

FR

**Déroulement du jeu simple:**

Tous les joueurs obtiennent à chaque fois trois balles identiques. Ensuite un joueur est choisi, qui à partir d'un point de départ libre lance le marqueur. Le marqueur peut être jeté où il le souhaite, un terrain de jeu particulier n'est pas déterminé. Le joueur qui a lancé le marqueur est celui qui commence. Après qu'il ait lancé sa première balle, les autres joueurs jouent chacun à leur tour une de leurs balles. Le joueur dont la balle est le plus loin du marqueur, lance sa deuxième et troisième balle. Les autres joueurs lancent eux aussi leur deuxième et leur troisième balle selon la distance de leur balle avec leur marqueur. Puis les points sont comptés. Le joueur qui a le plus de points, commence la partie suivante en lançant le marqueur où il le souhaite. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance du marqueur lors d'une partie, c'est alors match nul (non décidé). Lors d'un match nul les points restants « Kills » & « Combos » sont comptés. La partie débute avec le même joueur qui avait commencé la partie précédente.

**Points:**

Toute balle jouée qui est plus proche du marqueur que l'un des balles de l'adversaire, vaut un point (chaque balle est comptée étiquette comprise). Si il y avait différentes balles de différents joueurs/équipes à égale distance du marqueur ou alors touchant le marqueur, toutes les balles ont des points. Si au début de la partie un joueur joue un objet (par exemple une bande) avec le marqueur, cela doit être dit avant s'il souhaite que tous les joueurs jouent avec cet objet. Si un joueur venait à jouer sans, malgré l'annonce fait alors la balle ne peut obtenir de point. Une partie est terminée dès qu'un joueur est parvenu à 13 points. Mais la partie doit se terminer avec un écart de 2 points entre les deux meilleurs joueurs (par ex: 11-13 ou 12-14). Le jeu se termine dès qu'un des joueurs ou l'une des équipes a gagné deux manches.

**Combos:** (seulement pour le mode « simple »)

Tu n'as pas de points suffisamment rapidement! Alors les Combos sont là pour toi! Place deux de tes balles côte à côte de sorte qu'elle se touchent. Si l'une de vos balles est plus proche du marqueur qu'une balle adverse, alors ce Combo compte 3 points. Si trois de tes balles sont côte à côte et se touchent et si l'une est plus près du marqueur qu'une balle adverse, alors le Combo compte 6 points. Les Combos comptent également lors d'un match nul (non décidé).

Pour connaître les règles du jeu ainsi que de plus amples renseignements va sur [www.crossboccia.com](http://www.crossboccia.com)

# CROSS BOCCIA RULES

Art.Nr. OS1069

For further information and a detailed listing of products, visit

[www.crossboccia.com](http://www.crossboccia.com)

Crossboccia GmbH

Heinz Fangman Straße 2, D-42287 Wuppertal

Tel: +49 (0)202 946 900 10

E-Mail: [info@crossboccia.com](mailto:info@crossboccia.com)

## **GB Individual game play:**

All players receive each three equal balls. First of, a player is chosen/drawn, who will throw the marker from a starting point of his choice. All other players will then start the game also from this starting point. The marker can be thrown to a point of one's choice, there is not filed designed for this purpose. The player who throws the marker, may also begin. After throwing his first ball, the rest of the players throw in sequence, one of their balls. The player who's ball is the furthest from the marker, has to throw his second and third ball. The other players also throw, depending on the distance of the ball to the marker, their second and third ball. Afterwards, the points are counted. The player who accumulated most of the points, starts by throwing the marker to a point of his choice for the next round. In case that several players threw their balls at the same distance from the marker, the result is a „Draw“. In case of a „Draw“ all the points of the players are taken into account, including „Kills“ & „Combos“. The next round is started by the same player who started the previous round.

### **Points:**

Each ball, which is closer to the marker than the opponent's balls, is considered to be a point (each ball is considered including its label). In case that several balls of different players/teams are at the same distance from the marker or touch the marker, each of the balls is counted. In case a ball lies on the ball of an opponent at least to the half, it is considered to be a „Kill“, and the opponent's ball is not taken into account. In case a player deliberately wants to play an object (e.g. a band), with marker, it must be announced beforehand, in case he wishes all other players to play the same combination. In case a player does not play this combination in spite of the announcement, his ball will not be taken into account. A set ends as soon as a player has reached 13 points. Nevertheless, the set is decided by a difference of two points between the winner and the second best player (e.g. 11-13 or 12-14). The game is decided as soon as the player/team has won two sets.

### **Combos:** (are considered only in the „Individual“!)

You find the accumulation of points not fast enough! Then, the Combos are just the thing you're looking for! Place two of your balls directly next to each other, so that they are touching each other. In case one of them is closer to the marker than the opponent's ball, the combo is considered to be 3 points. In case three of your balls lie directly next to each other, so that they are touching each other and one of them is closer to the marker than the opponent's ball, the combo is considered to be 6 points. Combos are considered also in case of a draw.

For the team playing rules and further information, please visit [www.crossboccia.com](http://www.crossboccia.com)

## **DE Spielverlauf Einzel:**

Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler bestimmt/ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Marker wirft. Danach spielen alle anderen Spieler ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus. Der Marker kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen. Der Spieler, welcher den Marker geworfen hat, darf auch beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball geworfen hat, werfen die restlichen Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle. Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Marker entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball. Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Marker, ihren zweiten und dritten Spielball. Anschließend werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Marker an einen beliebigen Ort die nächste Runde. Sollten mehrere Spieler innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich somit ein „Draw“ (Unentschieden). Bei einem „Draw“ bekommen die Spieler die ihnen zustehenden Punkte, auch „Kills“ & „Combos“ werden gewertet. Die nächste Runde beginnt derselbe Spieler, der die vorangegangene Runde begonnen hat.

### **Punkte:**

Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). Sollten mehrere Spielbälle verschiedener Spieler/Teams in gleicher Entfernung zum Marker liegen oder diesen berühren, wird jeder Ball gewertet. Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein „Kill“ und der gegnerische Ball wird nicht gewertet. Spielt ein Spieler zu Beginn einer Runde ein Objekt (bspw. eine Bande) mit dem Marker bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet. Ein Satz endet sobald ein Spieler 13 Punkte erzielt hat. Der Satz muss jedoch mit 2 Punkten Abstand zum zweitbesten Spieler entschieden werden (z.B. 11-13 oder 12-14). Das Spiel ist entschieden sobald einer der Spieler/Teams zwei Sätze gewonnen hat.

### **Combos:** (Gelten nur im Modus „Einzel“!)

Dir geht das Sammeln von Punkten nicht schnell genug! Dann sind Combos genau das richtige für Dich! Platziere zwei deiner Spielbälle direkt aneinander, so dass sie sich berühren. Liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 3 Punkte. Liegen drei deiner Spielbälle direkt aneinander und berühren sich und liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 6 Punkte. Combos zählen auch bei einem Draw (Unentschieden).

Für Teamregeln und weitere Informationen besuche [www.crossboccia.com](http://www.crossboccia.com)