

CURLING GAME



desktop set

EN Desk curling instructions

Goal: Achieve as many points by sliding more rocks than your opponent into the "house" and close to the button.

Game setup: Roll out the curling rink and put it on a flat surface such as a desk or table. Flatten and straighten the rink using the included magnet strips. Create 2 teams of 2 persons and appoint a "skip" (captain) for your team. Preferably choose the most tactical player. Each team has 4 rocks that are divided equally, so each player has 2 rocks per "end" (round).

Rules: A coin toss determines which team goes first, then both teams shake hands and the first player of the team that won the toss can throw his rocks. The player tosses 2 rocks after one another, then it is the turn of the other party. The rock must be released before the "start" line. If the cone gets stuck between the start line and the second line, the rock is taken out of the game right away and no longer counts. The same applies to rocks that slide past the end line. You are allowed to bounce opponent rocks (take out).

Score: The team that has a rock closest to the button gets points. The other team does not get points. The winning team gets points for each rock in the house that is closer to the button than to the nearest opponent rock. The first rock is worth 3 points, every subsequent rock is worth 1 point. Therefore, the maximum score per end is 6 points.

Terminology:

Rock: cone(s) used to slide.

House: large blue ring

Button: small red ring

Skip: team captain

End: one round, 3 ends are a match.

On flap

Game tactics

Guard = to block the house

Draw = to score

Take out = to remove opponent

NL Speluitleg bureau curling

Doel: Zoveel mogelijk punten behalen door meer stenen dan je tegenstander in het huis en dicht bij de button te schuiven.

Spelopzet: Rol de curlingbaan uit en leg deze op een vlakke ondergrond zoals bureau of tafel. Leg met behulp van de meegeleverde magneestrips de baan vlak en strak. Maak 2 teams bestaande uit 2 personen en wijs binnen je team de 'skip' (captain) aan. Kies hiervoor bij voorkeur de meest tactische speler. Ieder team heeft 4 stenen en deze worden evenredig verdeeld, dus iedere speler heeft 2 stenen per 'end' (spelronde).

Spelregels: Een toss bepaalt welk team mag beginnen, vervolgens schudden beide teams handen en mag de eerste speler van het team dat de toss heeft gewonnen zijn stenen gooien. De speler gooit 2 stenen achter elkaar, daarna is het de beurt aan de tegenpartij. De steen moet worden losgelaten voor de 'start' lijn. Blijft de kegel steken tussen de startlijn en de 2e lijn dan wordt de steen meteen uit het spel genomen en telt niet meer mee. Voor stenen die voorbij de achterlijn schuiven geldt het zelfde. Het is toegestaan stenen van de tegenstander weg te kaatsen (take out).

Score: Het team dat een steen het dichtste bij de button heeft liggen krijgt punten. Het andere team krijgt geen punten. Het winnende team krijgt punten voor iedere steen in het huis wat dichterbij de button ligt dan de dichtsbijzijnde steen van de tegenpartij. De eerste steen is 3 punten waard, iedere volgende steen is 1 punt. De maximale score per end is dus 6 punten.

Terminologie:

Steen: kegel(s) waarmee geschoven wordt.

House: grote blauwe ring

Button: kleine rode ring

Skip: team captain

End: één speelronde, 3 end's zijn een wedstrijd.

Op flap

Speltactieken

Guard = to block the house

Draw = to score

Take out = to remove tegenstander

