

Keezenspel **bordspel**

NL

In dit spel leg je speelkaarten op, die een betekenis hebben. Hiermee kan je jouw pion verplaatsen, maar ook je medespelers dwarsbomen! Het doel van dit spel is om zo snel mogelijk al je pionnen veilig in het thuishonk te krijgen. Je kunt dit spel individueel of in teamverband spelen. Met de vierkleurige kant van het speelbord kun je met 2 spelers of 2 teams spelen (4 spelers). Met de zeskleurige kant speel je met 6 spelers (3 teams).

Vorbereiding

Eén speler wordt als startspeler gekozen. Hij of zij is een aantal ronden de deler, afhankelijk van het aantal spelers (je deelt door totdat de kaarten op zijn). Schud de kaarten. De deler deelt in de eerste ronde 5 kaarten per speler, de volgende ronden steeds 4 per speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De speler links van de deler mag beginnen.

Kaartverdeling

Het Keezenspel bevat 2 doosjes kaarten, beide doosjes bestaan uit 4 verschillende kleuren. Deze kleuren komen overeen met de kleuren op het speelbord en de pionnen. Gebruik de kaarten met de kleur van de pionnen waarmee je speelt. Bij 2 spelers wordt er gespeeld met 26 speelkaarten; een half spel kaarten. Bij 4 spelers wordt er gespeeld met 52 kaarten; een volledig spel kaarten. Bij 6 spelers wordt er gespeeld met alle 78 kaarten.

Verloop van het spel

Als je aan de beurt bent, mag je een kaart opgooien in het vak in het midden van het spelbord. Afhankelijk van de kaart verplaats je jouw pion. Op het tegeltje staat welke betekenissen de kaarten hebben. Aan het begin van het spel heb je een opzetkaart (aas of koning/heer) nodig, om een pion op het spelbord te mogen zetten. Dit geldt ook in het verdere verloop van het spel. Let op: als je een kaart op kunt gooien, is dat ook verplicht. Zelfs als dit betekent dat je nu jouw eigen pion van het bord slaat. Er kan alleen geen kaart worden opgegooid als je geen pionnen meer in het spel hebt én geen opzetkaart hebt. Kun je echt geen kaart opgooien? Dan lever je alle kaarten in (leg ze dan op de stapel in het midden) en je wacht op de volgende ronde. Zodra alle spelers hun kaarten kwijt zijn, deelt de deler de volgende ronde. In de rondes na de eerste ronde krijgt elke speler steeds 4 kaarten. Als alle rondes geweest zijn, en de kaarten zijn op, deel je weer eerst 5 kaarten en dan 4. **Speel je met twee spelers? Dan win je het spel, als je al jouw pionnen veilig in je thuishonk hebt gespeeld. Speel je in teams, dan winnen jullie samen als alle pionnen veilig zijn.**

Let op: je moet exact uitkomen met het aantal posities dat je speelt; je mag je pion niet heen en weer verplaatsen in het honk. Je mag je pion ook niet over je eigen pion verzetten, dus zorg ervoor dat je de pionnen steeds op de meest verre positie in het honk hebt staan. Vooral een zeven of een aas kan je hiermee helpen. Als je aan de beurt bent en je komt niet uit met je kaarten dan leg je ze weg en wacht op de volgende ronde. Je loopt dan natuurlijk wel de kans om geslagen of gewisseld te worden... maar dat is het spel!

Overige regels

- Bij het opgooien van kaarten is niet van belang of de kaart qua getal of figuur overeenkomt met de laatst opgegooid kaart, zoals bij bijvoorbeeld het kaartspel 'pesten' wel het geval is.
- Staat een pion op zijn beginpositie? Dan mag hij niet ingehaald of geslagen worden. Ook ruilen door het spelen van een boer is niet mogelijk als je pion op zijn beginpositie staat.
- Pionnen die al in het honk staan mogen niet worden ingehaald.
- Je moet dus de eerste pion helemaal naar voren spelen om al jouw pionnen in het honk te krijgen.
- Als je een koning/heer in je hand hebt, maar geen pionnen meer op kunt zetten, kun je deze kaart niet gebruiken. Als je in teamverband speelt, kun je deze kaart wel gebruiken om je teamgenoot te helpen.

Betekenis spelkaarten

- Aas (A): een pion uit het startveld op het bord zetten of een pion één plaats vooruit zetten.
- Koning/Heer (K): een pion uit het startveld op het bord zetten.
- Koningin/Vrouw (Q): een pion twaalf plaatsen vooruit zetten.
- Boer (J): een eigen pion met een pion van een andere speler
- (een teamgenoot of een tegenstander) omruilen.
- Zeven: één of twee pionnen moeten in totaal zeven vakjes vooruit gezet worden. Je mag dus bijvoorbeeld vier stappen met één pion zetten en drie met een andere.
- Vier: een pion moet vier vakjes achteruit gezet worden. Het is niet toegestaan de pion achteruit in je eigen honk te plaatsen, wel is het toegestaan de pion over je eigen startpositie te zetten.
- Bij alle andere kaarten moet een pion het aantal vakjes dat op het tegeltje staat vooruit gezet worden.

Spelen in teamverband

Als je dit spel speelt met 4 of 6 spelers, doe je dit in teamverband. Je speelt samen met een andere speler en je probeert het spel als team te winnen. De teamgenoten zitten altijd schuin tegenover elkaar. Met 4 spelers speel je dus twee tegen twee. Je kunt niet spelen met een oneven aantal spelers! Het eerste doel is, om je eigen pionnen in je honk te spelen; je houdt tijdens het spel natuurlijk wel rekening met je teamgenoot.

Als jouw pionnen veilig zijn ga je je teamgenoot helpen. Je krijgt net als hem/haar elke ronde kaarten; samen bepalen jullie welke kaart het meest gunstig is voor de volgende zet. Als beide teamgenoten alle pionnen in het thuishonk hebben gespeeld, winnen jullie het spel!



Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar verpakking i.v.m. informatie.

**THYS
TOYS**

Keezen board game

EN

In this game, you play with cards that have a certain meaning. By playing cards, you can move your pawn, but also thwart your fellow players! The aim of this game is to get all your pawns safely into the home square as quickly as possible. You can play this game individually or in teams. With the four-coloured side of the board, you can play with 2 players or 2 teams (4 players). With the six-coloured side, you play with 6 players (3 teams).

Preparation

One player is chosen as the starting player. He or she is the dealer for a number of rounds, depending on the number of players (you keep dealing until you run out of cards). Shuffle the cards. The dealer deals 5 cards per player in the first round, and 4 per player in each of the following rounds. The game is played clockwise. The player to the left of the dealer may start.

Card distribution

The Keezen board game contains 2 boxes of cards, both boxes consist of 4 different colours. These colours correspond to the colours on the board and the pawns. Use the cards with the colour of the pawns you are playing with.

With 2 players, the game is played with 26 playing cards; half a deck of cards. When playing with 4 people, you use 52 cards; a full deck of cards.

When there are 6 players, you use all 78 cards.

Course of the game

On your turn, you may play a card in the space in the centre of the board. Depending on the card, you move your pawn. The tile tells you what the cards mean. At the beginning of the game, you need a starting card (Ace or King) to move a pawn onto the board. This also applies during the rest of the game. Note: if you can discard a card, you must do so. Even if this means you now knock your own pawn off the board. You cannot play a card unless you have no pawns left in the game and no starting card. You really can't play a card? Then you turn in all your cards (put them on the pile in the middle) and wait for the next round. As soon as all players have lost their cards, the dealer deals the next round. In the rounds after the first round, each player always gets 4 cards.

When all rounds are over and the cards are dealt, you first deal 5 cards and then 4. **Are you playing with two players? Then you win the game, if you have moved all your pawns safely in your home square.**

Note: You must end up exactly with the number of positions you play; you may not move your pawn back and forth in the home square. You are also not allowed to move your pawn over your own pawn, so make sure you always have your pawns at the most distant position in the home square. A seven or an ace in particular can help you with this. If it's your turn and you can't play your cards, put them away and wait for the next round. Of course, you then risk being beaten off the board or swapped out... but that's the game!

Other rules

When playing cards, it is not important whether the card matches the last card played in terms of number or figure, as is the case in other card games.

Is a pawn in its starting position? Then it may not be overtaken

or beaten off the board. Swapping by playing a jack is not possible either if your pawn is in its starting position. Pawns that are already in the home square cannot be overtaken.

You will have to play the first pawn all the way forward to get all your pawns into the home square.

If you have a king in your hand, but can't move any more pawns, you can't use this card. However, if you are playing

Betekenis spelkaarten

Ace (A): move a pawn from the starting square onto the board or move a pawn one place forward.

King (K): move a pawn from the starting space onto the board.

Queen (Q): move a pawn twelve spaces forward.

Jack (J): swap one of your pawns with another player's pawn (a teammate or an opponent).

Seven: one or two pawns must be moved forward a total of seven spaces. So, for example, you can move four spaces with one pawn and three with another.

Four: a pawn must move four spaces **backwards**. You are not allowed to move the pawn backwards into your own base, but you are allowed to move the pawn over your own starting position.

With all other cards, a pawn must be moved forward the number of spaces shown on the tile.

Team play

If you play this game with 4 or 6 players, you do so as a team. You play together with another player and try to win the game as a team. The teammates always sit diagonally opposite each other. With 4 players, you play two against two. You cannot play with an odd number of players!

The first goal is to play your own pawns into your home square; of course, you take your team-mate into account during the game. When your pawns are safe, you start helping your teammate.

Like him/her, you receive cards each round; together you decide which card is most favourable for the next move. When both teammates have played all pawns into the home square, you win the game!



Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Keep packaging for information.

**THYS
TOYS**

Keezen Brettspiel

DE

In diesem Spiel legt man Spielkarten aus, die eine Bedeutung haben. Damit kannst du deine Spielfigur bewegen und auch deine Mitspieler blockieren! Das Ziel dieses Spiels ist es, alle deine Spielfiguren so schnell wie möglich sicher ins Heimatfeld zu bringen. Du kannst dieses Spiel alleine oder im Team spielen. Die vierfarbige Seite des Spielbretts ermöglicht das Spielen mit 2 Spielern oder 2 Teams (4 Spieler). Mit der sechsfarbenen Seite spielst du mit 6 Spielern (3 Teams).

Vorbereitung

Ein Spieler wird als Startspieler ausgewählt. Er oder sie ist für einige Runden der Geber, abhängig von der Anzahl der Spieler (du teilst, bis die Karten aufgebraucht sind). Mische die Karten. Der Geber teilt in der ersten Runde 5 Karten pro Spieler aus, in den folgenden Runden immer 4 pro Spieler. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Geber darf beginnen.

Kartenaufteilung

Das Keezenspiel enthält 2 Kartenschachteln, beide Schachteln bestehen aus 4 verschiedenen Farben. Diese Farben entsprechen den Farben auf dem Spielbrett und den Spielfiguren. Verwende die Karten mit der Farbe der Spielfiguren, mit denen du spielst. Bei 2 Spielern wird mit 26 Spielkarten gespielt; ein halbes Kartenspiel. Bei 4 Spielern wird mit 52 Karten gespielt; ein vollständiges Kartenspiel. Bei 6 Spielern wird mit allen 78 Karten gespielt.

Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, darfst du eine Karte in das Feld in der Mitte des Spielbretts werfen. Abhängig von der Karte bewegst du deine Spielfigur. Auf dem Plättchen steht, welche Bedeutungen die Karten haben. Zu Beginn des Spiels benötigst du eine Aufbaukarte (Ass oder König/Dame), um eine Spielfigur auf dem Spielbrett platzieren zu dürfen. Dies gilt auch im weiteren Verlauf des Spiels. Beachte: Wenn du eine Karte ausspielen kannst, ist dies auch verpflichtend. Selbst wenn dies bedeutet, dass du jetzt deine eigene Spielfigur vom Brett schlägst. Es kann nur keine Karte ausgespielt werden, wenn du keine Spielfiguren mehr im Spiel hast und keine Aufbaukarte mehr besitzt. Kannst du wirklich keine Karte ausspielen? Dann gib alle Karten ab (lege sie auf den Stapel in der Mitte) und warte auf die nächste Runde. Sobald alle Spieler ihre Karten losgeworden sind, teilt der Geber die nächste Runde aus. In den Runden nach der ersten Runde erhält jeder Spieler immer 4 Karten. Wenn alle Runden vorbei sind und die Karten aufgebraucht sind, teilst du wieder zuerst 5 Karten und dann 4 aus. **Spielst du mit zwei Spielern? Dann gewinnst du das Spiel, wenn du alle deine Spielfiguren sicher in dein Heimatfeld gespielt hast. Spielst du im Team, dann gewinnt ihr gemeinsam, wenn alle Spielfiguren sicher sind.**

Beachte: Du musst genau mit der Anzahl der Positionen herauskommen, die du spielst; du darfst deine Spielfigur nicht im Heimatfeld hin und her bewegen. Du darfst deine Spielfigur auch nicht über deine eigene Spielfigur setzen, also stelle sicher, dass du die Spielfiguren immer an der weitesten Position im Heimatfeld stehen hast. Insbesondere eine Sieben oder ein Ass kann dir dabei helfen. Wenn du an der Reihe bist und nicht mit deinen Karten herauskommst, legst du sie beiseite und wartest auf die nächste Runde. Du läufst dabei natürlich Gefahr, geschlagen oder getauscht zu werden... aber das gehört zum Spiel!

Weitere Regeln

- Beim Ausspielen von Karten ist es nicht relevant, ob die Karte in Zahl oder Figur mit der zuletzt ausgespielten Karte übereinstimmt, wie es zum Beispiel beim Kartenspiel 'Pesten' der Fall ist.
- Befindet sich eine Spielfigur auf ihrer Startposition? Dann darf sie nicht überholt oder geschlagen werden. Auch ein Tausch durch Ausspielen eines Bauern ist nicht möglich, wenn sich deine Spielfigur auf ihrer Startposition befindet.
- Spielfiguren, die bereits im Heimatfeld stehen, dürfen nicht überholt werden. Du musst also die erste Spielfigur ganz nach vorne spielen, um alle deine Spielfiguren ins Heimatfeld zu bringen.
- Wenn du einen König/Dame auf der Hand hast, aber keine Spielfiguren mehr platzieren kannst, kannst du diese Karte nicht verwenden. Wenn du im Team spielst, kannst du diese Karte jedoch verwenden, um deinem Teamkollegen zu helfen.

Bedeutung der Spielkarten

- Ass (A): Eine Spielfigur aus dem Startfeld auf das Spielfeld setzen oder eine Spielfigur um einen Platz nach vorne bewegen.
- König/Dame (K): Eine Spielfigur aus dem Startfeld auf das Spielfeld setzen.
- Königin/Dame (Q): Eine Spielfigur zwölf Plätze nach vorne setzen.
- Bube (J): Die eigene Spielfigur mit der Spielfigur eines anderen Spielers (eines Teamkollegen oder Gegners) tauschen.
- Sieben: Eine oder zwei Spielfiguren müssen insgesamt sieben Felder nach vorne gesetzt werden. Du kannst also zum Beispiel vier Schritte mit einer Spielfigur und drei mit einer anderen machen.
- Vier: Eine Spielfigur muss vier Felder nach hinten gesetzt werden. Es ist nicht erlaubt, die Spielfigur rückwärts ins eigene Heimatfeld zu setzen, aber es ist erlaubt, die Spielfigur über die eigene Startposition zu setzen.
- Bei allen anderen Karten muss eine Spielfigur die auf dem Plättchen angegebene Anzahl von Feldern nach vorne bewegt werden.

Spielen im Team

Wenn du dieses Spiel mit 4 oder 6 Spielern spielst, spielst du im Team. Du spielst zusammen mit einem anderen Spieler und versuchst, das Spiel als Team zu gewinnen. Die Teamkollegen setzen immer diagonal gegenüber. Mit 4 Spielern spielst du also zwei gegen zwei. Du kannst nicht mit einer ungeraden Anzahl von Spielern spielen! Das erste Ziel ist es, deine eigenen Spielfiguren ins Heimatfeld zu bringen; dabei berücksichtigst du natürlich immer deinen Teamkollegen während des Spiels.

Wenn deine Spielfiguren sicher sind, hilfst du deinem Teamkollegen. Du bekommst wie er/sie jede Runde Karten; gemeinsam entscheidet ihr, welche Karte für den nächsten Zug am günstigsten ist. Wenn beide Teamkollegen alle Spielfiguren ins Heimatfeld gespielt haben, gewinnt ihr das Spiel!



Warnung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren aufgrund von Kleinteilen. Erstickungsgefahr. Verpackung zur Information aufbewahren.

**THYS
TOYS**

Keezen jeu de société

FR

Dans ce jeu, vous jouez avec des cartes qui ont une signification particulière. En jouant des cartes, vous pouvez déplacer votre pion, mais aussi contrecarrer vos compagnons de jeu ! L'objectif de ce jeu est de faire entrer tous vos pions en toute sécurité dans la case de départ le plus rapidement possible. Vous pouvez jouer à ce jeu individuellement ou en équipe. Avec le côté à quatre couleurs du plateau, vous pouvez jouer avec 2 joueurs ou 2 équipes (4 joueurs). Avec le côté à six couleurs, vous jouez avec 6 joueurs (3 équipes).

Préparation

Un joueur est choisi comme joueur de départ. Il ou elle est le donneur pour un certain nombre de tours, en fonction du nombre de joueurs (vous continuez à distribuer jusqu'à épuisement des cartes). Mélangez les cartes. Le donneur distribue 5 cartes par joueur au premier tour, et 4 par joueur lors des tours suivants. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche du donneur peut commencer.

Distribution des cartes

Le jeu de plateau Keezen contient 2 boîtes de cartes, les deux boîtes sont constituées de 4 couleurs différentes. Ces couleurs correspondent à celles des pions et du plateau. Utilisez les cartes de la couleur des pions avec lesquels vous jouez. Avec 2 joueurs, le jeu se joue avec 26 cartes à jouer ; un demi-jeu de cartes. Lorsque vous jouez à 4 personnes, vous utilisez 52 cartes ; un jeu complet de cartes. Avec 6 joueurs, vous utilisez toutes les 78 cartes.

Déroulement du jeu

À votre tour, vous pouvez jouer une carte dans l'espace au centre du plateau. En fonction de la carte, vous déplacez votre pion. La tuile vous indique ce que signifient les cartes. Au début de la partie, vous avez besoin d'une carte de départ (As ou Roi) pour déplacer un pion sur le plateau. Cela s'applique également pendant le reste du jeu. Notez : si vous pouvez défausser une carte, vous devez le faire. Même si cela signifie que vous faites sortir votre propre pion du plateau. Vous ne pouvez pas jouer une carte à moins de n'avoir plus de pions dans le jeu et pas de carte de départ. Vous ne pouvez vraiment pas jouer une carte ? Alors vous remettez toutes vos cartes (mettez-les sur la pile au milieu) et attendez le prochain tour. Dès que tous les joueurs ont perdu leurs cartes, le donneur distribue le tour suivant. Dans les tours après le premier tour, chaque joueur reçoit toujours 4 cartes. Lorsque toutes les rondes sont terminées et que les cartes sont distribuées, vous distribuez d'abord 5 cartes, puis 4. **Jouez-vous à deux joueurs ? Alors vous gagnez le jeu, si vous avez déplacé tous vos pions en toute sécurité dans votre case de départ.**

Note: Vous devez arriver exactement avec le nombre de positions que vous jouez ; vous ne pouvez pas déplacer votre pion en arrière et en avant dans la case de départ. Vous n'êtes pas non plus autorisé à déplacer votre pion au-dessus de votre propre pion, alors assurez-vous d'avoir toujours vos pions à la position la plus éloignée dans la case de départ. Un sept ou un as en particulier peut vous aider avec cela. Si c'est votre tour et que vous ne pouvez pas jouer vos cartes, rangez-les et attendez le prochain tour. Bien sûr, vous risquez alors d'être éjecté du plateau ou échangé... mais c'est le jeu!

Autres règles

- Lors du jeu des cartes, il n'est pas important que la carte corresponde en chiffre ou en figure à la dernière carte jouée, comme c'est le cas par exemple dans le jeu de cartes 'Pesten'.
- Si une pièce est sur sa position de départ ? Alors elle ne peut pas être dépassée ou frappée. Aussi, un échange en jouant un valet n'est pas possible si votre pièce est sur sa position de départ.
- Les pions qui sont déjà dans la zone d'arrivée ne peuvent pas être dépassés.
- Vous devez donc jouer complètement le premier pion pour amener tous vos pions dans la zone d'arrivée.
- Si vous avez un roi/dame en main, mais que vous ne pouvez plus placer de pions, vous ne pouvez pas utiliser cette carte. Si vous jouez en équipe, vous pouvez cependant utiliser cette carte pour aider votre coéquipier.

Signification des cartes

- As (A) : Placer une figurine du champ de départ sur le plateau de jeu ou déplacer une figurine d'un espace vers l'avant.
- Roi/Dame (K) : Placer une figurine du champ de départ sur le plateau de jeu.
- Reine/Dame (Q) : Déplacer une figurine de douze espaces vers l'avant.
- Valet (J) : Échanger sa propre figurine avec celle d'un autre joueur (d'un coéquipier ou d'un adversaire).
- Sept : Une ou deux figurines doivent être déplacées au total de sept espaces vers l'avant. Vous pouvez donc, par exemple, faire quatre pas avec une figurine et trois avec une autre.
- Quatre : Une figurine doit être déplacée de quatre espaces vers l'arrière. Il n'est pas autorisé de placer la figurine en arrière dans votre propre zone d'arrivée, mais il est autorisé de placer la figurine au-dessus de votre propre position de départ.
- Pour toutes les autres cartes, une figurine doit être déplacée du nombre d'espaces indiqué sur le carreau vers l'avant.

Jouer en équipe

Si vous jouez à ce jeu avec 4 ou 6 joueurs, vous jouez en équipe. Vous jouez avec un autre joueur et vous essayez de gagner le jeu en équipe. Les coéquipiers sont toujours assis en diagonale l'un par rapport à l'autre. Avec 4 joueurs, vous jouez donc deux contre deux. Vous ne pouvez pas jouer avec un nombre impair de joueurs ! Le premier objectif est de ramener vos propres pions dans la zone d'arrivée ; vous tenez bien sûr toujours compte de votre coéquipier pendant le jeu.

Si vos pions sont en sécurité, vous aidez votre coéquipier. Vous recevez comme lui/elle des cartes à chaque tour ; vous décidez ensemble quelle carte est la plus favorable pour le prochain mouvement. Si les deux coéquipiers ont joué tous les pions dans la zone d'arrivée, vous gagnez le jeu!



Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces. Risque d'étouffement. Conservez l'emballage pour plus d'informations.

**THYS
TOYS**

Speedshuffle

NL

Wie krijgt als eerste 5 pucks achter de lijn van de tegenstander? Een spannende strijd die aankomt op snelheid en opperste concentratie.

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk alle schijven van jouw kant naar de overkant te verplaatsen. Bij Speed Shuffle wordt gespeeld met één hand, waarbij de schijven alleen mogen worden afgevuurd met behulp van het elastiek. Elke speler begint het spel met 5 schijven en plaatst deze aan hun kant van het bord achter het elastiek. Beide spelers spelen tegelijkertijd. Om een ronde te starten, zeg je "1, 2, 3, Go!". Het spelbord bevat 5 blanke schijven en 5 zwarte schijven.

Inhoud: Schuif jouw schijven naar de tegenovergestelde kant van het bord voordat je tegenstander zijn schijven aan jouw kant krijgt.

Spel varianten:

"Extra Punisher": Elke keer dat je een schijf buiten het bord slingert, moet je een schijf van je tegenstander oprapen en opzij leggen.

"Extra plezier": Het spel bevat 10 schijven, dus geniet ervan door met zoveel schijven te spelen als je wilt.

"Snel spel": Verplaats alleen jouw schijven van jou kant naar de tegenovergestelde kant.

"Getimed spel": Stel een timer in (1 minuut, 2 minuten, enz.). Wanneer de tijd om is, wint degene met de minste schijven aan hun kant.



Speedshuffle

EN

Who gets 5 pucks behind the opponent's line first? An exciting battle that comes down to speed and supreme concentration.

The goal of the game is to move all the disks from your side to the other side as quickly as possible. In Speed Shuffle, the game is played with one hand, and the disks can only be fired using the elastic. Each player starts the game with 5 disks and places them on their side of the board behind the elastic. Both players play simultaneously. To start a round, say "1, 2, 3, Go!" The game board contains 5 white disks and 5 black disks.

Contents: Slide your disks to the opposite side of the board before your opponent gets their disks on your side.

Game Variations:

"Extra Punisher": Every time you sling a disk outside the board, you must pick up one of your opponent's disks and set it aside.

"Extra Fun": The game includes 10 disks, so enjoy playing with as many disks as you like.

"Fast Game": Move only your disks from your side to the opposite side.

"Timed Game": Set a timer (1 minute, 2 minutes, etc.). When the time is up, the one with the fewest disks on their side wins.



Speedshuffle

DE **Wer bekommt als Erster 5 Scheiben hinter die Linie des Gegners? Ein aufregender Kampf, der auf Geschwindigkeit und höchste Konzentration ankommt.**

Das Ziel des Spiels ist es, alle Scheiben so schnell wie möglich von deiner Seite auf die andere Seite zu bewegen. Bei Speed Shuffle wird mit einer Hand gespielt, und die Scheiben können nur mit Hilfe des Gummibands abgeschossen werden. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 5 Scheiben und platziert sie auf seiner Seite des Bretts hinter dem Gummiband. Beide Spieler spielen gleichzeitig. Um eine Runde zu starten, sagt man "1, 2, 3, Los!" Das Spielbrett enthält 5 weiße Scheiben und 5 schwarze Scheiben.

Inhalt: Schiebe deine Scheiben auf die gegenüberliegende Seite des Bretts, bevor dein Gegner seine Scheiben auf deine Seite bekommt.

Spielvarianten:

"Extra Bestrafer": Jedes Mal, wenn du eine Scheibe außerhalb des Bretts schleuderst, musst du eine der Scheiben deines Gegners aufheben und beiseite legen.

"Extra Spaß": Das Spiel enthält 10 Scheiben, also genieße es, mit so vielen Scheiben zu spielen, wie du möchtest.

"Schnelles Spiel": Bewege nur deine Scheiben von deiner Seite auf die gegenüberliegende Seite.

"Zeitspiel": Stelle einen Timer ein (1 Minute, 2 Minuten, etc.). Wenn die Zeit abgelaufen ist, gewinnt derjenige, der die wenigsten Scheiben auf seiner Seite hat.



Speedshuffle

FR

Qui obtient en premier 5 palets derrière la ligne de l'adversaire ? Un combat passionnant qui se joue à la vitesse et à la concentration suprême.

Le but du jeu est de déplacer tous les disques de votre côté vers l'autre côté aussi rapidement que possible. Dans Speed Shuffle, le jeu se joue d'une seule main, et les disques ne peuvent être tirés qu'à l'aide de l'élastique. Chaque joueur commence le jeu avec 5 disques et les place de son côté du plateau derrière l'élastique. Les deux joueurs jouent simultanément. Pour démarrer un tour, dites "1, 2, 3, Partez !" Le plateau de jeu contient 5 disques blancs et 5 disques noirs.

Contenu: Faites glisser vos disques vers le côté opposé du plateau avant que votre adversaire ne place ses disques de votre côté.

Variantes de jeu:

"Punisseur supplémentaire": Chaque fois que vous lancez un disque en dehors du plateau, vous devez ramasser l'un des disques de votre adversaire et le mettre de côté.

"Plaisir supplémentaire": Le jeu comprend 10 disques, alors amusez-vous en jouant avec autant de disques que vous le souhaitez.

"Jeu rapide": Déplacez uniquement vos disques de votre côté vers le côté opposé.

"Jeu chronométré": Réglez une minuterie (1 minute, 2 minutes, etc.). Lorsque le temps est écoulé, celui qui a le moins de disques de son côté l'emporte.

