

SPIELREGEL

Man legt die 6 Kugeln (4 weiße, 1 rote und 1 grüne) in die Mitte des Spieltellers, setzt den Kreisel in deren Nähe an, und bringt ihn in Drehung, wodurch die Kugeln in die Grübchen und Außenschalen getrieben werden. Die von den Kugeln erreichten Zahlen werden zusammengezählt, wobei die von der roten Kugel erreichten Punkte doppelt zählen, während die von der grünen Kugel erreichten Punkte in Abzug gebracht werden. Die aus dem Spielteller fallenden Kugeln dürfen nicht wieder in das Spiel zurückgelegt werden. Wer mit allen 6 Kugeln Punkte erzielt, kann weiter spielen. Die Punkte werden nur für jene Kugeln gewertet die zum Schluß in den Grübchen und Schalen liegen bleiben.

Sieger ist, wer zuerst die von den Teilnehmern vorher ausgemachte Endsumme erreicht. Diese wird meistens auf 1000 Punkte festgesetzt.

Als weitere Spielvariante kann auch ausgemacht werden, daß die von den 4 weißen und der grünen Kugel erreichten Punkte nicht zählen, wenn die rote Kugel keinen Punkt erzielt.

Viel Spaß!

INSTRUCTIONS

To play the game you need one spinning top, and six balls (one red, one green and four white). Any number of players can participate but 2-6 is ideal.

To decide the order of play place one white ball only on the board. Each player, in turn, spins the top, and the player with the highest score starts.

All six balls are placed on the board and the first player spins the top. When the spinning top hits the balls it will drive them outwards towards the numbered pits and pockets.

When the top comes to rest the score is added up as follows:

- The red ball score is doubled
- The green ball score is subtracted
- The white balls score at the nominal value of the pits or pockets in which they have landed.

The player can also stipulate that the score reached by the white and the green balls is valid only if the red ball has also scored.

Any balls which jump off the board cannot be put back during the spin and score zero. If a player scores with all six balls in one spin, he has one further spin and combines the scores. No player can have more than two consecutive spins.

The winner is the first player to reach the target score agreed before the game commences, which is usually 1000.

PENALTIES

If the board is moved by any player during a spin that player forfeits one turn.

If the board is moved by any other means during a spin, that spin is declared void and it is retaken.

To obtain the best results keep the board and playing pieces clean.

Good luck!

REGOLE DI GIOCO

Collocare le sei palline (4 bianche, 1 rossa ed una verde), al centro del piatto e far girare la trottola in modo che nella sua rotazione sposti le palline e le spinga nelle fossette interne ed esterne.

Si sommano i punti realizzati dalle palline bianche e quella rossa; i punti realizzati dalla pallina verde vengono detratti dalla somma totale.

I punti realizzati dalla pallina rossa valgono il doppio. Resta valido il tiro, anche se saltassero fuori dal piatto delle palline, che comunque non possono essere rimesse in gioco. Se tutte le sei palline realizzano dei punti, il giocatore ha il diritto di fare un altro tiro. Per rendere valido il punteggio, le palline devono effettivamente trovarsi nelle fossette interne o esterne. Il gioco può svolgersi sia a coppie, che individualmente. Il punteggio da raggiungere viene stabilito dai giocatori. Normalmente si conclude la partita a 1000 punti. Una variazione del gioco: se la pallina rossa non fa punti si annullano quelli realizzati dalle altre palline. Buon divertimento!

RÈGLE DU JEU

Placer les 6 boules (4 blanches, 1 rouge, 1 verte) au centre du plateau de la roulette et faites tourner la toupie près des boules. Quand la toupie en mouvement touche les boules, ces dernières s'éparpillent et vont se loger dans les trous numérotés. Pour compter les points ajoutez tous les chiffres inscrits sur les trous où chaque boule s'est logée;

- Pour la boule rouge, on double le chiffre indiqué
- Pour la boule verte au contraire, on soustrait le chiffre indiqué.

N.B.: Si certains boules tombent à l'extérieur de la roulette, elles ne peuvent pas être remises en jeu mais si les 6 boules sont allées dans les trous, le joueur a droit à un second tour.

Le gagnant est celui qui, le premier a atteint le total convenu au début du jeu qui est généralement 1000.

S'ils le désirent, les joueurs peuvent établir comme règle que les boules blanches et la boule verte ne comptent, que si la boule rouge et n'est pas sorti du plateau de la roulette.