



- DE** AUFBAU- UND GEBRAUCHSANLEITUNG
- EN** INSTRUCTIONS ON ASSEMBLY AND USE
- IT** ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO E PER L'USO
- ES** INSTRUCCIONES DE MONTAJE Y DE USO
- FR** INSTRUCTIONS DE MONTAGE ET MODE D'EMPLOI
- NL** MONTAGE- EN GEBRUIKSHANDLEIDING



**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM ERWERB  
DIESES PRODUKTES!**

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch. Die Bedienungsanleitung ist fester Bestandteil des Produktes. Bewahren Sie sie deshalb genauso wie die Verpackung für spätere Fragen sorgfältig auf. Wenn Sie das Produkt an Dritte weitergeben, geben Sie bitte immer diese Bedienungsanleitung mit. Dieses Produkt muss von einem Erwachsenen aufgebaut werden. Dieses Produkt ist ausschließlich für den privaten Gebrauch konstruiert. Dieses Produkt ist nicht für den gewerblichen Gebrauch konstruiert. Die Benutzung des Produktes erfordert bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse. Setzen Sie es nur altersgerecht ein, und benutzen Sie das Produkt ausschließlich für seinen vorgesehenen Zweck.

**TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN**

Artikel: HUDORA Shuffleboard Compact  
 Art. Nr.: 71475  
 Spieleranzahl: 1 - 8  
 Benötigte Fläche: ca. 115 x 35 cm  
 Zweck: Geschicklichkeitsspiel zur Freizeitgestaltung.

Wenn Sie Probleme beim Aufbau haben oder weitere Produktinformationen wünschen, finden Sie alles Wissenswerte unter <http://www.hudora.de/>.

**INHALT**

- 1 x Spielbrett (2-seitig)
- 1 x Spielrahmen mit Auffangrinne
- 8 x Spielsteine in 2 Farben
- 1 x Diese Anleitung

Weitere Teile, die unter Umständen in der Lieferung enthalten sind, werden nicht benötigt.

**SICHERHEITSHINWEISE**

- **ACHTUNG!** Von Feuer fernhalten.
- **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**SPIELANLEITUNG**

**SPIELVARIANTEN:** Shuffleboard, Curling, Score Hunting

**VARIANTE „SHUFFLEBOARD“**

**Idee und Ziel des Spiels**

Beim Shuffleboard versuchen Einzelspieler oder Teams ihre 4 Spielsteine bestmöglich im Punktebereich des Spielbretts zu platzieren. Das Team, das zuerst 15 Punkte erreicht (90 Punkte bei der schwierigen Spielvariante), gewinnt.

**Spielvorbereitung**

Verwenden Sie für Shuffleboard bitte die holzfarbene Seite des Spielbretts. Platzieren Sie das Spielbrett mit Rahmen auf einer ebenen Oberfläche, z. B. einem Tisch. Stellen Sie sicher, dass es nicht kippen kann und von beiden Seiten frei bespielbar ist. Zu Beginn des Spiels werden zwei Teams gebildet, die aus 1 bis 4 Spielern bestehen. Jedes Team erhält 4 Spielsteine einer Farbe.

**Spielablauf**

Es wird ausgelost, wer beginnt. Im ersten Durchgang spielen die Spieler ihre Steine abwechselnd aus dem 3-Punkte-Feld. Steine, die die Markierung bei 2/3 des Feldes nicht erreichen, werden aus dem Spiel genommen. Wenn alle 8 Steine gespielt wurden, erfolgt die erste Wertung. Das Team, das den vorherigen Durchgang gewonnen hat, startet den nächsten Durchgang vom anderen Ende des Spielbretts. Als Spielvariante können die Steine von dort gespielt werden, wo sie zum Liegen gekommen sind. Steine, die in die Auffangrinne gefallen sind, müssen dann von dem 3-Punkte-Feld gespielt werden. Die Reihenfolge der Steine ist von jedem Team frei wählbar.

**Punkteberechnung**

Es gibt eine leichte und eine schwierige Spielvariante:

**Leicht:** Es zählen die schwarzen Punktfelder an jedem Ende des Spielfeldes. Die Teams erhalten 1, 2 oder 3 Punkte pro Stein, entsprechend der Lage der Steine. Steine, die über das Ende des Spielfeldes ragen, aber nicht in die Rinne gefallen sind, zählen 4 Punkte.

**Schwierig:** Es zählen die weißen Punktfelder an jedem Ende des Spielfeldes. Die Teams erhalten 10, 8 oder 7 Punkte pro Stein, entsprechend der Lage der Steine. Für Steine im 10-Off-Feld werden 10 Punkte abgezogen.

Steine, die auf einer Linie zum Liegen gekommen sind, erhalten die niedrigere Punktzahl.

**VARIANTE „CURLING“**

**Idee und Ziel des Spiels**

Beim Curling versuchen Einzelspieler oder Teams ihre Spielsteine so nah wie möglich ins Zentrum des Zielbereichs („Haus“) zu bringen. Pro Durchgang kann immer nur eine Partei punkten. Wer nach 8 Durchgängen die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Spielvorbereitung**

Verwenden Sie für Curling bitte die weiße Seite des Spielbretts. Platzieren Sie das Spielbrett mit Rahmen auf einer ebenen Oberfläche, z. B. einem Tisch. Stellen Sie sicher, dass es nicht kippen kann. Zu Beginn des Spiels werden zwei Teams gebildet, die aus 1 bis 4 Spielern bestehen. Jedes Team erhält 4 Spielsteine einer Farbe.

**Spielablauf**

Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach spielen die Teams abwechselnd einen Stein, indem sie ihn über das Spielbrett gleiten lassen. Der Stein muss losgelassen werden, bevor er die erste „Foul“-Linie überquert und ist nur gültig, wenn er auch die zweite „Foul“-Linie vollständig passiert hat. Ungültige Steine werden sofort vom Spielbrett entfernt. Eigene oder gegnerische Steine zu treffen, um sie besser zu platzieren bzw. vom Spielfeld zu stoßen, ist ausdrücklich erlaubt. Pro Durchgang werden immer alle 8 Steine gespielt, dann erfolgt die Wertung. Der Sieger eines Durchgangs beginnt den folgenden Durchgang. Sollten keine Punkte erzielt worden sein, startet der Beginner des letzten Durchgangs erneut.

**Punkteberechnung**

Es werden nur Steine gewertet, die innerhalb des blauen Kreises („Haus“) liegen bzw. diesen berühren. Punkte erhält nur die Partei deren bester Einzelwurf dem Zentrum des Hauses am nächsten liegt. Es gibt einen Punkt für jeden Stein, der besser platziert ist, als der beste Stein des Gegners. Steine, die den besten Einzelwurf des Gegners nicht übertreffen, verfallen.

**VARIANTE „SCORE HUNTING“**

**Idee und Ziel des Spiels**

Beim Score Hunting versuchen Einzelspieler oder Teams ihre 4 Spielsteine so nah wie möglich ans Ende des Spielbretts zu bringen, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Es gewinnt, wer zuerst 50, 75 oder 100 Punkte erzielt hat.

**Spielvorbereitung**

Verwenden Sie für Score Hunting bitte die weiße Seite des Spielbretts. Platzieren Sie das Spielbrett mit Rahmen auf einer ebenen Oberfläche, z.B. einem Tisch. Stellen Sie sicher, dass es nicht kippen kann. Zu Beginn des Spiels werden zwei Teams gebildet, die aus 1 bis 4 Spielern bestehen. Jedes Team erhält 4 Spielsteine einer Farbe.

**Spielablauf**

Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach spielen die Spieler abwechselnd einen Stein aus der Mitte des Curling-Hauses, indem sie ihn über das Spielbrett gleiten lassen. Der Stein muss losgelassen werden, bevor er die erste „Foul“-Linie überquert und ist nur gültig, wenn er auch die zweite „Foul“-Linie vollständig passiert hat. Ungültige Steine werden sofort vom Spielbrett entfernt. Eigene oder gegnerische Steine zu treffen, um sie besser zu platzieren bzw. vom Spielfeld zu stoßen, ist ausdrücklich erlaubt. Pro Durchgang werden immer alle 8 Steine gespielt, dann erfolgt die Wertung.

**Punkteberechnung**

Entsprechend der Lage der Steine im Zielbereich gibt es 5, 10 oder 20 Punkte pro Stein. Steine, die auf einer Linie zum Liegen gekommen sind, erhalten die höhere Punktzahl, wenn sie die Linie mindestens zur Hälfte überquert haben. Andernfalls gilt die niedrigere Punktzahl.

**NUTZUNGSHINWEISE**

- Vorsicht beim Öffnen der Produktverpackung, der Inhalt könnte beschädigt werden.
- Nutzen Sie das Produkt nur auf einem festen und ebenen Untergrund. Bitte beachten Sie, dass es bei empfindlichen Oberflächen unter Umständen zu Veränderungen des Materials (Kratzer, etc.) kommen kann. Legen Sie gegebenenfalls eine rutschfeste Unterlage unter das Spiel.
- Nur für den Innenbereich geeignet.
- Vor direkter Sonneneinstrahlung schützen.

**WARTUNG UND LAGERUNG**

Reinigen Sie das Produkt nur mit einem Tuch oder feuchten Lappen und nicht mit speziellen Reinigungsmitteln! Überprüfen Sie das Produkt vor und nach Gebrauch auf Schäden und Verschleisspuren. Nehmen Sie keine baulichen Veränderungen vor! Verwenden Sie zu Ihrer eigenen Sicherheit nur Original-Ersatzteile. Diese können Sie bei HUDORA beziehen. Sollten Teile beschädigt sein oder scharfe Ecken und Kanten entstanden sein, darf das Produkt nicht mehr verwendet werden! Nehmen Sie im Zweifel mit unserem Service Kontakt auf (<http://www.hudora.de/service/>). Lagern Sie das Produkt an einem sicheren, witterungsgeschützten Ort, so dass es nicht beschädigt werden kann oder Personen verletzen kann.

**ENTSORGUNGSHINWEIS**

Bitte führen Sie das Gerät am Ende seiner Lebensdauer den zur Verfügung stehenden Rückgabe- und Sammelsystemen zu. Fragen beantworten die Entsorgungsunternehmen vor Ort.

**SERVICE**

Wir sind bemüht einwandfreie Produkte auszuliefern. Sollten trotzdem Fehler auftreten, sind wir genauso bemüht, diese zu beheben. Sie finden zahlreiche Informationen zum Produkt, zu Ersatzteilen, Problemlösungen und verloren gegangene Aufbauanleitungen unter [www.hudora.de/service/](http://www.hudora.de/service/).

Alle Abbildungen sind Designbeispiele.



**CONGRATULATIONS ON PURCHASING THIS PRODUCT!**

Please read these instructions carefully. The instructions are an integral component of the product. Therefore, please store them and the packaging carefully in case questions arise in the future. Please always include these instructions when handing on the product to a third party. This product must be assembled by an adult. This product is designed for private/domestic use only. This product is not designed for commercial/industrial use. The use of the product requires certain capabilities and skills. Always adjust according to the age of the user and use for the purpose it has been designed for.

**TECHNICAL SPECIFICATIONS**

Item:	HUDORA Shuffleboard Compact
Item No.:	71475
Number of Players:	1 - 8
Playing Area Required:	ca. 115 x 35 cm
Purpose:	Skill game for recreational activities.

If you have assembly problems or would like further information on the product, we have all you need and more at <http://www.hudora.de/>.

**CONTENTS**

1 x Game board (2-sided)  
1 x Play frame with gutter  
8 x Game stones in 2 colours  
1 x These instructions

Other parts which may be included with the delivery in some circumstances are not required.

**SAFETY INSTRUCTION**

- WARNING! Keep away from fire.
- WARNING! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

**HOW TO PLAY**

**GAME VARIATIONS:** Shuffleboard, curling, score hunting

**„SHUFFLEBOARD“ VARIANT****Idea and aim of the game**

In Shuffleboard, single players or teams try their best to place their 4 pieces in the points area of the board. The team that first reaches 15 points (90 points in the difficult game variant) wins.

**Game preparation**

For Shuffleboard, please use the wood-coloured side of the board. Place the game board with the frame on a flat surface, e.g. a table. Make sure that it cannot tip over and is freely playable from both sides. At the beginning of the game two teams, consisting of 1 to 4 players, are formed. Each team receives 4 counters of one colour.

**Game play**

A draw is held for the starter. In the first round the players play their stones alternately from the 3-point field. Stones that do not reach the marker at 2/3 of the field are taken out of play. When all 8 stones have been played, the first rating will be made. The team that won the previous round will start the next round from the other end of the board. As a game variant, the stones can be played from where they came to rest. Stones that have fallen into the gutter must then be played from the 3-point square. The order of the stones is freely selectable by each team.

**Point calculation**

There is one easy and one difficult game variant:

**Easy:** The black points at each end of the field count. The teams receive 1, 2 or 3 points per stone, depending on the location of the stones. Stones that protrude beyond the end of the field but have not fallen into the gutter count 4 points.

**Difficult:** The white dot fields at each end of the field count. The teams receive 10, 8 or 7 points per stone, depending on the location of the stones. 10 points are deducted for stones in the 10-off field.

Stones that have come to rest on a line receive the lower score.

**„CURLING“ VARIANT****Idea and aim of the game**

In curling, single players or teams try to get their pieces as close to the centre of the target area („house“) as possible. Only one party can always score per round. Whoever scores the most points after 8 rounds is the winner.

**Game preparation**

For curling, please use the white side of the board. Place the game board with the frame on a flat surface, e.g. a table. Make sure it cannot tip over. At the beginning of the game two teams, consisting of 1 to 4 players, are formed. Each team receives 4 counters of one colour.

**Game play**

A draw is held for the starter. Then the teams take turns playing a stone by letting it slide across the board. The stone must be released before it crosses the first „foul“ line and is only valid if it has completely passed the second „foul“ line. Invalid stones are immediately removed from the game board. You are allowed to hit your own or opposing stones in order to place them better or to push them off the field. For each round, all 8 stones are played, then the scoring is done. The winner of a round starts the next round. If no points have been scored, the beginner of the last round starts again.

**Point calculation**

Only stones that lie within or touch the blue circle („house“) are scored. Only the party whose best single throw is closest to the centre of the house receives points. There is one point for each stone that is better placed than the opponent's best stone. Stones that do not exceed the best single throw of the opponent are forfeited.

**„SCORE HUNTING“ VARIANT****Idea and aim of the game**

In Score Hunting, single players or teams try to get their 4 pieces as close to the end of the board as possible to get as high a score as possible. The winner is the first player to score 50, 75 or 100 points.

**Game preparation**

For Score Hunting, please use the white side of the board. Place the game board with the frame on a flat surface, e.g. a table. Make sure it cannot tip over. At the beginning of the game two teams, consisting of 1 to 4 players, are formed. Each team receives 4 counters of one colour.

**Game play**

A draw is held for the starter. Afterwards, players take turns playing a stone from the centre of the curling house by sliding it over the board. The stone must be released before it crosses the first „foul“ line and is only valid if it has completely passed the second „foul“ line. Invalid stones are immediately removed from the game board. You are allowed to hit your own or opposing stones in order to place them better or to push them off the field. For each round, all 8 stones are played, then the scoring is done.

**Point calculation**

Depending on the location of the stones in the target area, there are 5, 10 or 20 points per stone. Stones that have come to rest on a line receive the higher score if they have crossed the line at least halfway. Otherwise, the lower score applies.

**USAGE INSTRUCTIONS**

- Open the product packaging carefully; the contents can get damaged.
- Use the product on a firm and level surface only. Please note that with sensitive surfaces there may be material changes (scratches, etc.). If necessary, place a non-slip pad under the game.
- For indoor use only.
- Protect against direct exposure to sunlight.

**MAINTENANCE AND STORAGE**

Use a dry or damp cloth only to clean the product; do not use special cleaning agents! Check the product for damage or traces of wear and tear before and after each use. Do not make any structural changes. For your own safety, please use original spare parts only. These can be sourced from HUDORA. If parts become damaged or if sharp edges or corners should develop, the product may not be used any more. If in any doubt, please contact our service team (<http://www.hudora.de/service/>). Store the product in a safe place where it is protected from the elements, cannot be damaged, and cannot injure anyone.

**DISPOSAL ADVICE**

At the end of the product's life, please dispose of it at an appropriate collection point in your area. Local waste management companies will be able to answer your questions on this.

**SERVICE**

We make every effort to deliver faultless products. If faults do arise however, we put just as much effort into rectifying them. You can find numerous information on the product, replacement parts, solutions to problems and lost assembly manuals at <http://www.hudora.de/service/>.

All images are examples of the design.



**CONGRATULAZIONI PER AVER ACQUISTATO QUESTO PRODOTTO!**

La preghiamo di leggere molto attentamente questo manuale. Il manuale fa parte del prodotto. Quindi va conservato come tutto l'imballaggio per eventuali domande in futuro. Dando il prodotto a terzi per cortesia allegare sempre il manuale. Il prodotto deve essere montato da un adulto. Questo prodotto è destinato esclusivamente all'uso domestico e privato. Questo prodotto non è adatto all'uso pubblico o commerciale. L'utilizzo del prodotto richiede determinate abilità e conoscenze. Usare solo in maniera adeguata all'età, e utilizzare il prodotto esclusivamente per gli scopi previsti.

**SPECIFICHE TECNICHE**

Articolo: HUDORA Shuffleboard Compact  
 Articolo numero: 71475  
 Numero giocatori: 1 - 8  
 Superficie necessaria: ca. 115 x 35 cm  
 Scopo previsto: Gioco di abilità per attività ricreative.

Se avete problemi con l'assemblea o richiedete più informazioni, visiti prego il nostro website <http://www.hudora.de/>.

**CONTENUTO**

1 x Tabellone (2 lati)  
 1 x Telaio con scanalatura  
 8 x Pedine in 2 colori  
 1 x Queste istruzioni di gioco

Gli altri pezzi compresi nella fornitura non sono rilevanti per il montaggio e per l'uso.

**NORME DI SICUREZZA**

- **AVVERTENZA!** Tenere lontano dal fuoco.
- **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**ISTRUZIONI DI GIOCO**

**VARIANTI DI GIOCO:** Shuffleboard, Curling, Score Hunting

**VARIANTE „SHUFFLEBOARD“****Idea e scopo del gioco**

Nello Shuffleboard i giocatori, singolarmente o in squadra, cercano di posizionare al meglio le proprie 4 pedine all'interno dell'area di punteggio del tabellone di gioco. La squadra che raggiunge per prima i 15 punti (90 nella variante di gioco difficile) vince.

**Preparazione del gioco**

Per lo Shuffleboard utilizzare la parte del tabellone di gioco color legno. Appoggiare il tabellone di gioco con il relativo telaio su una superficie piana, ad esempio un tavolo. Verificare che sia sufficientemente stabile da non ribaltarsi e che entrambi i lati corti siano accessibili per i giocatori. Prima di iniziare a giocare formare due squadre, composte da un numero di giocatori compreso tra 1 e 4. Ogni squadra riceve 4 pedine dello stesso colore.

**Svolgimento del gioco**

Il primo giocatore a lanciare viene stabilito tramite sorteggio. Nella prima manche i giocatori lanciano a turno le proprie pedine dall'area dei 3 punti. Le pedine che non superano il segno che indica i 2/3 della zona di lancio vengono eliminate. Quando tutte e 8 le pedine sono state lanciate, si procede al primo conteggio dei punti. La squadra che ha vinto la prima manche inizia la manche successiva dall'altro lato del tabellone di gioco. Come variante è possibile lanciare le pedine dal punto in cui si sono fermate. Le pedine che sono cadute nella scanalatura devono essere lanciate dall'area dei 3 punti. Le squadre possono liberamente decidere l'ordine di lancio delle pedine.

**Calcolo del punteggio**

Esistono una variante di gioco facile e una difficile:

**Facile:** I punti vengono conteggiati in base alle aree di punteggio nere ai due estremi del tabellone di gioco. Le squadre ricevono 1, 2 o 3 punti per pedina in base all'area in cui la stessa si è fermata. Le pedine che sporgono dal fondo del tabellone, ma che non sono cadute nella scanalatura valgono 4 punti.

**Difficile:** I punti vengono conteggiati in base alle aree di punteggio bianche ai due estremi del tabellone di gioco. Le squadre ricevono 10, 8 o 7 punti per pedina in base all'area in cui la stessa si è fermata. Per le pedine nell'area 10 off vengono detratti 10 punti.

Le pedine che si sono fermate su una linea divisoria ricevono il punteggio più basso.

**VARIANTE „CURLING“****Idea e scopo del gioco**

Nel Curling i singoli giocatori o le squadre cercano di far arrivare le loro pedine il più possibile vicino al centro del bersaglio („casa“). In ogni manche i punti vengono assegnati ad una sola squadra. Vince chi ha segnato più punti al termine di 8 manche.

**Preparazione del gioco**

Per il Curling utilizzare la parte bianca del tabellone di gioco. Appoggiare il tabellone di gioco con il relativo telaio su una superficie piana, ad esempio un tavolo. Verificare che non possa ribaltarsi. Prima di iniziare a giocare formare due squadre, composte da un numero di giocatori compreso tra 1 e 4. Ogni squadra riceve 4 pedine dello stesso colore.

**Svolgimento del gioco**

Il primo giocatore a lanciare viene stabilito tramite sorteggio. Quindi le squadre lanciano a turno una pedina facendola scivolare sul tabellone di gioco. La pedina deve essere rilasciata prima di superare la prima linea di „foul“ (fallo) ed è soltanto valida se ha superato completamente anche la seconda linea di „foul“. Le pedine non valide vengono subito eliminate dal tabellone di gioco. È espressamente consentito colpire le proprie pedine per posizzarle meglio o quelle dell'avversario per farle uscire dall'area di gioco. In ogni manche vengono sempre giocate tutte e 8 le pedine prima di procedere al calcolo del punteggio. Il vincitore di una manche sarà il primo a giocare la manche successiva. Se non sono stati segnati punti, il primo a giocare sarà il vincitore dell'ultima manche.

**Calcolo del punteggio**

Il punteggio viene calcolato soltanto in base alle pedine che si trovano all'interno del cerchio blu („casa“) o che lo toccano. I punti vengono assegnati soltanto alla squadra il cui lancio migliore si è maggiormente avvicinato al centro della casa. Viene quindi calcolato un punto per ogni pedina che si è posizionata meglio rispetto alla migliore pedina dell'avversario. Le pedine che non superano il miglior lancio dell'avversario non vengono conteggiate.

**VARIANTE „SCORE HUNTING“****Idea e scopo del gioco**

Nello Score Hunting i singoli giocatori o le singole squadre cercano di far arrivare le proprie 4 pedine il più vicino possibile alla fine del tabellone per ottenere il più alto punteggio possibile. Vince chi raggiunge per primo 50, 75 o 100 punti.

**Preparazione del gioco**

Per lo Score Hunting utilizzare la parte bianca del tabellone di gioco. Appoggiare il tabellone di gioco con il relativo telaio su una superficie piana, ad esempio un tavolo. Verificare che non possa ribaltarsi. Prima di iniziare a giocare formare due squadre, composte da un numero di giocatori compreso tra 1 e 4. Ogni squadra riceve 4 pedine dello stesso colore.

**Svolgimento del gioco**

Il primo giocatore a lanciare viene stabilito tramite sorteggio. Quindi i giocatori lanciano a turno una pedina partendo dal centro della „casa“ facendola scivolare sul tabellone di gioco. La pedina deve essere rilasciata prima di superare la prima linea di „foul“ (fallo) ed è soltanto valida se ha superato completamente anche la seconda linea di „foul“ (fallo). Le pedine non valide vengono subito eliminate dal tabellone di gioco. È espressamente consentito colpire le proprie pedine per posizzarle meglio o quelle dell'avversario per farle uscire dall'area di gioco. In ogni manche vengono sempre giocate tutte e 8 le pedine prima di procedere al calcolo del punteggio.

**Calcolo del punteggio**

In base alla posizione delle pedine nell'area del bersaglio vengono assegnati 5, 10 o 20 punti ad ogni pedina. Le pedine che si sono fermate su una linea divisoria ricevono il punteggio superiore se hanno superato la linea almeno di metà. In caso contrario vale il punteggio più basso.

**CONDIZIONI DI UTILIZZO**

- Prestare attenzione all'apertura della confezione, in quanto il contenuto potrebbe danneggiarsi.
- Utilizzare il prodotto solo su una superficie stabile e piana. Tenere presente che in caso di superficie delicate è possibile che in alcune circostanze il materiale venga alterato (ad es. graffiato). Eventualmente mettere un tappetino antiscivolo sotto il gioco.
- Destinato ad un uso al chiuso.
- Proteggere dall'irraggiamento solare diretto.

**MANUTENZIONE E CONSERVAZIONE**

Pulire il prodotto solo con un panno oppure con un panno inumidito senza usare speciali detergenti. Verificate che il prodotto non abbia subito danno e non presenti tracce di usura prima e dopo l'uso. Non apportate alcuna modifica al prodotto. Utilizzate per la vostra sicurezza solo ricambi originali. Essi si possono acquistare presso la ditta HUDORA. Se le parti dovessero essere danneggiate oppure dovessero evidenziare angoli e spigoli, il prodotto non potrà essere più utilizzato. Nel dubbio contattate il nostro centro di assistenza tecnica (<http://www.hudora.de/service/>). Staccate il prodotto in un luogo sicuro, protetto dalle intemperie, in modo che non possa essere danneggiato o ferire delle persone.

**ISTRUZIONI PER LO SMALTIMENTO**

Siete pregati di portare l'apparecchio, al termine della propria durata utile, presso un apposito punto di raccolta e di restituzione disponibile. L'impresa di smaltimento locale sarà a vostra disposizione per rispondere ad eventuali domande.

**ASSISTENZA TECNICA**

Ci sforziamo a fornire dei prodotti perfettamente funzionali. Se comunque dovete riconoscere eventuali difetti, ci impegneremo subito a rimuoverli. Riceverete tante informazioni sul prodotto, sui pezzi di ricambio, sulle soluzioni ai problemi e sulle istruzioni per il montaggio andate perse sul sito web all'indirizzo <http://www.hudora.de/service/>.

Tutte le illustrazioni sono esempi di progetti.



**¡LE FELICITAMOS POR LA COMPRA DE ESTE PRODUCTO!**

Lea atentamente este manual de instrucciones. El manual de instrucciones forma parte integrante del producto. Consérvelo por ello cuidadosamente, al igual que el embalaje, para posteriores consultas y preguntas. Entregue asimismo el manual cuando preste o regale el producto a terceros. Este producto debería ser montado por un adulto. Este producto está diseñado exclusivamente para el uso privado/doméstico. Este producto no está diseñado para el uso comercial. El uso del producto requiere de ciertas capacidades y conocimientos. Utilícelo sólo conforme a la edad y exclusivamente con el objeto previsto.

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

Artículo:	Mesa de tejo compacta HUDORA
Número de artículo:	71475
Cantidad de jugadores:	1 - 8
Superficie requerida:	ca. 115 x 35 cm
Propósito:	Juego de destreza para el tiempo de ocio.

Si usted tiene problemas con la asamblea o requiere más información, visite por favor nuestro website <http://www.hudora.de/>.

**CONTENIDO**

- 1 x Tablero (de dos lados)
- 1 x Marco con canales laterales para la caída de las fichas
- 8 x Discos en 2 colores
- 1 x Instrucciones de juego

Las otras piezas contenidas en el envío no son relevantes para el montaje y el uso.

**INDICACIONES DE SEGURIDAD**

- ¡ADVERTENCIA! Mantener lejos del fuego.
- ¡ADVERTENCIA! No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.

**INSTRUCCIONES DE JUEGO**

**VARIANTES DE JUEGO:** tejo, curling, score hunting

**VARIANTE DE JUEGO: “TEJO”**

**Idea y objetivo del juego**

En el juego de tejo, los jugadores, de manera individual o en equipos, intentan colocar sus 4 discos lo más cerca posible del área de puntaje del tablero. Gana el equipo que primero obtiene 15 puntos (90 puntos en la variante de juego más difícil).

**Preparación del juego**

Para jugar al tejo, utilice la parte del tablero de color madera. Coloque el tablero con el marco sobre una superficie plana, por ejemplo, sobre una mesa. Asegúrese de que no se incline y que se pueda jugar desde ambos lados. Para empezar, se arman dos equipos de 1 a 4 jugadores. Cada equipo recibe 4 discos de un mismo color.

**Desarrollo del juego**

Se elige quién empieza por sorteo. En la primera vuelta, los jugadores juegan sus discos de manera alternada desde el área de 3 puntos. Los discos que no alcancen la marca de 2/3 del área, se retiran del juego. Una vez que se hayan jugado los 8 discos, se realiza la primera puntuación. El equipo que haya ganado una ronda, será quien comience la siguiente desde el otro extremo del tablero. Como variante de juego, los discos pueden jugarse desde donde se encuentren. Los discos que hayan caído en el canal lateral, deben jugarse desde el área de tres puntos. Cada equipo puede elegir el orden de los discos.

**Cálculo del puntaje**

Hay una variante de juego más fácil y una más difícil:

**Fácil:** se cuentan los puntos en negro de cada extremo del tablero. Los equipos reciben 1, 2 ó 3 puntos por disco, en función de su posición. Los discos que traspasen el extremo del tablero, pero sin caer en el canal lateral, suman 4 puntos.

**Difícil:** se cuentan los puntos en blanco de cada extremo del tablero. Los equipos reciben 10, 8 ó 7 puntos por disco en función de su posición. Los discos en el campo “10-Off” descuentan 10 puntos.

Los discos que alcancen una línea, reciben el puntaje más bajo.

**VARIANTE DE JUEGO: “CURLING”**

**Idea y objetivo del juego**

En el curling de mesa, los jugadores, de manera individual o en equipos, intentan lanzar sus discos tan cerca como sea posible del centro del tablero (“casa”). Solo una partida por ronda acumula puntos. Gana quien haya acumulado más puntos después de 8 partidas.

**Preparación del juego**

Para jugar al curling, utilice la parte blanca del tablero. Coloque el tablero con el marco sobre una superficie plana, por ejemplo, sobre una mesa. Asegúrese de que no se pueda mover. Para empezar, se arman dos equipos de 1 a 4 jugadores. Cada equipo recibe 4 discos de un mismo color.

**Desarrollo del juego**

Se elige quién empieza por sorteo. Después, los equipos juegan de forma alternada un disco deslizándolo sobre el tablero. Se debe soltar el disco antes de que traspase la primera línea de falta y solo es válido si traspasa también la segunda línea de falta por completo. Los discos que no sean válidos, se retiran de inmediato del tablero. Está permitido chocar contra piezas propias o del contrincante para posicionarlas en un mejor lugar o sacarlas del campo de juego. Se juegan 8 discos por partida y después se realiza la puntuación. El ganador de una partida empieza la siguiente. Si no se alcanzó ningún punto, empieza de nuevo el ganador de la última ronda.

**Cálculo del puntaje**

Solo se puntuarán los discos que queden dentro del círculo azul (“casa”) o lo toquen. Solo recibirá puntos el equipo cuya mejor tirada individual haya llegado más cerca del centro de la casa. Sumará un punto por cada disco que esté mejor posicionado que la mejor ficha del contrincante. Los discos que no superen la mejor jugada individual del contrincante, no cuentan.

**VARIANTE DE JUEGO: “SCORE HUNTING”**

**Idea y objetivo del juego**

Para jugar al score hunting, los jugadores, de forma individual o en equipos, intentan colocar sus 4 discos tan cerca como sea posible del extremo del tablero para alcanzar el mayor puntaje posible. Gana quien alcance primero los 50, 75 ó 100 puntos.

**Preparación del juego**

Para jugar al score hunting, utilice la parte blanca del tablero. Coloque el tablero con el marco sobre una superficie plana, por ejemplo, sobre una mesa. Asegúrese de que no se pueda mover. Para empezar, se arman dos equipos de 1 a 4 jugadores. Cada equipo recibe 4 discos de un mismo color.

**Desarrollo del juego**

Se elige quién empieza por sorteo. Después, los jugadores juegan de manera alternada un disco desde el centro de la “casa” de curling, deslizándolo sobre el tablero de juego. Se debe soltar el disco antes de que traspase la primera línea de falta y solo es válido si traspasa también la segunda línea de falta por completo. Los discos que no sean válidos, se retiran de inmediato del tablero. Está permitido chocar contra piezas propias o del contrincante para posicionarlas en un mejor lugar o sacarlas del campo de juego. Se juegan 8 discos por partida y después se realiza la puntuación.

**Cálculo del puntaje**

Según la posición del disco en el campo de juego, se pueden obtener 5, 10 ó 20 puntos por disco. Los discos que alcancen una línea reciben el mayor puntaje si traspasaron, al menos, la mitad de la línea. De lo contrario, cuenta el puntaje más bajo.

**INDICACIONES DE USO**

- Cuidado al abrir el envoltorio del producto, el contenido podría ser dañado.
- Utilice el producto solo sobre una superficie firme y plana. Tenga en cuenta que, en determinadas circunstancias, en superficies frágiles, se pueden producir cambios en el material (raspaduras, etc.). De ser necesario, coloque una base antideslizante debajo del juego.
- Destinado para uso interior.
- Proteger de la radiación solar directa.

**MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO**

Limpie el producto sólo con un paño o un trapo húmedo y no con agentes de limpieza especiales. Revise el producto antes y después del uso en cuanto a daños y rastros de desgaste. No efectúe modificaciones estructurales. Por su propia seguridad, utilice sólo repuestos originales. Podrá adquirirlos en HUDORA. Si hay partes dañadas o se han generado ángulos y bordes filosos, el producto no deberá seguir siendo utilizado. En caso de duda, contáctese con nuestro servicio técnico a <http://www.hudora.de/service/>. Guarde el producto en un lugar seguro, protegido de las inclemencias del tiempo, de modo que no pueda ser dañado ni pueda lastimar a personas.

**INSTRUCCIONES DE DESECHACIÓN**

Utilice los sistemas de devolución o recogida disponibles para desechar el producto cuando éste llegue al final de su vida útil. Consulte en su caso a los servicios de desechación locales.

**SERVICIO**

Procuramos vender siempre productos perfectos. Si éstos presentan, no obstante, defectos, procuramos eliminarlos inmediatamente. Proporcionamos numerosas informaciones sobre el producto y los recambios, soluciones a problemas e instrucciones de montaje perdidas en <http://www.hudora.de/service/>.

Todas las ilustraciones son ejemplos de diseño.



**FÉLICITATIONS POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT!**

Veillez lire attentivement le présent mode d'emploi. Le mode d'emploi fait partie intégrante du produit. Veuillez en conséquence le conserver soigneusement ainsi que l'emballage à des fins de questions ultérieures. Si vous cédez le produit à un tiers, veuillez également lui donner le présent mode d'emploi. Ce produit doit être monté par un adulte. Ce produit est conçu pour usage privé / familial seulement. Produit n'est pas conçu pour usage commercial. L'utilisation du produit nécessite certaines facultés et connaissances. Ne l'utilisez que conforme à l'âge d'utilisation et utilisez le produit uniquement dans son but prévu.

**SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES**

Article : HUDORA Shuffleboard Compact  
 Référence de l'article : 71475  
 Nombre de joueurs : 1 - 8  
 Surface nécessaire : ca. 115 x 35 cm  
 But prévu : Jeu d'adresse pour des activités récréatives.

Si vous rencontrez certaines difficultés lors de l'installation ou si vous souhaitez plus d'informations sur le produit, rendez-vous sur <http://www.hudora.de/>.

**CONTENU**

1 x Plateau de jeu (recto verso)  
 1 x Cadre de jeu avec gouttière  
 8 x Pierres de jeu en 2 couleurs  
 1 x Cette règle du jeu

Les autres pièces incluses dans la livraison ne sont pas importantes pour le montage et l'utilisation.

**INDICATIONS DE SECURITE**

- ATTENTION ! Tenir loin du feu.
- ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

**COMMENT JOUER**

**VARIANTES DE JEU:** Shuffleboard, Curling, Score Hunting

**VARIANTE „SHUFFLEBOARD“****Idee et but du jeu**

Au Shuffleboard, des joueurs individuels ou des équipes essaient de placer au mieux leurs 4 pierres dans la zone de point du plateau de jeu. L'équipe qui atteint en premier 15 points (90 dans la version difficile) gagne.

**Preparation du jeu**

Utilisez le côté boisé du plateau de jeu pour le Shuffleboard. Placez le plateau de jeu avec les cadres sur une surface plane, par exemple une table. Assurez-vous qu'il ne peut pas basculer et qu'il est jouable librement des deux côtés. Pour commencer, formez deux équipes de 1 à 4 joueurs. Chaque équipe reçoit 4 pierres en une couleur.

**Deroulement du jeu**

Tirage au sort pour déterminer la personne qui démarre. Au premier tour, les joueurs jouent leurs pierres alternativement à partir du terrain de 3 points. Les pierres qui n'atteignent pas le marqueur à 2/3 du terrain sont retirées du jeu. Lorsque toutes les 8 pierres ont été jouées, le premier classement sera fait. L'équipe qui a remporté le tour précédent commencera le tour suivant à partir de l'autre bout du tableau. En tant que variante de jeu, les pierres peuvent être jouées de l'endroit où elles sont tombées. Les pierres qui sont tombées dans le caniveau doivent alors être jouées par le champs de 3 points. L'ordre des pierres est librement sélectionnable par chaque équipe.

**Calcul des points**

Il y a une variante de jeu facile et une variante de jeu difficile :

**Facile :** les champs points noirs à chaque extrémité du plateau de jeu comptent. Les équipes reçoivent 1, 2 ou 3 points par pierre, selon la position des pierres. Les pierres qui dépassent la fin du champ de jeu mais qui ne sont pas tombées dans la gouttière, comptent pour 47 points.

**Difficile :** les champs de points blancs à chaque extrémité du plateau de jeu comptent. Les équipes reçoivent 10, 8 ou 7 points par pierre, selon la position des pierres. Pour des pierres 10-Off-champ, 10 points seront déduits.

Les pierres qui se sont mises sur une ligne reçoivent le score le plus bas.

**VARIANTE „CURLING“****Idee et but du jeu**

Au Curling, des joueurs individuels ou des équipes essaient de mettre leurs pierres le plus près possible du centre de la zone cible (la « maison »). Une seule équipe peut marquer à chaque tour. Celui qui marque le plus de points après 8 tours, gagne.

**Preparation du jeu**

Pour le Curling, veuillez utiliser le côté blanc du plateau de jeu. Placez le plateau de jeu avec les cadres sur une surface plane, par exemple une table. Assurez-vous qu'il ne peut pas basculer. Pour commencer, formez deux équipes de 1 à 4 joueurs. Chaque équipe reçoit 4 pierres en une couleur.

**Deroulement du jeu**

Tirage au sort pour déterminer la personne qui démarre. Ensuite, les équipes jouent à tour de rôle une pierre en la laissant glisser sur le plateau de jeu. La pierre doit être relâchée avant de franchir la première ligne « Foul » et n'est valable que si elle a complètement passé la deuxième ligne « Foul ». Les pierres invalides sont immédiatement retirées du plateau de jeu. Ils est expressément permis de toucher vos pierres ou celles de vos adversaires afin de mieux les placer ou de les pousser hors du champ de jeu. 8 pierres sont jouées par tour, après a lieu le premier classement. Le gagnant d'un tour commence le tour suivant. Si aucun point n'a été marqué, le débutant du dernier tour reprend.

**Calcul des points**

Seules les pierres situées à l'intérieur ou touchant le cercle bleu (« maison ») marquent. Seule l'équipe dont le meilleur lancer unique est le plus proche du centre de la maison reçoit des points. Il y a un point pour chaque pierre qui est mieux placé que la meilleure pierre de l'adversaire. Les pierres qui ne dépassent pas le meilleur lancer unique de l'adversaire ne comptent pas.

**VARIANTE „SCORE HUNTING“****Idee et but du jeu**

Au Score Hunting, des joueurs individuels ou des équipes essaient de placer les 4 pierres le plus près possible de la fin du plateau de jeu, pour obtenir le score le plus élevé possible. Le gagnant est le premier joueur à marquer 50, 75 ou 100 points.

**Preparation du jeu**

Utilisez le côté blanc du plateau de jeu pour le Score Hunting. Placez le plateau de jeu avec les cadres sur une surface plane, par exemple une table. Assurez-vous qu'il ne peut pas basculer. Pour commencer, formez deux équipes de 1 à 4 joueurs. Chaque équipe reçoit 4 pierres en une couleur.

**Deroulement du jeu**

Tirage au sort pour déterminer la personne qui démarre. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle une pierre en la laissant glisser du centre de la maison Curling sur le plateau de jeu. La pierre doit être relâchée avant de franchir la première ligne « Foul » et n'est valable que si elle a complètement passé la deuxième ligne « Foul ». Les pierres invalides sont immédiatement retirées du plateau de jeu. Ils est expressément permis de toucher vos pierres ou celles de votre adversaire afin de mieux les placer ou de les pousser hors du champ de jeu. 8 pierres sont jouées par tour, après a lieu le premier classement.

**Calcul des points**

Selon la position des pierres dans la zone cible, il y a 5, 10 ou 20 points par pierre. Les pierres qui se sont immobilisées sur une ligne reçoivent le score le plus élevé si elles ont franchi la ligne au moins à mi-chemin. Sinon, le score le plus bas s'applique.

**CONSIGNES D'UTILISATION**

- Prenez les précautions requises lors de l'ouverture de l'emballage du produit car le contenu pourrait être endommagé.
- Utilisez le produit uniquement sur une surface ferme et plane. Veuillez noter que les surfaces sensibles peuvent être soumises à des changements de matériaux (rayures, etc.). Si nécessaire, placez un tapis antidérapant sous le jeu.
- Destiné à une utilisation intérieure.
- À protéger contre le rayonnement solaire direct.

**ENTRETIEN ET STOCKAGE**

Nettoyez le produit uniquement avec un tissu ou chiffon humide et non avec un produit de nettoyage spécial! Avant et après utilisation, vérifiez le produit afin de détecter tout signe d'endommagement ou d'usure. N'apportez aucune modification conceptuelle. Pour votre propre sécurité, n'utilisez que des pièces de rechange d'origine. Vous pouvez les acquérir auprès de HUDORA. Le produit ne doit plus être utilisé en cas d'endommagement de certaines parties ou d'apparition de coins saillants ou d'arêtes vives. En cas de doute, prenez contact avec notre service après-vente (<http://www.hudora.de/service/>). Stockez le produit dans un endroit sûr et à l'abri des intempéries de manière à ce qu'il ne puisse pas être endommagé et qu'il ne puisse blesser personne.

**CONSIGNES D'ÉLIMINATION**

À la fin de la durée de vie de l'appareil, veuillez l'amener dans un centre de reprise et de collecte mis à disposition. Le personnel des déchetteries répondra à toutes vos questions sur place.

**SERVICE APRÈS-VENTE**

Nous nous efforçons de livrer des produits irréprochables. Cependant, en cas de défaillances, nous déployons également tous les efforts requis afin de les éliminer. Vous pouvez obtenir de nombreuses informations sur le produit, les pièces de rechange, la résolution des problèmes et les instructions de montage égarées sur <http://www.hudora.de/service/>.

Tous les schémas sont indicatifs.





**HARTELIJK GEFELICITEERD MET DE KOOP VAN DIT PRODUCT!**

Lees de gebruiksaanwijzing zorgvuldig door. De gebruiksaanwijzing is een vast bestanddeel van het product. Bewaar de gebruiksaanwijzing en verpakking dus zorgvuldig voor eventuele vragen op een later tijdstip. Wanneer u het product aan derden overdraagt, moet u de gebruiksaanwijzing ook meegeven. Dit product moet door een volwassene gemonteerd worden. Dit product is enkel ontworpen voor privaat/huishoudelijk gebruik. Dit product is niet geconstrueerd en niet toegelaten voor commercieel gebruik. Het gebruik van dit product vereist bepaalde vaardigheden en kennis. Gebruik het uitsluitend in overeenstemming met de leeftijd en gebruik het product uitsluitend voor het beoogde doel.

**TECHNISCHE SPECIFICATIES**

Artikel: HUDORA Shuffleboard Compact  
 Art. Nr.: 71475  
 Aantal spelers: 1 - 8  
 Vereiste ruimte: ca. 115 x 35 cm  
 Doel: Behendigheidsspel voor recreatieve activiteiten.

Wanneer u problemen heeft met de montage of verdere informatie over het product wenst, vindt u onder <http://www.hudora.de/>.

**INHOUD**

1 x Spelbord (2-zijdig)  
 1 x Spelframe met goot  
 8 x Spelstenen in 2 kleuren  
 1 x Deze speelhandleiding

Verdere meegeleverde onderdelen en items zijn niet relevant voor de montage of het gebruik.

**VEILIGHEIDSGEGEVINGEN**

- WAARSCHUWING! Niet bij open vuur houden.
- WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

**HOE TE SPELEN**

**SPELVARIANTEN:** Shuffleboard, Curling, Score Hunting

**VARIANT „SHUFFLEBOARD“**

**Idee en doel van het spelletje**

Bij Shuffleboard proberen individuele spelers of teams hun 4 spelstenen het best mogelijk in de puntenzone van het bord te plaatsen. Het team dat als eerste 15 punt behaalt, (90 punten in de moeilijke spelvariant) wint.

**Spelvoorbereiding**

Gebruik voor Shuffleboard de houtkleurige kant van het spelbord. Plaats het spelbord met het frame op een vlak oppervlak, bijvoorbeeld een tafel. Zorg ervoor dat het niet kan kantelen of en langs beide zijden vrij te bespelen is. Om het spel te beginnen worden twee teams gevormd die uit 1 tot 4 spelers bestaan. Elk team krijgt 4 spelstenen van een kleur.

**Spelverloop**

Er wordt getost wie begint. In de eerste ronde spelen de spelers hun stenen afwisselend weg van het 3-puntenveld. Stenen die de markering 2/3 van het veld niet bereiken, worden uit het spel genomen. Als alle 8 stenen gespeeld zijn, gebeurt een eerste klassement. Het team dat de vorige ronde heeft gewonnen, start de volgende ronde vanaf het andere einde van het spelbord. Als spelvariant kunnen de stenen van daar worden gespeeld, waar ze tot stilstand zijn gekomen. Stenen die in de goot zijn gevallen, moeten dan worden gespeeld van het 3-puntenveld. De volgorde van de stenen is door elk team vrij te kiezen.

**Punkteberechning**

Er bestaat een eenvoudige en een moeilijke spelvariant:

**Eenvoudig:** de zwarte stippen aan elk uiteinde van het speelveld tellen mee. De teams ontvangen 1, 2 of 3 punten per steen, afhankelijk van de positie van de stenen. Stenen die uitsteken voorbij het uiteinde van het speelveld, maar niet in de goot zijn gevallen, tellen 4 punten.

**Moeilijk:** de witte stippen aan elk uiteinde van het speelveld tellen mee. De teams ontvangen 10, 8 of 7 punten per steen, afhankelijk van de positie van de steen. Voor stenen in 10-Off-veld worden 10 punten afgetrokken.

Stenen die op een lijn komen liggen krijgen het lagere puntenaantal.

**VARIANT „CURLING“**

**Idee en doel van het spelletje**

Bij Curling proberen individuele spelers of teams hun stenen zo dicht mogelijk in het midden van het doelgebied (“huis”) te plaatsen. Per ronde kan slechts een partij scoren. Wie na de 8 rondes de meeste punten behaalt, wint.

**Spelvoorbereiding**

Gebruik voor Curling de witte kant van het spelbord. Plaats het spelbord met het frame op een vlak oppervlak, bijvoorbeeld een tafel. Zorg ervoor dat het niet kan kantelen. Om het spel te beginnen worden twee teams gevormd die uit 1 tot 4 spelers bestaan. Elk team krijgt 4 spelstenen van een kleur.

**Spelverloop**

Er wordt getost wie begint. Daarna spelen de teams afwisselend een steen, door deze oer het spelbord te laten glijden. De steen moet worden losgelaten, voordat hij de eerste “Foul”-lijn kruist en is alleen geldig als hij de tweede “Foul”-lijn volledig gepasseerd is. Ongeldige stenen worden meteen van het spelbord verwijderd. Het is uitdrukkelijk toegestaan om je eigen of stenen van de tegenstanders te raken om ze beter te plaatsen of van het veld te duwen. Per ronde worden alle 8 stenen gespeeld, daarna volgt het klassement. De winnaar van een ronde begint aan de volgende ronde. Als er geen punten worden gescoord, start de beginner van de laatste ronde opnieuw.

**Punkteberechning**

Alleen stenen die erin liggen of de blauwe cirkel (“Huis”) raken scoren. Alleen de partij wiens beste individuele worp het dichtst bij het midden van het huis ligt, krijgt punten. Er is één punt voor elke steen, die beter geplaatst is dan de beste steen van de tegenstander. Stenen die niet de beste individuele worp van de tegenstander overtreft, vervalt.

**VARIANT „SCORE HUNTING“**

**Idee en doel van het spelletje**

Bij Score Hunting proberen individuele spelers of hun teams 4 spelstenen zo dicht mogelijk bij het einde van het spelbord te plaatsen, om een zo hoog mogelijke score te behalen. De winnaar is de eerste speler die 50, 75 of 100 punten haalt.

**Spelvoorbereiding**

Gebruik voor Score Hunter de witte kant van het spelbord. Plaats het spelbord met het frame op een vlak oppervlak, bijvoorbeeld een tafel. Zorg ervoor dat het niet kan kantelen. Om het spel te beginnen worden twee teams gevormd die uit 1 tot 4 spelers bestaan. Elk team krijgt 4 spelstenen van een kleur.

**Spelverloop**

Er wordt getost wie begint. Daarna spelen spelers afwisselend een steen vanaf het midden van het Curling-huis, door deze over het spelbord te laten glijden. De steen moet worden losgelaten voordat hij de eerste “Foul”-lijn kruist en is alleen geldig als hij de tweede “Foul”-lijn volledig is gepasseerd. Ongeldige stenen worden onmiddellijk van het spelbord verwijderd. Het is uitdrukkelijk toegestaan om je eigen of stenen van de tegenstanders te raken om ze beter te plaatsen of om ze van het speelveld te duwen. Per ronde worden alle 8 stenen gespeeld, daarna vindt een klassement plaats.

**Punkteberechning**

Afhankelijk van de positie van de stenen in het doelgebied, zijn er 5, 10 of 20 punten per steen. Stenen die op een lijn komen te liggen, krijgen hoogste puntenaantal, als ze ten minste halverwege de lijn zijn gepasseerd. Anders telt het lagere puntenaantal.

**INFORMATIE VOOR GEBRUIK**

- Wees voorzichtig bij het openen van de productverpakking, de inhoud zou beschadigd kunnen raken.
- Gebruik het product enkel op een stevige en vlakke ondergrond. Houd er rekening mee dat gevoelige oppervlakken wijzigingen kunnen veroorzaken aan het materiaal (krassen, enz.). Plaats eventueel een antislip onderlaag onder het spel.
- Alleen geschikt voor binnengebruik.
- Beschermen tegen direct zonlicht.

**ONDERHOUD EN OPSLAG**

Reinig het product slechts met een doek of een vochtige lap en niet met speciale reinigingsmiddelen. Controleer het product vóór en na gebruik op schades en tekenen van slijtage. Verander niets aan de constructie van het product. Gebruik voor uw eigen veiligheid alleen originele onderdelen. Deze zijn verkrijgbaar bij HUDORA. Mochten onderdelen beschadigd zijn of scherpe hoeken en randen ontstaan zijn, dan mag het product niet meer worden gebruikt. Neem in geval van twijfel contact op met onze Serviceafdeling (<http://www.hudora.de/service/>). Berg het product op een veilige plek op waar het beschermd is tegen weersinvloeden, zodat het niet beschadigt raakt of mensen verwondingen toebrengt.

**AANWIJZING VOOR DE AFVOER**

**AAN HET EINDE VAN DE LEVENSDUUR**

Laat het toestel aan het einde van de levensduur afvoeren via de ter beschikking staande teruggave- en inzamelingsystemen. Met eventuele vragen kunt u terecht bij afvalverwerkers bij u in de buurt.

**SERVICE**

Wij doen ons best om producten te leveren die helemaal in orde zijn. Mochten toch fouten voorkomen, dan zullen wij ons best doen om deze op te lossen. U vindt zeer veel informatie over product, onderdelen, probleemoplossingen en kwijtgeraakte opbouw instructies onder <http://www.hudora.de/service/>.

Alle afbeeldingen zijn ontwerp-voorbeelden.



