en sten var, tills alla de sex stenarna har spelats. Den som vinner en omgång börjar i nästa. Vid oavgjort börjar det lag som började närmast föregående omgång. Man spelar totalt åtta omgångar.

SPELA SPELSTENARNA: En sten är korrekt spelad om den släpps från den första frisiktslinjen, glider över den andra frisiktslinjen och blir stående på spelytan framför backlinjen. Stenar som inte uppfyller dessa villkor tas bort från spelet. Man tar även bort stenar som (på grund av en redan spelad sten) hamnat på eller bakom backlinjen eller som lämnat spelytan.

POÄNG: Vid slutet av varje omgång får man ett poäng för varje sten i boet, som är närmare tee (mitten) än det andra lagets bästa sten. En sten räknas (i boet) om den vidrör den blå cirkeln.

FIN Pöytäcurling

MITÄ ON CURLING? Kaksi joukkuetta liu'uttaa vuorotellen Curling-kiviään kohti keskustaa. Kierroksen jälkeen pisteet saa se joukkue, jonka kivet ovat lähempänä keskustaa. Voittaja on se joukkue, jolla on eniten pisteitä kahdeksan kierroksen jälkeen.

VALMISTELU: Aseta pelirata tasaiselle alustalle. Muodosta kaksi joukkuetta. Kumpikin joukkue saa kolme samanväristä curling-kiveä. Jos toisessa joukkueessa on vähemmän pelaajia, se ei ole ongelma. Silloin joku pelaajista käyttää kaksi pelivuoroa. Valitkaa kumpi joukkue aloittaa.

PELIN KULKU: Joukkueet pelaavat vuorotellen yhden kiven kerrallaan, kunnes kaikki kuusi kiveä on pelattu. Kierroksen voittaja aloittaa seuraavan kierroksen. Mikäli piste-eroa ei ole, edellisen kierroksen aloittanut joukkue aloittaa uudelleen. Yhteensä pelataan kahdeksan kierrosta.

KIVILLÄ PELAAMINEN: Kivi on laillisesti pelattu, kun siitä päästetään irti ennen ensimmäistä pelilinjaa, se liukuu toisen pelilinjan yli ja pysähtyy pelikentälle pesään ennen takalinjaa. Poista kivet, jotka eivät täytä näitä ehtoja. Poista myös kaikki kivet, jotka (toisen pelatun kiven vaikutuksesta) ovat siirtyneet takalinjan yli tai pois pelikentältä.

PISTEET: Kierroksen lopussa saatte yhden pisteen jokaisesta pesässä olevasta kivistä, joka on lähempänä keskustaa kuin toisen joukkueen paras kivi. Kiven katsotaan olevan pesässä, kun se koskettaa sinistä piiriä.

N Bordcurling

HVA ER CURLING? To lag lar curling-steinene sine gli mot målet etter tur. Etter hver omgang får det laget som har sine steiner nærmest mål (tee) poeng. Vinneren er det laget som får flest poeng tilsammen etter åtte omganger.

FORBEREDELSE: Legg spillebanen på et jevnt underlag. Dann to lag og la lagene ta tre curling-steinene hver i samme farge. Om et lag har en spiller mindre enn det andre laget, er ikke det noe problem. I så fall får en spiller gå to ganger. Avgjør hvilket lag som skal starte.

SPILLETS GANG: Det spilles med en stein om gangen, annenhver gang fra de ulike lagene, til alle seks steinene er spilt. Den som vinner en omgang, går først i neste omgang. Hvis en omgang er uavgjort, begynner det laget som startet forrige runde. Det spilles tilsammen åtte omganger.

Å SETTE STEINENE: En stein er satt (sendt) korrekt når man slipper den før den første hogglinjen, den glir over den andre hogglinjen og blir stående på banen før baklinjen. Ta bort de steinene som ikke oppfyller disse vilkårene. Ta også bort steiner som senere (på grunn av en stein som nettopp er satt) kommer på eller bak baklinjen eller går forlater banen.

POENG: Ved slutten av hver omgang, får laget ett poeng for hver av steinene som er i huset og som er nærmere midten av huset enn den beste steinen til det andre laget. En stein telles (i huset) allerede når den berører den blå sirkelen.

H Asztali Curling

MI A CURLING? Két csapat felváltva csúsztatja a curling köveit a cél irányába. Az a csapat, amelyiknek a kövei közelebb vannak a célhoz, minden kör után pontokat kap. Az győz, aki összesen nyolc kör után a legtöbb pontot tudta összegyűjteni.

ELŐKÉSZÍTÉS: A pályát sima padlóra kell kirakni. Alkossatok két csapatot, és csapatonként vegyetek el három egyforma színű követ. Ha egy csapatnak kevesebb van, mint a másiknak, az nem baj. Ebben az esetben egy játékos duplán csúsztat. Határozzátok meg, hogy melyik csapat kezd.

JÁTÉK MENETE: Csapatonként felváltva csúsztassatok egy követ, amíg mind a hat kővel nem játszottatok. Aki megnyeri a kört, az kezdi a következőt. Döntetlennél az a csapat kezd, amelyik az előző kört megnyerte. Összesen nyolc kör kell lejátszani.

KÖVEK CSÚSZTATÁSA: Egy követ akkor csúsztattok megengedetten, ha az első hog-line vonalnál elengeditek, az átcúszik a második hog-line vonalon, és a pályán a back-line vonal előtt megáll. Vegyétek ki azon köveket a játékból, amelyek nem teljesítik ezen feltételeket. Azon köveket is vegyétek ki, amelyek (egy éppen csúsztatott kő miatt) utólag a back-line vonalra vagy mögé kerül, vagy kimegy a pályáról.

PONTOK: Minden kör után pontot kaptok minden olyan a házban lévő kőért, amely közelebb van a ház középpontjához, mint a másik csapat legjobb köve. Egy kő (a házban) akkor számít, ha hozzáér a kék vonalhoz.

CZ Stolní Curling

CO JE CURLING? Dva týmy střídavě usilují o to, aby jejich curlingové kameny klouzaly směrem k cíli. Po každém kole získá body ten tým, jehož kameny byly blíže k cíli. Vítězem se stává ten, kdo po osmi kolech nasbíral nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA: Hrací dráhu rozložte na rovný podklad. Vytvořte dva týmy. Každý tým si vezme tři stejnobarevné curlingové kameny. Pokud má jeden z týmů o jednoho hráče méně než ten druhý tým, nevadí. V takovém případě hraje jeden hráč dvakrát. Určete, který tým začne.

PRŮBĚH HRY: Hrejte střídavě po jednom kameni za každý tým, dokud neodehrajete všech šest kamenů. Další kolo začíná ten, kdo předchozí kolo vyhrál. Pokud je to nerozhodně, začíná tým, který začínal v předchozím kole. Dohromady hrajte osm kol.

ODEHRÁNÍ HRACÍCH KAMENŮ: Kámen je dobře zahraný, pokud ho pustíte před první čarou (Hogline), klouže přes druhou čáru a zůstane stát na hrací ploše. Odstraňte ze hry kameny, které tyto podmínky nesplňují. Odstraňte také kameny, které se (kvůli rovně zahranému kameni) dostanou na nebo za Backline dodatečně nebo které opustí hrací plochu.

BODY: Na konci každého kola získáte jeden bod za každý z vašich kamenů v cílovém kruhu, který leží blíže ke středu, než nejlepší kámen druhého týmu. Kámen se počítá (v cílovém kruhu), pokud se dotýká modrého kruhu.

PL Curling Stołowy

CO TO JEST CURLING? Dva zespoły na zmianę przesuwiają swoje kamienie curlingowe w kierunku celu. Po każdej rundzie punkty otrzymuje zespół, którego kamienie są bliżej celu. Zwycięzcą jest zespół, który zebrał najwięcej punktów po ośmiu rundach.

PRZYGOTOWANIE: Rozmieście tor gry na równej powierzchni. Utwórzcie dwa zespoły i wyznaczcie trzy kamienie curling tego samego koloru na zespół. Jeśli jeden zespół ma jednego gracza mniej niż drugi, nie stanowi to problemu. W tym przypadku jeden gracz gra dwa razy. Ustalcie, który zespół zaczyna.

PRZEBIEG: Grajcie na zmianę po jednym kamieniu na zespół, aż wszystkie sześć kamieni zostanie zagraných. Kto wygra rundę, zaczyna następną. W przypadku remisu, rozpoczyna zespół, który rozpoczął poprzednią rundę. Gracie w sumie osiem rund.

ZAGRYWANIE KAMIENIAMI DO GRY: Kamień jest prawidłowo zagraný, jeśli zostanie zwolniony przed pierwszą linią, przesunie się przez drugą linię i zatrzyma na polu do gry przed tylną linią. Usuńcie kamienie z gry, które nie spełniają tych warunków. Usuńcie również kamienie, które (ze względu na zagraný kamień), przemieszczą się za tylną linię lub opuszczą pole gry.

PUNKTY: Na końcu każdej rundy otrzymujecie po jednym punkcie za każdy z Waszych kamieni w domu, który znajduje się bliżej centrum, jako najlepszy kamień drugiego zespołu. Kamień liczy się (w domu), gdy dotyka niebieskiego koła.

GR Επιτραπέζιο Κερλινγκ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΕΡΛΙΝΓΚ? Δυο ομάδες σέρνουν εναλλάξ τις πέτρες κερλινγκ τους προς το στόχο, ή αλλιώς, «σπίτι». Στο τέλος κάθε γύρου, λαμβάνει πόντους εκείνη η ομάδα, η οποία έχει τις περισσότερες πέτρες πιο κοντά στο σπίτι. Νικήτρια ομάδα είναι εκείνη που έχει συλλέξει μετά από οκτώ γύρους τους περισσότερους πόντους.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Τοποθετήστε το στρώμα πάνω σε επίπεδο έδαφος. Σχηματίστε δυο ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει τρεις πέτρες με το ίδιο χρώμα. Εάν κάποια ομάδα έχει έναν παίκτη λιγότερο από την άλλη, δεν υπάρχει πρόβλημα. Σε αυτήν την περίπτωση, ένας παίκτης θα παίξει δυο φορές. Αποφασίστε ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη.

ΔΙΔΙΑΚΑΣΙΑ: Παίξτε εναλλάξ με μια πέτρα ανά ομάδα, μέχρι να παιχτούν και οι έξι πέτρες. Εκείνη η ομάδα που κερδίζει το γύρο ξεκινά πρώτη τον επόμενο. Σε περίπτωση ισοπαλίας ξεκινά η ομάδα που ξεκίνησε τον προηγούμενο γύρο. Παίζετε συνολικά οκτώ γύρους.

ΠΑΙΞΙΜΟ ΠΕΤΡΩΝ: Μια πέτρα παίζεται νόμιμα, όταν την αφήνετε ελεύθερη πριν από την πρώτη γραμμή hog, αυτή γλιστρά πάνω από τη δεύτερη γραμμή hog και σταματά στην επιφάνεια παιχνιδιού πριν από τη γραμμή back. Απομακρύνετε τις πέτρες που δεν πληρούν τα κριτήρια από το παιχνίδι. Απομακρύνετε, επίσης, τις πέτρες που (λόγω μιας πέτρας που παίχτηκε μετά) καταλήγουν πάνω ή πίσω από τη γραμμή back ή βγαίνουν εκτός επιφάνειας παιχνιδιού.

ΠΟΝΤΟΙ: Στο τέλος κάθε γύρου λαμβάνετε έναν πόντο για κάθε πέτρα που έχετε στο σπίτι, η οποία βρίσκεται πιο κοντά στο κέντρο του σπιτιού από την καλύτερη πέτρα της άλλης ομάδας. Μια πέτρα μετράει (στο σπίτι), όταν αγγίζει τον μπλε κύκλο.

RUS Площадка Для Керлинга

ЧТО ТАКОЕ КЕРЛИНГ? Две команды по очереди передвигают камни для керлинга к мишени. После каждого энда команда, камни которой окажутся ближе к мишени, получает очки. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков после восьми эндов.

ПОДГОТОВКА: Размеченная площадка раскладывается на ровной поверхности. Сформируйте две команды и возьмите по три камня для керлинга одного цвета для каждой команды команду. Если в одной команде меньше одного игрока, чем в другой, это не является проблемой. В этом случае один игрок получает двойные очки. Определяем, какая команда начинает игру.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС: Бросайте по одному камню на каждую команду по очереди, пока все шесть камней не будут использованы. Тот, кто выиграет энд, начинает следующий. В случае ничьей начинает команда, которая начинала энд раньше. В общей сложности игра проходит в восемь эндов.

ИГРА КАМНЯМИ ДЛЯ КЕРЛИНГА: Камень считается законно использованным, если он вбрасывается до первой хог-линии, он скользит по второй хог-линии и останавливается на игровой площадке перед бэк-линией. Камень, не соответствующий этим условиям, удаляется из игры. Также удалятся камни, которые (из-за использованного камня) впоследствии попадают на бэк-линию или за нее, или покидают пределы игровой площадки.

ОЧКИ: В конце каждого энда вы получите по одному очку за каждый из ваших камней в доме, который находится ближе к центру дома, чем камень другой команды с наилучшим положением. Камень засчитывается (в доме), когда касается синего круга.

TR Masa Curling

CURLING NEDİR? İki takım sıra ile Curling kayalarını hedefe doğru kaydırırlar. Her turda kayaları hedefe en yakın olan takım puan alır. Kazanan toplam sekiz turdan sonra en fazla puanı toplayan takım olur.

HAZIRLIK: Önce oyun hattı düz bir zeminde açılır. İki takım oluşturulur ve takım başına üç adet aynı renkte Curling kayası alınır. Bir takımda diğerine göre bir oyuncu daha az olabilir, bu sorun değildir. Bu durumda bir oyuncu iki kez oynar. Hangi takımının başladığı belirlenir.

AKIŞ: Tüm altı kaya oynanana kadar takım başına sıra ile bir kaya oynanır. Turu kim kazanırsa bir sonraki tura o başlar. Sonuç eşit olursa önceki turu kazanan takım başlar. Toplam sekiz tur oynanır.

OYUN KAYALARININ OYNANMASI: Kaya atışının geçerli olması için ilk Hogline'dan önce serbest bırakmanı, ikinci Hogline'in üzerinden geçmesi ve oyun alanında Backline'dan önce durması gerekir. Bu koşulları yerine getirmeyen kayaları oyun alanından çıkarın. Daha sonradan (ardından oynanan kaya sebebiyle) Backline'in dışına düşmüş veya oyun alanından çıkmış olan kayalarıda çıkarın.

PUANLAR: Turun sonunda diğer takımın en iyi kayasına göre evin ortasına daha yakın olan evdeki her bir kayanız için bir puan alırsınız. Bir kaya (evdeki) mavi çembere dokunduğunda sayılır.

SI Namizni Curling

KAJ JE CURLING? Dve ekipi izmenično podajata svoje kamne proti ciljni točki. Po vsakem krogu dobi točke tista ekipa, katere kamni so bližje cilju. Zmaga ekipa, ki ima po skupno osmih krogih največ točk.

PRIPRAVA: Podlogo za igro razgrnite na ravni podlagi. Sestavite dve ekipi in vsaka naj dobi tri kamne enake barve. Če ima katera ekipa igralca manj kot druga, ni nič narobe. V tem primeru bo eden od igralcev na vrsti dvakrat. Določite, katera ekipa bo začela igro.

POTEK: Ekipi izmenično podajata po en kamen naenkrat, dokler ne porabita vseh šestih kamnov. Zmagovalec kroga začne naslednji krog. Če je rezultat neodločen, naslednji krog začne ekipa, ki je začela prejšnjega. Igra traja skupno osem krogov.

PODAJANJE KAMNOV: Kamen je pravilno podan, če ga spustite pred prvo spustno črto, zdrsi mimo druge spustne črte in se ustavi na območju pred zadnjo črto. Iz igre odstranite kamne, ki ne izpolnjujejo teh pogojev. Prav tako odstranite kamne, ki jih je pravkar podani kamen premaknil na zadnjo črto ali za njo oziroma ki so zapustili igralno površino.

TOČKE: Po končanem krogu prejmete točko za vsak svoj kamen v hiši, ki je bližje središču hiše kot najboljši kamen nasprotne ekipe. Kamen šteje (je v hiši) tudi, če se samo dotika modrega kroga.

HRV Stolni Curling

ŠTO JE CURLING? Dva tima izmjenično bacaju svoje curling kamenčiće da klize u smjeru cilja. Nakon svake runde bodove dobiva tim čiji su kamenčići najbliži cilju. Pobjednik je onaj tko nakon ukupno osam rundi sakupi najviše bodova.

PRIPREMA: Razmotajte stazu za igru na ravnoj površini. Formirajte dva tima i neka svaki tim uzme tri curling kamenčića iste boje. Ako jedan tim ima jednog igrača manje, to nije problem. U tom slučaju jedan igrač igra dvaput. Odredite koji tim započinje igru.

TIJEK IGRE: Igrajte izmjenično po jedan kamenčić po timu dok ne odigrate svih šest kamenčića. Tim koji dobije rundu započinje sljedeću. U slučaju neriješene runde, rundu započinje tim koji je prethodno započeo rundu. Igra se ukupno osam rundi.

IGRA S KAMENČIĆIMA ZA IGRU: Kamenčić je legalno odigran kada ga ispustite prije prve linije prijestupa, kada kamenčić klizi preko druge linije prijestupa i zaustavi se na površini za igru ispred zadnje linije. Iz igre uklonite kamenčiće koji ne ispunjavaju ove uvjete. Uklonite i kamenčiće koji su (na osnovu upravo odigranog kamenčića) naknadno dospjeli iza zadnje linije ili koji su izvan površine za igru.

BODOVI: Na kraju svake runde dobiva se bod za svaki kamenčić u kućici koji je bliže sredini kućice kao najbolji kamenčić drugog tima. Kamenčić se broji (u kućici) kada dotiče plavi krug.

SK Stolný Curling

ČO JE TO CURLING? Dva tímy sa snažia striedavo dostať curlingové kamene do cieľa. Po každom kole dostane body ten tím, ktorého kamene sú bližšie k cieľu. Vyhráva tím, ktorý po ôsmich kolách získa najvyšší počet bodov.

PRÍPRAVA: Hráciu plochu položte na rovný povrch. Vytvorte dva tímy, pričom každý tím dostane tri curlingové kamene rovnakej farby. Nevadí, ak má jeden tím o jedného hráča menej. V takom prípade sa jeden z hráčov dostane na rad dvakrát za sebou. Určte, ktorý tím začína.

PRIEBEH: Tímy sa v hre pravidelne striedajú po jednom odohranom kameni, až kým neodohrajú všetkých šesť kameňov. Ďalšie kolo začína tím, ktorý vyhral predchádzajúce kolo. Pri remíze začína ten tím, ktorý začínal aj v predchádzajúcom kole. Celkovo sa hrá osem kôl.

ODOHRANIE KAMEŇA: Pri vypúšťaní kameňa nesmiete prekročiť prvú čiaru (hogline) na hracej ploche. Kameň musí prejsť cez druhú čiaru a zastaviť sa pred zadnou čiarou (backline) na hracej ploche. Ak kameň nesplní tieto podmienky, odstráňte ho z hracej plochy. Z hry odstráňte aj tie kamene (z dôvodu správne odohraných kameňov), ktoré sa dodatočne dostali na alebo za zadnú čiaru (backline) alebo mimo hracej plochy.

BODOVANIE: Na konci každého kola dostanete jeden bod za správne odohraný kameň, ktorý sa nachádza bližšie k stredu hernej plochy, ako kameň druhého tímu. Bod získate aj vtedy, ak sa kameň dotkne modrého kruhu.

BG Кърлинг На Маса

КАКВО Е КЪРЛИНГ? Два отбора се редуват да плъзгат своите камъни за кърлинг в посока към целта. След всеки кръг отборът, чиито камъни са по-близо до целта, получава точки. Победител е този, който е успял да събере най-много точки след общо осем кръга.

ПОДГОТОВКА: Поставете пътеката за игра върху равна основа. Сформируйте два отбора и вземете три едноцветни камъка за кърлинг на отбор. Ако единият отбор има играч по-малко от другия, това не е проблем. В този случай някой от играчите ще участва два пъти. Определете кой отбор да започне.

ПРОТИЧАНЕ НА ИГРАТА: Редувайте по един камък на отбор, докато изиграете всичките шест камъка. Който спечели кръга, започва следващия. Ако има равенство, започва отборът, стартирал кръга по-рано. Изиграйте общо осем кръга.

ИЗИГРАВАНЕ НА КАМЪНИ: Даден камък е изигран правилно, ако го пуснете пред първата хог линия, той се плъзне през втората хог линия и спре на повърхността за игра пред задната линия. Махнете от играта всички камъни, които не отговарят на тези условия. Махнете и камъни, които (заради вече изигран камък) по-късно падат върху или зад задната линия или излизат извън повърхността за игра.

ТОЧКИ: В края на всеки кръг получавате по една точка за всеки ваш камък в къщата, който е по-близо до центъра на къщата, отколкото най-добрия камък на другия отбор. Един камък се брои (в къщата), ако докосва синия кръг.

RO Tablură De Curling

CE ESTE CURLING? Două echipe lasă să alunece pietrele curling spre obiectiv. După fiecare rundă, echipa care primește punctele, e cea ale cărei pietre sunt mai aproape de obiectiv. Câștigătorul este cel care ar putea aduna cele mai multe puncte după un total de opt runde.

PREGĂTIREA: Desfășurați pista de joc pe o suprafață plană. Formați două echipe și luați trei pietre curling de aceeași culoare pentru fiecare echipă. Dacă o echipă are un jucător mai puțin decât cealaltă, asta nu este nicio problemă. În acest caz, unui jucător îi vine rândul de două ori. Stabilește ce echipă începe.

DESFĂȘURAREA: Jucați alternativ câte o piatră pe echipă până când jucați toate cele șase piese. Cine câștigă runda începe următoarea rundă. La o remiză, echipa care a început runda mai devreme o începe și pe următoarea. Se joacă în total opt runde.

JUCAREA PIETREI DE JOC: O piatră este jucată în mod legal atunci când îi dăți drumul în fața primei linii Hogline, o glisați peste a doua linie Hogline și se oprește pe suprafața de joc din fața liniei Backline. Îndepărtați din joc piesele care nu îndeplinesc aceste condiții. Îndepărtați, de asemenea, pietrele care (pe baza unei pietre jucate în prezent) ajung pe sau în spatele liniei Backline sau părăsesc suprafața de joc.

PUNCTELE: La sfârșitul fiecărei runde, obțineți un punct pentru fiecare dintre pietrele din casă, care este mai aproape de centrul casei, decât cea mai bună piatră a celeilalte echipe. O piatră contează (ca fiind în casă) când atinge cercul albastru.

UA Настільний Керлінг

ЩО ТАКЕ КЕРЛІНГ? Дві команди по чергово кидають камінь крижаною доріжкою у напрямку цілі. Після кожного раунду команда, камені яких ближче до цілі, отримує бали. Перемагає та команда, яка після восьми раундів змогла набрати найбільшу кількість балів.

ПІДГОТОВКА: Розгорніть на рівній поверхні гральну доріжку. Створіть дві команди та візьміть три каменя одного кольору для однієї команди. Якщо одна команда має на одного гравця менше ніж інша, це не є проблемою. У цьому випадку один гравець кидає камені двічі. Визначте, яка команда починає гру.

ГРА: Команди кидають камені по черзі, поки всі шість каменів не будуть кинуті. Команда, яка виграє раунд, першою починає наступний. У разі нічиєї, починає команда, яка починала попередній раунд. Гра продовжується вісім раундів.

РОЗІГРУВАННЯ КАМЕНІВ: Камінь розігрується правильно, коли ви відпускаєте його перед першою зарахувальною лінією, він ковзає через другу зарахувальну лінію та зупиняється на гральному полі перед задньою лінією. Вилучайте з гри камені, які не відповідають цим умовам. Вилучайте також камені, які (через прямо розіграний камінь) потрапляють на або за задню лінію або залишають гральне поле.

БАЛИ: В кінці кожного раунду ви отримуєте один бал за кожний ваш камінь «вдома», який знаходиться ближче до «дому», ніж найкращий камінь іншої команди. Камінь вважається «вдома», коли він торкається синього кола.

EST Bowling

KUIDAS MÄNGITAKSE KURLINGUT? Kaks võistkonda libistavad kordamööda oma kurlingukive „kodu“ keskpunkti suunas. Pärast igit vooru saab punkte võistkond, kelle kivid on „kodu“ keskpunktile lähemal. Võistkond, kellel on pärast kaheksandat vooru kokku kõige rohkem punkte, on võitja.

ETTEVALMISTUS: Asetage mänguväljak tasasele pinnale. Moodustage kaks võistkonda ja andke kummalegi võistkonnale kolm sama värvi kurlingukivi. Sellest ei ole midagi, kui ühes võistkonnas on üks mängija vähem kui teises. Sellisel juhul mängib üks mängijatest kaks korda. Leppige kokku, kumb võistkond alustab.

MÄNGIMINE: Mängige võistkonnaga kordamööda ühe kiviga, kuni kõik kuus kurlingukivi on ära libistatud. Vooru võitja alustab järgmist vooru. Viigi korral alustab uut vooru sama võistkond, kes alustas eelmist vooru. Kokku mängitakse kaheksa vooru.

KIVIDE LIBISTAMINE: Kivi libistamine läheb arvesse, kui kivi heitmisel lastakse sellest lahti enne, kui see jõuab esimese heitejooneni ja kivi libiseb üle teise heitejoone ning jääb seisma mängualal enne tagumist joont. Heidetud kivid, mis ei täida neid tingimusi, eemaldatakse mängust. Mängust eemaldatakse ka need kivid, mis liiguvad järgmisena heidetud kiviga pihta saades tagumise joone peale või selle taha või mängualalt välja.

PUNKTID: Iga mänguvooru lõpus saate punkti iga kivi eest, mis on „kodu“ keskpunktile lähemal kui vastasvõistkonna parim kivi. Kivi loetakse „kodus“ olevaks ka siis, kui see ainult puudutab sinist ringi.

LT **Stalinis Akmenslydis**

KAS YRA AKMENSLYDIS? Dvi komandos paeiliui leidžia akmenslydžio akmenis taikinio link. Kiekvieno kėlinio pabaigoje komanda, kurios akmenys yra arčiausiai taikinio centro, gauna taškus. Laimi komanda, po aštuonių kėlinių surinkusi didžiausią taškų skaičių.

PASIRUOŠIMAS: Pastatykite žaidimo takelį ant lygaus paviršiaus. Sudarykite dvi komandas; kiekvienai komandai skiriami trys tos pačios spalvos akmenslydžio akmenys. Jokia bėda, jei vienoje komandoje yra vienu žaidėju mažiau nei kitoje. Tokiu atveju vienas žaidėjas žaidžia už du. Nuspręskite, kuri komanda turi pradėti.

ŽAIDIMO EIGA: Kiekvienos komandos žaidėjai pakaitomis leidžia po vieną akmenį, kol būna paleisti visi šeši akmenys. Kėlinį laimėjusi komanda pradeda kitą kėlinį. Jei yra lygiosios, pradeda komanda, laimėjusi ankstesnį kėlinį. Iš viso žaidžiami aštuoni kėliniai.

AKMENŲ LEIDIMAS: Akmuo yra tinkamai paleistas tada, kai jis paleidžiamas prieš pirmąją žaidimo liniją („Hogline“), kerta antrąją žaidimo liniją („Hogline“) ir sustoja žaidimo aikštelėje prieš galinę liniją („Backline“). Jei leidžiant akmenis šios sąlygos pažeidžiamos, tokie akmenys turi būti pašalinti iš žaidimo. Taip pat turi būti pašalinti akmenys, kurie vėliau (dėl tuo metu leidžiamo akmens) nustumiami ant ar už galinės linijos arba atsiduria už žaidimo aikštelės ribų.

TAŠKAI: Kiekvieno kėlinio pabaigoje gaunate po vieną tašką už kiekvieną savo akmenį, atsidūrusį arčiau vadinamųjų namų centro, nei už geriausiai nustumas kitos komandos akmuo. Akmuo pelno taškus (yra „namuose“), jei paliečia mėlynojo apskritimo liniją.

LV **Galda Kėrlings**

KAS IR KĒRLINGS? Divas komandas pārmaiņus slidina savus kērlinga kauliņus mērķa virzienā. Pēc katras kārtas punktus saņem tā komanda, kuras kauliņi ir tuvāk mērķim. Uzvarētājs ir tas, kurš pēc kopumā astoņām kārtām spējis savākt visvairāk punktu.

SAGATAVOŠANĀS: Izklājiet spēles laukumu uz līdzena pamata. Izveidojiet divas komandas un katra komanda paņemiet trīs vienas krāsas kērlinga kauliņus. Ja vienai komandai ir par vienu spēlētāju mazāk nekā otrai, tā nav problēma. Tādā gadījumā viens spēlētājs izspēlē divas reizes. Nosakiet, kura komanda sāks.

GAITA: Izspēlējiet pārmaiņus pa vienam kauliņam no komandas, līdz esat izspēlējuši visus sešus kauliņus. Tas, kurš uzvar kārtu, sāk nākamo. Neizšķirta gadījumā sāk tā komanda, kura uzsāka arī iepriekšējo kārtu. Kopumā izspēlējiet astoņas kārtas.

SPĒLES KAULIŅU IZSPĒLĒŠANA: Kauliņš ir izspēlēts pareizi, ja jūs to atlaižat pirms pirmās hoglīnijas, tas pārslīd pāri otrajai hoglīnijai un apstājas spēles laukumā pirms gala līnijas. Kauliņus, kas neizpilda šos nosacījumus, izņemiet no spēles. Izņemiet arī kauliņus, kas (izspēlēja kauliņa dēļ) nonāk uz vai aiz gala līnijas vai atstāj spēles laukumu.

PUNKTI: Katras kārtas beigās jūs saņemat vienu punktu par katru jūsu kauliņu mājā, kurš ir tuvāk mājas centram, nekā otras komandas labākais kauliņš. Kauliņš skaitās (mājā), ja tas skar zilo apli.

لعبة كيرلنج الطاولة

ما هي لعبة كيرلنج؟

يتبادل فريقان توجيه أقراص كيرلنج نحو منطقة الهدف الوسطى. بعد انتهاء كل جولة، يتم احتساب النقاط بحسب مدى اقتراب قرص الفريق من منطقة الهدف الوسطى. والفريق الذي يحقق أكبر عدد من النقاط بعد ثماني جولات يكون الفائز.

التحضير:

ابسط اللعبة على أرض مستوية. قمر بتكوين فريقين، مع كل فريق ثلاثة أقراص كيرلنج لها نفس اللون. ولا توجد مشكلة إذا كان عدد اللاعبين في أحد الفريقين أقل بلاعب واحد عن الفريق الآخر. ففي هذه الحالة، يقوم أحد اللاعبين باللعب بقرصين بدلاً من قرص واحد. وبعد ذلك، يتم تحديد الفريق الذي سيبدأ.

طريقة اللعب:

يبدأ اللعب بلاعب من الفريق الأول، ثم لاعب من الفريق الثاني، وهكذا إلى أن يتم لعب الأقراص الستة كلها. ومن يفوز الجولة، يكون البادئ في الجولة التالية. أما في حال التعادل، فإن الفريق الذي بدأ اللعب في الجولة السابقة يكون البادئ في الجولة الحالية. عدد الجولات الإجمالي ٨ جولات.

اللعب بالأقراص:

يكون لعب القرص قانونياً إذا قمت بإطلاقه قبل الخط العرضي القريب منك، مع مروره بالخط العرضي البعيد عنك، ثم استقراره داخل منطقة اللعب قبل الخط العرضي في منطقة المنافس. والأقراص التي يتم إطلاقها بما يخالف تلك الشروط، يتم استبعادها من اللعبة حتى الجولة التالية. كما يتم استبعاد الأقراص (بحسب القرص الذي تم لعبه للتو) التي تصل إلى الخط العرضي في منطقة المنافس أو بعده، أو التي تخرج إلى خارج الملعب.

النقاط:

مع نهاية كل جولة، تحصل على نقطة عن كل قرص يصل إلى دوائر المنتصف (البيت)، والتي تكون أقرب لمنتصف البيت عن أفضل قرص للفريق الآخر. يتم احتساب القرص في دوائر المنتصف (البيت)، حتى ولو كانت ملامسة فقط للدائرة الزرقاء.