



MATCH BALL

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Andrew und Jack Lawson · Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Lothar Hemme

Matchball ist eine spielerische Mischung aus Geschicklichkeit und sportlichem Wettkampf. Die Spieler werfen in jeder Runde dreimal hintereinander einen Ball, der zunächst – je nach Würfelergebnis – auf einem der drei Aufschlagfelder aufkommen muss. Von dort springt der Ball hoffentlich in eines der neun Löcher, die die begehrten Punkte bringen.

Ziel des Spiels ...

... ist es, als Erster 15 Punkte zu erreichen. Jeder Ball, der in ein Loch der Spielarena fällt, zählt so viele Punkte, wie der jeweilige Punktering anzeigt.

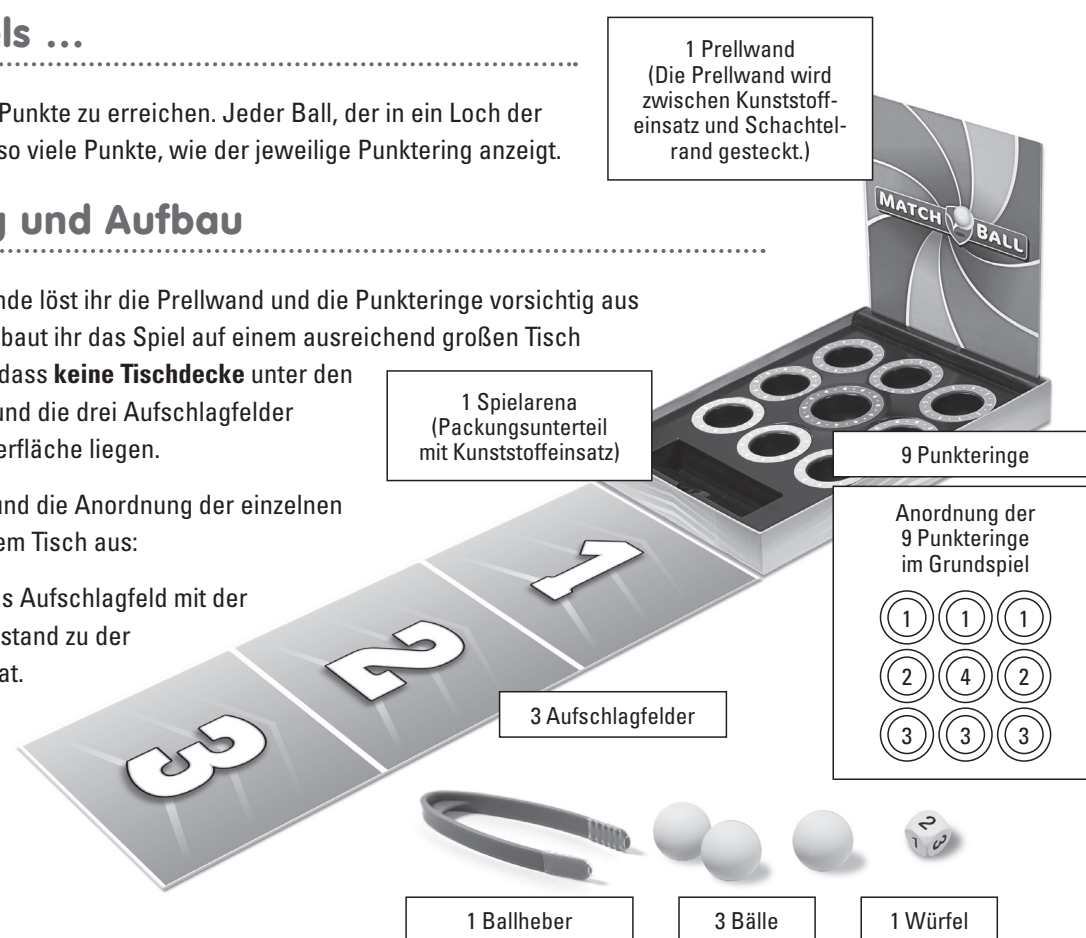
Vorbereitung und Aufbau

Vor der ersten Spielrunde löst ihr die Prellwand und die Punkteringe vorsichtig aus den Stanztafeln. Dann baut ihr das Spiel auf einem ausreichend großen Tisch auf. Wichtig ist dabei, dass **keine Tischdecke** unter den Spielmaterialien liegt und die drei Aufschlagfelder **direkt** auf der Tischoberfläche liegen.

So sehen der Aufbau und die Anordnung der einzelnen Spielmaterialien auf dem Tisch aus:

Achtet darauf, dass das Aufschlagfeld mit der Ziffer „3“ ca. 30 cm Abstand zu der vorderen Tischkante hat.

Schließlich müsst ihr noch einen Stift und ein Blatt Papier zum Notieren der Punkte bereitlegen.



Der älteste Spieler übernimmt die Spielleitung. Er hat folgende Aufgaben:

- Würfeln,
- Versuche für gültig bzw. ungültig erklären,
- Bälle aus den Löchern nehmen und
- Punkte notieren

Um eine gute Übersicht zu haben, stellt sich der Spielleiter seitlich neben die Aufschlagfelder.

Wenn der Spielleiter selbst mit Werfen an der Reihe ist, übernimmt der zweit-älteste Spieler seine Aufgaben.

Vor dem eigentlichen Start darf jeder drei Bälle (einen pro Aufschlagfeld) werfen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie kräftig die Bälle zu werfen sind.

Tipp: Je mehr ein Ball von oben geworfen wird, desto höher springt er ab – desto weniger weit fliegt er allerdings auch.

Varianten

Objetivo 15 puntos

Esta emocionante variante consiste en alcanzar al final exactamente 15 puntos. Es decir, si un jugador ha superado los 15 puntos, tiene que seguir jugando "hacia atrás" hasta lograr llegar a los 15 puntos exactos.

Ejemplo:

Al final de una ronda, la puntuación de los jugadores ha quedado de la siguiente manera: Alejandro: 16 puntos, Irene: 13 puntos, Laura: 12 puntos y Antonio: 17 puntos. En esta variante, el juego no ha concluido aún y Antonio no es el ganador, sino que se sigue jugando de tal forma que Irene y Laura siguen sumando puntos hasta lograr exactamente 15 puntos, mientras Alejandro y Antonio juegan restándose puntos, por lo que al final podría pasar que llegaran a tener menos de 15 puntos. Es decir, aquí se pueden sumar o restar los puntos dependiendo de los puntos obtenidos por los jugadores y el resultado del juego depende sobre todo de la suerte y de la habilidad de los jugadores, ya que en cuanto un jugador tenga exactamente 15 puntos, se convierte en ganador y el juego se da por finalizado.

Jugar con hándicap

Aquí, el jugador que haya ganado la última partida, debe tirar las pelotas desde una mayor distancia que los demás jugadores al tener que mantener una distancia de un metro con respecto al borde de la mesa. Los jugadores deberán marcar esta distancia en el suelo.

Distribución de los aros

En esta variante cambia la distribución de los aros con puntos, ya que aquí, a diferencia de en la versión estándar, los ocho aros con puntos pueden distribuirse como quieran los jugadores. El aro número "4" es el único que debe mantenerse en el agujero del centro, ya que solo encaja aquí.

Todas estas variantes pueden ser utilizadas indistintamente o combinarse entre ellas.

En todo caso, os deseamos que os divirtáis a lo grande jugando con Matchball.

Jugar sin dado

En la variante sin dado no se decide antes de cada saque sobre qué pista debe botar la pelota, sino que la primera pelota debe botar sobre la pista número "1", la segunda pelota sobre la pista número "2" y la tercera pelota sobre la pista número "3". Este orden debe mantenerse en todas las rondas.

Variante de fiesta

Los jugadores deben adoptar en los saques una determinada posición corporal que dificulte el lanzamiento de la pelota. Por ejemplo, pueden lanzar la pelota

- a pata coja,
- agachados,
- dando la espalda a la pista y lanzando la pelota sobre los hombros, etc.

Los jugadores también pueden acordar jugar una ronda (o más) lanzando las pelotas con su mano más débil, es decir, los diestros con la mano izquierda y los zurdos con la derecha.

Más de cuatro jugadores

Si hay más de cuatro jugadores, los jugadores pueden acordar que por ronda se tiren solo dos pelotas. Otra alternativa es que los jugadores acuerden finalizar el juego cuando un jugador obtenga 12 puntos.

¡Comienza el juego!

El jugador de menor edad empieza a jugar y recibe las tres pelotas.

Entonces, el director del juego tira el dado y, dependiendo del resultado del dado, dice en qué pista debe botar la primera pelota.

A continuación, el jugador que está jugando tira su primera pelota. La pelota solo puede botar **exactamente una vez** antes de saltar al campo de juego y debe hacerlo justamente en la pista que ha dicho el director del juego.

En su trayectoria, la pelota puede rebotar en la pared de rebote antes de caer, pero esto no es obligatorio.

El director del juego decide si el saque ha sido válido.

Un saque no válido no puede repetirse.

Si una pelota cae fuera del campo de juego, el jugador no recibe ninguna puntuación y no puede repetir ese saque.

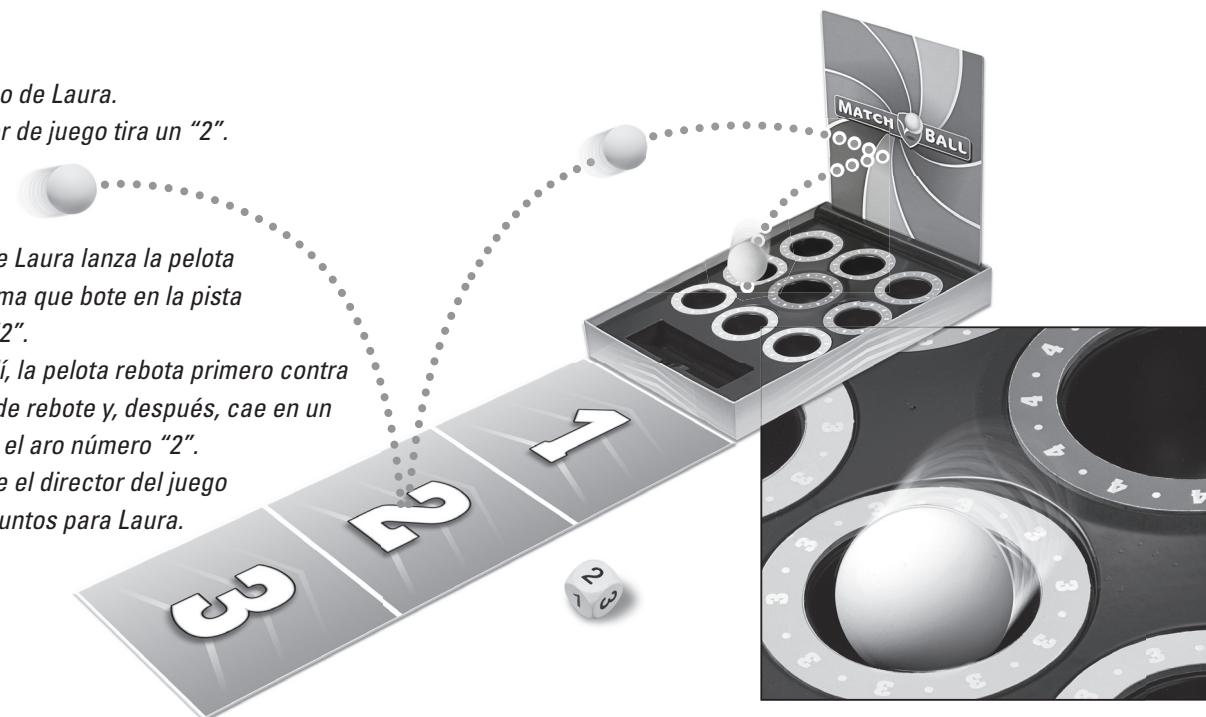
Importante: La pelota debe abandonar la mano del jugador que está jugando **antes** de que empiece la primera pista.

Si la pelota cae en uno de los nueve hoyos, el director del juego anota enseguida los puntos obtenidos y saca la pelota del hoyo. Para poder levantar la pelota más fácilmente del hoyo, puede utilizar la cuchara recogepelotas.

Ejemplo:

- Es el turno de Laura.
- El director de juego tira un "2".

- Por lo que Laura lanza la pelota de tal forma que bote en la pista número "2".
- Desde allí, la pelota rebota primero contra la pared de rebote y, después, cae en un hoyo con el aro número "2".
- Por lo que el director del juego anota 2 puntos para Laura.



Al jugador que está jugando le quedan aún los intentos dos y tres. Antes de cada intento, el director del juego debe tirar el dado para determinar en qué pista debe botar la pelota.

Después, los demás jugadores van jugando uno tras otro sus tres intentos.

Final del juego

El juego finaliza en cuanto al final de una ronda un jugador haya alcanzado 15 puntos o más. Si son más los jugadores que al final de una ronda han logrado alcanzar los 15 puntos, gana el jugador que haya obtenido el mayor número de puntos (p. ej. 17 puntos).

Si hay varios jugadores que hayan logrado al final el mismo número de puntos, podrán jugar una última ronda para desempatar. Cada uno de estos jugadores podrá lanzar la pelota tres veces siguiendo las reglas normales del juego. Gana quien logre el mayor número de puntos en esta ronda de desempate. En caso de que todavía siguiera habiendo empate, gana el jugador que haya logrado el mayor número de puntos en un solo saque.

Das Spiel beginnt!

Der jüngste Spieler beginnt. Er bekommt die drei Bälle. Dann würfelt der Spielleiter und sagt dem Würfelergebnis entsprechend an, in welchem Aufschlagfeld der erste Ball aufkommen muss.

Anschließend wirft der aktive Spieler seinen ersten Ball. Er steht bei seinen Würfeln ca. 50 cm vor der Tischkante. Der Ball darf **genau einmal** aufkommen, bevor er in die Spielarena springt, und zwar in dem Aufschlagfeld, das der Spielleiter benannt hat.

Auf seinem Weg darf der Ball von dem Aufschlagfeld gegen die Prellwand springen, bevor er herunterfällt. Der Ball muss allerdings nicht zwingend gegen die Prellwand springen.

Der Spielleiter entscheidet, ob der Wurf gültig ist.

Ein ungültiger Versuch darf nicht wiederholt werden.

Landet ein Ball außerhalb der Spielarena wird er nicht gewertet. Der Wurf darf nicht wiederholt werden.

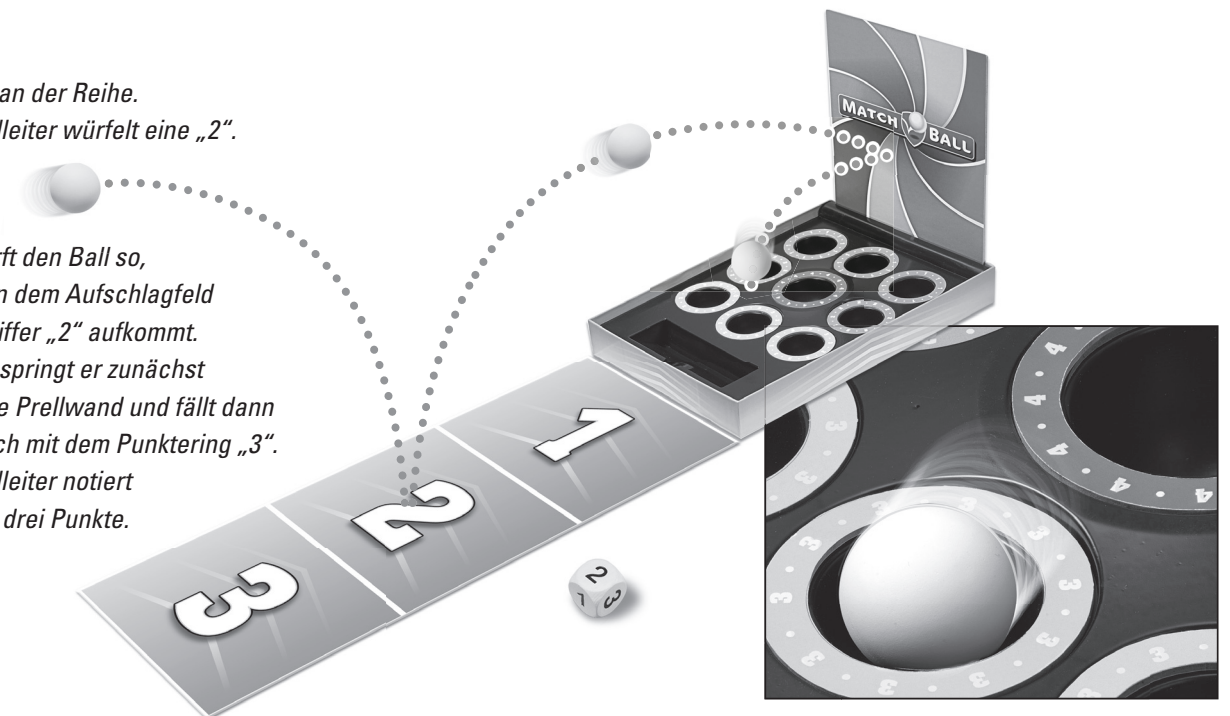
Wichtig: Der Ball muss die Hand des aktiven Spielers vor dem ersten Aufschlagfeld verlassen!

Fällt der Ball in eines der neun Löcher, so notiert der Spielleiter sofort die erzielten Punkte und nimmt den Ball aus dem Loch. Um den Ball leichter aus dem Loch heben zu können, kann er den Ballheber benutzen.

Beispiel:

- Tanja ist an der Reihe.
- Der Spielleiter würfelt eine „2“.

- Tanja wirft den Ball so, dass er in dem Aufschlagfeld mit der Ziffer „2“ aufkommt.
- Von dort springt er zunächst gegen die Prellwand und fällt dann in ein Loch mit dem Punktering „3“.
- Der Spielleiter notiert für Tanja drei Punkte.



Es folgen für den aktiven Spieler die Versuche zwei und drei. Vor jedem Versuch würfelt der Spielleiter das Aufschlagfeld neu aus, in dem der Ball aufkommen muss. Danach kommen die anderen Mitspieler mit jeweils drei Versuchen an die Reihe.

Ende des Spiels

Es wird so lange gespielt, bis der erste Spieler **mindestens 15 Punkte** erreicht hat. Eine begonnene Runde wird in jedem Fall zu Ende gespielt, so dass jeder gleich viele Versuche hat.

Haben mehrere Spieler am Schluss gleich viele Punkte, spielen diese um die Entscheidung: Sie werfen abwechselnd einen Ball. Wer einen höheren Zahlenwert trifft als sein(e) Gegner, gewinnt das Spiel sofort (Sudden Death).

Varianten

Punktlandung

Besonders reizvoll ist folgende Variante:
Es gewinnt, wer am Schluss **exakt** die 15 Punkte erreicht!
Ist ein Spieler übers Ziel hinausgeschossen, so muss er in der Folge ‚rückwärts‘ spielen, bis er die vereinbarte Punktzahl erreicht hat.

Beispiel:

Am Ende einer Runde gibt es folgenden Punktestand:
Alexander: 16 Punkte, Kim: 13 Punkte, Tanja: 12 Punkte und Tom: 17 Punkte. Dann ist das Spiel noch nicht beendet und Tom ist noch nicht der Sieger! Es wird jetzt weitergespielt. Für Kim und Tanja werden die erreichten Punkte addiert, bis sie genau 15 erreicht haben. Für Alexander und Tom werden erzielte Punkte zunächst abgezogen, womit sie unter Umständen wieder weniger als 15 Punkte haben.
Es kann dabei zu einem Wechsel zwischen Addition und Subtraktion kommen, je nach Punktestand. Es kommt auf Glück und Geschick an, denn wer zuerst genau 15 Punkte erreicht, beendet das Spiel **sofort** und gewinnt.

Spiel mit Handicap

Der Spieler, der das letzte Spiel gewonnen hat, muss seine Bälle aus einer größeren Distanz werfen: Er hat dann einen Meter Abstand zur Tischkante einzuhalten. Diesen Abstand markieren die Spieler auf dem Boden.

Verteilung der Punkteringe

Für Abwechslung sorgt die Verteilung der Punkteringe. Anders als beim Grundspiel können acht Ringe beliebig verteilt werden. Lediglich der Ring mit dem Wert „4“ liegt immer um das Loch in der Mitte, weil er nur hier passt.

Die hier aufgeführten Varianten können einzeln angewendet oder auch in beliebiger Form miteinander kombiniert werden. In jedem Fall wünschen wir spannende Spielrunden und viel Spaß!

Und wenn euch noch coole Varianten zu „Matchball“ einfallen, teilt diese mit uns und anderen auf www.facebook.de/ravensburger.

Spiel ohne Würfel

Im Spiel ohne Würfel verzichtet ihr auf das Auswürfeln der Aufschlagfelder. Der erste Ball muss immer das Aufschlagfeld „1“ treffen, der zweite muss auf der „2“ aufkommen und der dritte auf der „3“. Diese Reihenfolge gilt für alle weiteren Runden.

Party-Variante

Die Spieler müssen bei den einzelnen Würfeln eine bestimmte Körperhaltung einnehmen, die das Werfen erschwert. So muss man z. B. beim Werfen

- nur auf einem Bein stehen,
- aus der Hocke werfen,
- mit dem Rücken zum Ziel stehen und über die Schulter werfen etc.

Auch können die Spieler vereinbaren, dass sie eine Runde lang (oder auch länger) mit ihrer schwächeren Hand werfen, also Rechtshänder mit links und umgekehrt. Diese Vereinbarungen treffen die Spieler gemeinsam vor einer Runde.

Mehr als vier Spieler

Sind mehr als vier Spieler beteiligt, können die Spieler vereinbaren, dass pro Runde immer nur zwei Bälle geworfen werden. Alternativ können die Spieler auch vereinbaren, dass das Spielziel bereits bei 12 Punkten erreicht wird.



Para 2 a 6 jugadores a partir de 8 años de edad

Autores: Andrew und Jack Lawson · Diseño: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign
Redacción: Lothar Hemme

Matchball es una mezcla divertida de habilidad y competición deportiva. En cada ronda, los jugadores tiran tres veces seguidas una pelota que, dependiendo del resultado del dado, debe botar en una de las tres pistas y, desde allí, caer en uno de los nueve hoyos con los que se obtienen los tan deseados puntos.

El objetivo del juego ...

... es ser el primero en conseguir 15 puntos. Con cada pelota que caiga en un hoyo del campo de juego se obtienen tantos puntos como indique el aro en el que ha caído la pelota.

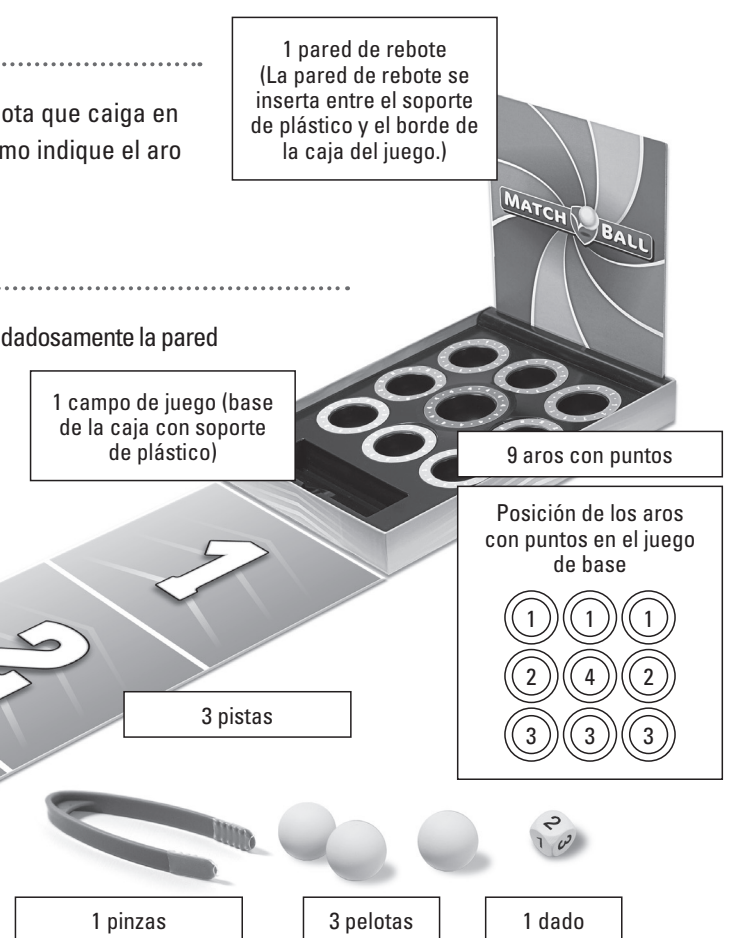
Preparativos y montaje

Antes de empezar a jugar la primera ronda, tenéis que sacar cuidadosamente la pared de rebote y los aros con puntos de las plantillas troqueladas. Entonces, montad el juego sobre una mesa lo suficientemente grande. Es importante que **no haya ningún mantel** debajo de los materiales del juego y que las pistas se encuentren **directamente** sobre la superficie de la mesa.

Así deben colocarse y distribuirse los materiales del juego sobre la mesa:

Tened en cuenta que la pista número „3“ debe estar a aprox. 30 cm de distancia del canto frontal de la mesa.

Por último, colocad a mano un lápiz y una hoja de papel para anotar los puntos.



El jugador de mayor edad asume el papel de director del juego y debe desempeñar las siguientes funciones:

- Tirar el dado
- Declarar los saques como válidos o no válidos
- Sacar las pelotas de los hoyos
- Anotar los puntos.

Para poder tener una buena perspectiva, el director del juego debe colocarse junto a uno de los lados de las pistas. Cuando le toque tirar al director del juego, el segundo jugador de mayor edad asumirá provisionalmente las funciones del director del juego.

Antes de comenzar a jugar, todos los jugadores podrán lanzar tres pelotas de prueba (una por cada pista) para poder hacerse una idea de la fuerza con la que hay que tirar las pelotas.
Consejo: Cuanto más desde arriba se tire una pelota, más alto saltará la pelota, pero llegará menos lejos.

Varianten

Punten

Heel aantrekkelijk is de volgende variant: de speler die aan het einde **exact** 15 punten heeft, is de winnaar! Is een speler boven de 15 uitgekomen, dan moet hij vervolgens "achterwaarts" spelen, tot hij het afgesproken aantal punten heeft bereikt.

Voorbeeld:

aan het einde van een ronde is er de volgende puntenstand: Alexander: 16 punten, Kim: 13 punten, Tanja: 12 punten en Tom: 17 punten. Dan is het spel nog niet afgelopen en Tom is nog niet de winnaar! Er wordt nu verder gespeeld. Voor Kim en Tanja worden de bereikte punten opgeteld, tot ze precies 15 hebben bereikt. Voor Alexander en Tom worden behaalde punten eerst afgetrokken, waarmee ze eventueel weer minder dan 15 punten hebben. Het kan daarbij tot een wissel komen van optellen en aftrekken, afhankelijk van de puntenstand. Het komt nu aan op geluk en behendigheid, want wie als eerste precies 15 punten bereikt, beëindigt het spel direct en wint.

Spel met handicap

De speler die het laatste spel heeft gewonnen, moet zijn ballen vanaf een grotere afstand gooien: hij moet dan een meter afstand van de tafelrand houden. Deze afstand markeren de spelers op de vloer.

Verdeling van de puntenringen

Voor afwisseling kan de verdeling van de puntenringen zorgen. Anders dan bij het basisspel kunnen acht ringen willekeurig worden verdeeld. Alleen de ring met waarde "4" ligt altijd om het gat in het midden omdat hij alleen hier past.

De hier opgevoerde variaties kunnen individueel worden gebruikt of ook in willekeurige vorm met elkaar gecombineerd worden. In ieder geval wensen we jullie spannende speelrondes en veel plezier!

Spel zonder dobbelsteen

In het spel zonder dobbelsteen wordt niet voor iedere worp opnieuw gegooid. De eerste bal moet het stuiterveld "1" raken, de tweede moet op "2" neerkomen en de derde op "3". Deze volgorde geldt voor alle verdere rondes.

Party-variant

De spelers moeten bij het gooien een bepaalde houding aannemen, die het gooien lastiger maakt. Zo moet je bv. bij het gooien

- op één been staan,
- op je hurken gooien,
- met je rug naar het doel staan en over je schouder gooien, enz.

Ook kunnen de spelers afspreken, dat ze een ronde lang (of langer) met hun zwakkere hand gooien, dus rechtshandigen met links en omgekeerd.

Deze regels moeten gezamenlijk voor een ronde worden afgesproken.

Meer dan vier spelers

Doen meer dan vier spelers mee, dan kunnen de spelers afspreken dat per ronde altijd maar twee ballen worden gegooid. Als alternatief kunnen de spelers ook afspreken dat het doel al bij 12 punten wordt bereikt.



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Auteurs : Andrew et Jack Lawson · Design : DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign (notice)

Rédaction : Lothar Hemme

Matchball est à la fois un jeu d'adresse et une compétition sportive. À chaque tour, les joueurs doivent lancer trois balles l'une après l'autre, en les faisant rebondir d'abord sur l'une des trois planches d'appel indiquée par le dé. Chaque balle doit ensuite, autant que possible, atterrir dans l'un des 9 trous, afin de marquer le maximum de points.

Le but du jeu ...

... consiste à atteindre 15 points le premier. Chaque balle dans un trou de l'aire de jeu rapporte autant de points qu'indiqué par l'anneau qui l'entoure.

Mise en place du jeu

Avant la première partie, détacher soigneusement le mur et les anneaux prédécoupés des planches. Installer ensuite le jeu sur une table suffisamment grande. Il est important qu'il n'y ait **pas de nappe** et que les 3 planches d'appel soient posées **directement** sur la table.

Voici à quoi doit ressembler la mise en place des différents éléments sur la table :

Veiller à placer la planche d'appel portant le chiffre « 3 » à environ 30 cm du bord de la table.

Enfin, prévoir un crayon et une feuille de papier pour noter les points.

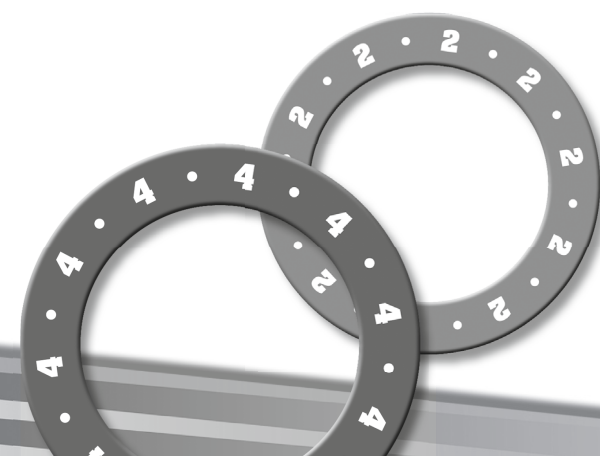
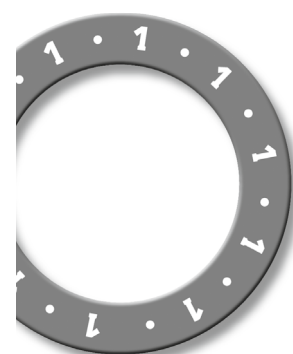
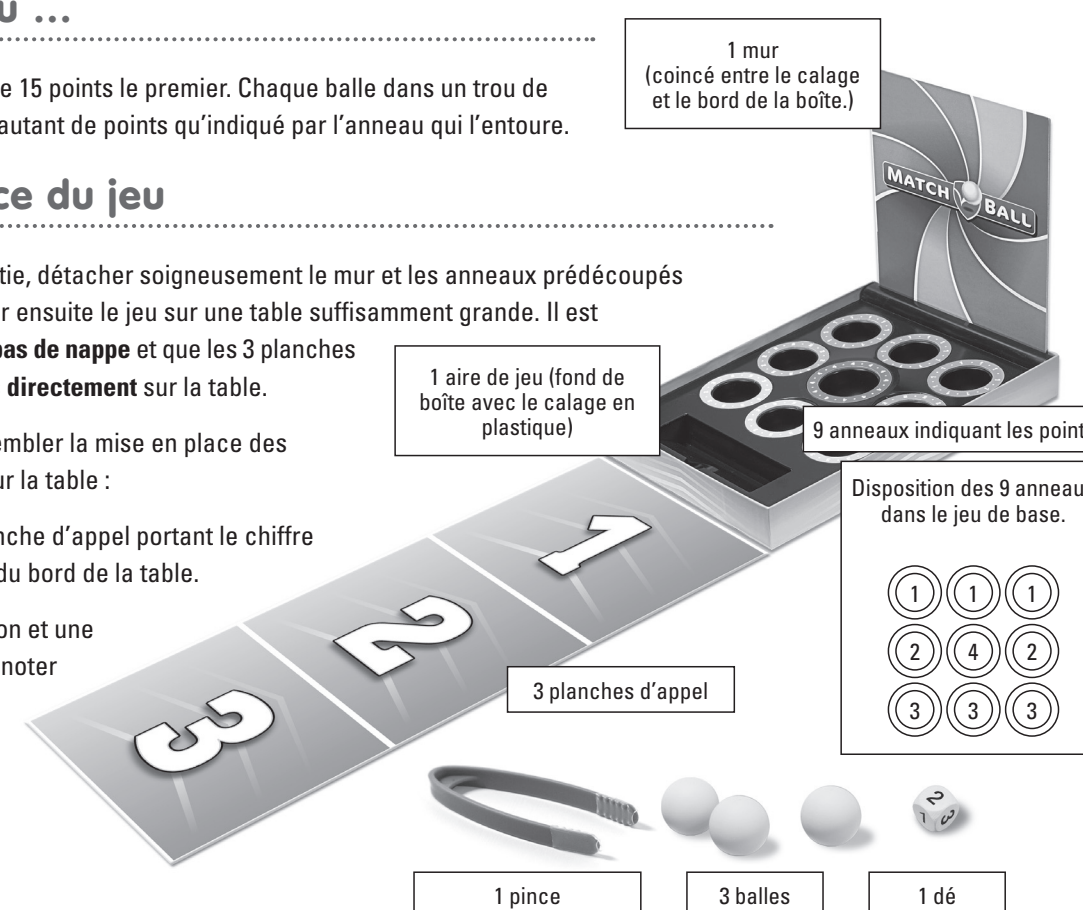
Le joueur le plus âgé arbitre la partie. Il doit :

- Lancer le dé ;
- Décider si le lancer est valable ou non ;
- Sortir les balles des trous ;
- Noter les points.

Pour avoir une bonne vision du jeu, l'arbitre doit se placer sur le côté, à proximité des planches d'appel. Quand c'est à lui de jouer, le deuxième joueur le plus âgé le remplace.

Avant le début officiel de la partie, chaque joueur peut lancer 3 balles (1 par planche d'appel) pour se faire une idée de la force à laquelle il devra les faire rebondir pendant le jeu.

Conseil : Plus une balle est lancée de haut, plus elle rebondit haut et moins elle va loin.



La partie commence !

Le plus jeune joueur commence. Il reçoit les 3 balles. L'arbitre lance le dé et annonce, selon le résultat obtenu, sur quelle planche doit rebondir la première balle.

Le joueur lance alors sa première balle. Il doit se tenir à environ 50 cm du bord de la table. La balle doit rebondir **exactement une fois** avant d'atterrir dans l'aire de jeu, et ce, sur la planche d'appel annoncée par l'arbitre

Au cours de sa trajectoire après le rebond, la balle peut toucher le mur avant de retomber, mais ça n'est pas une obligation.

L'arbitre décide si le lancer est valable. S'il ne l'est pas, cet essai est nul et ne peut pas être recommencé. Si une balle atterrit à côté de l'aire de jeu, elle n'est pas comptabilisée. Le joueur ne peut pas la relancer.

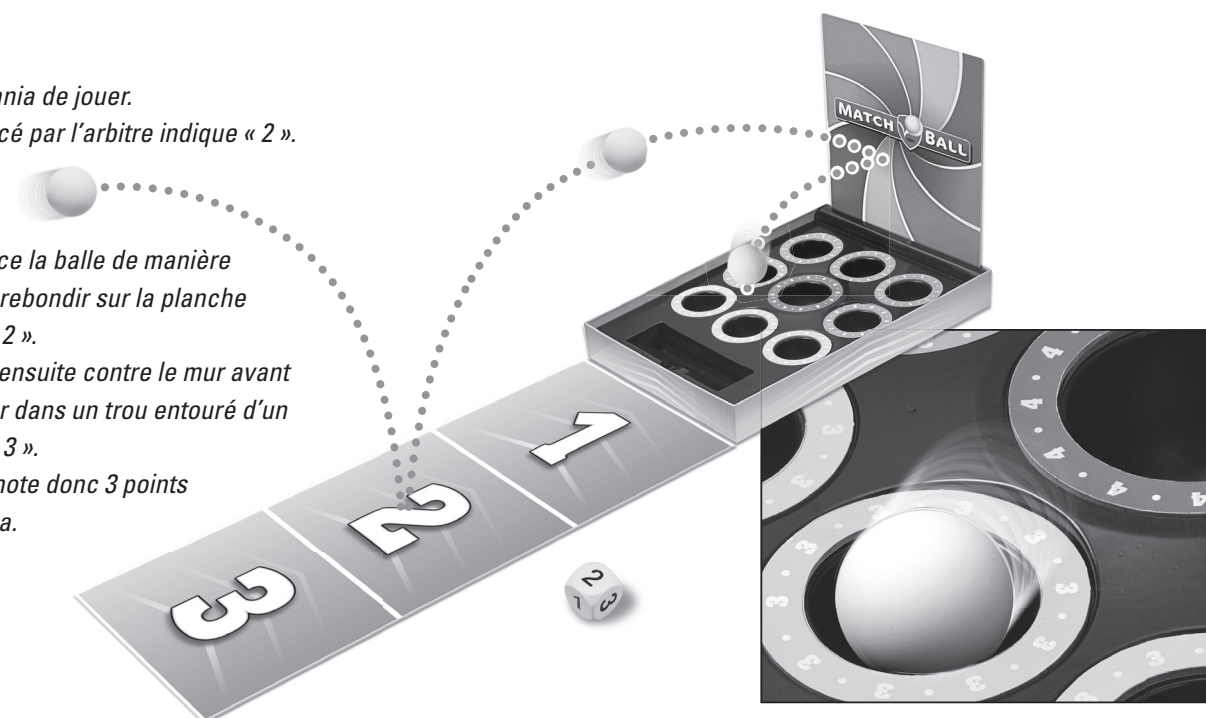
Important : La balle doit quitter la main du joueur **avant** la première planche d'appel !

Si la balle atterrit dans l'un des 9 trous, l'arbitre note immédiatement les points marqués puis retire la balle du trou. Pour la sortir plus facilement, il peut utiliser la pince.

Exemple :

- C'est à Tania de jouer.
- Le dé lancé par l'arbitre indique « 2 ».

- Tania lance la balle de manière à la faire rebondir sur la planche d'appel « 2 ».
- Elle tape ensuite contre le mur avant de tomber dans un trou entouré d'un anneau « 3 ».
- L'arbitre note donc 3 points pour Tania.



Le joueur effectue ensuite ses 2^e et 3^e lancers. Avant chaque lancer, l'arbitre lance le dé pour désigner la nouvelle planche d'appel sur laquelle doit d'abord rebondir la balle.

C'est ensuite au tour des autres joueurs à tour de rôle de disposer de 3 essais.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a **atteint ou dépassé 15 points** à la fin d'un tour. Tout tour entamé est joué jusqu'au bout, de manière à ce que chacun ait eu droit au même nombre d'essais.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci lancent une balle à tour de rôle pour se départager. Celui qui réalise le meilleur score remporte la partie (mort subite).



Het spel begint!

De jongste speler mag beginnen. Hij krijgt de drie ballen. Dan gooit de spelleider met de dobbelsteen en vertelt in welk stuiterveld de eerste bal moet neerkomen.

Vervolgens gooit de actieve speler zijn eerste bal. Deze moet **precies één keer** in het stuiterveld dat de spelleider heeft genoemd neerkomen, voordat hij in de spelarena springt.

Op zijn weg mag de bal van het stuiterveld tegen de achterwand springen voordat hij naar beneden valt. De bal hoeft niet per se tegen de achterwand te springen.

De spelleider beslist of de worp geldig is. Een ongeldige poging mag niet opnieuw worden gedaan.

Komt een bal buiten de spelarena, dan krijg je daar geen punten voor. Er mag niet opnieuw worden gegoid.

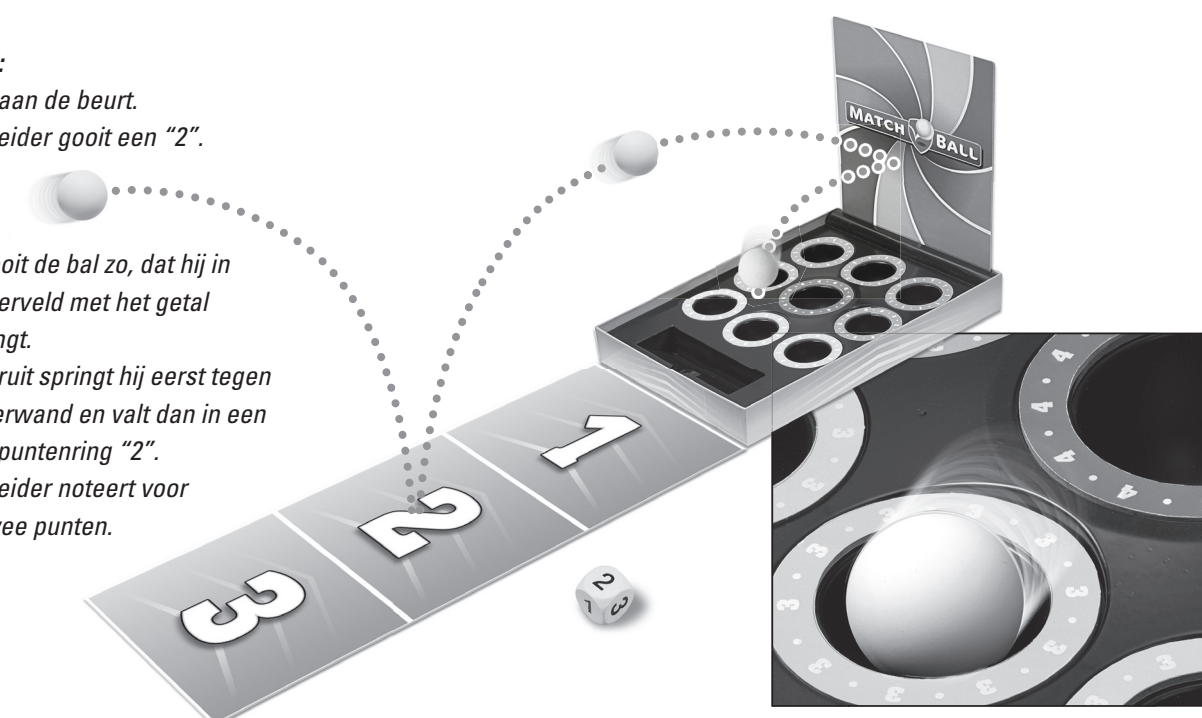
Belangrijk: de bal moet de hand van de actieve speler **voor** het eerste stuiterveld verlaten!

Springt de bal in één van de negen gaten, dan noteert de spelleider direct de behaalde punten en haalt de bal uit het gat. Om de bal gemakkelijker uit het gat te kunnen halen, kun je de balheffer gebruiken.

Voorbeeld:

- Tanja is aan de beurt.
- De spelleider gooit een "2".

- Tanja gooit de bal zo, dat hij in het stuiterveld met het getal "2" springt.
- Van daaruit springt hij eerst tegen de achterwand en valt dan in een gat met puntenring "2".
- De spelleider noteert voor Tanja twee punten.

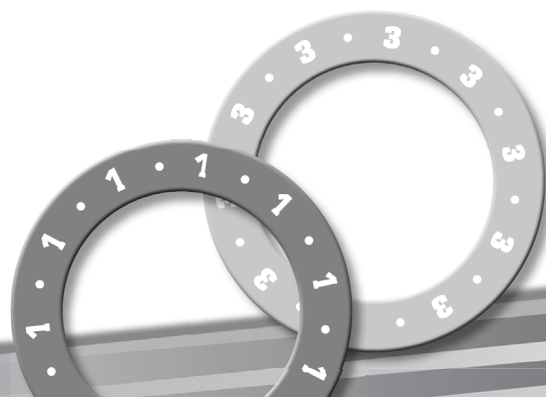


Voor de actieve speler volgen de pogingen twee en drie. Voor iedere poging gooit de spelleider opnieuw voor het opslagveld waarin de bal moet terechtkomen.

Einde van het spel

Daarna komen de andere spelers met telkens drie pogingen aan de beurt. Er wordt net zo lang gespeeld, tot de eerste speler minstens 15 punten heeft bereikt. Een ronde die is begonnen wordt in ieder geval tot het einde gespeeld, zodat iedere speler evenveel pogingen heeft.

Is meer spelers dit aan het einde van een ronde gelukt, dan spelen ze een beslissingsronde: ze gooien om de beurt een bal. Wie een hoger getal gooit dan z'n tegenstander, wint het spel meteen (Sudden Death).



MATCH BALL

NL

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

Auteurs: Andrew en Jack Lawson · Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign
Redactie: Lothar Hemme

Matchball is een speelse mix tussen behendigheid en sportieve strijd. De spelers gooien in iedere ronde drie keer achter elkaar een bal, die eerst – afhankelijk van het gegooide resultaat – op één van de drie stuitervelden moet komen. Van daaruit springt de bal hopelijk in één van de negen gaten, die de gewenste punten opleveren.

Doel van het spel...

... is, als eerste 15 punten te winnen. Iedere bal die in een gat van de arena springt, levert het aantal punten op dat de respectievelijke puntenring aangeeft.

Vorbereiding en opbouw

Voordat met de eerste ronde wordt begonnen haal je de achterwand en de puntenringen voorzichtig uit het karton. Dan bouw je het spel op, op een tafel die groot genoeg is. Belangrijk daarbij is, dat er **geen tafelkleed** onder het spelmateriaal ligt en de drie stuitervelden **direct** op de tafel liggen.

Zo zien de opbouw en de rangschikking van het spelmateriaal op de tafel eruit:

Let erop, dat het stuiterveld met het getal "3" op ongeveer 30 cm afstand staat van de voorste tafelrand.

Tenslotte moeten jullie nog pen en papier klaarleggen voor het noteren van de punten.

De oudste speler is de spelleider. Hij heeft de volgende taken:

- Gooien met de dobbelsteen,
- Pogingen geldig of ongeldig verklaren,
- Ballen uit de gaten halen en
- Punten noteren

Om een goed overzicht te hebben, gaat de spelleider naast de stuitervelden zitten. Als de spelleider zelf aan de beurt is met gooien, neemt de één na oudste speler zijn taken over.

Voordat je echt begint mag je drie ballen (één per stuiterveld) gooien, om er gevoel voor te krijgen, hoe hard je met de ballen kunt gooien.

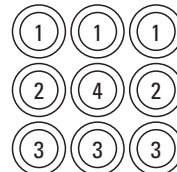
Tip: van hoe hoger de bal komt, des te hoger springt hij en des te minder ver komt hij.

1 achterwand
(wordt tussen de inzet
en de rand van de doos
gestoken.)

1 spelarena
(verpakkingsonderdeel
met kunststof inzet)

9 puntenringen

Rangschikking van de
9 puntenringen in het
basisspel



3 stuitervelden

1 balheffer

3 ballen

1 dobbelsteen

Variantes

Le compte est bon !

La variante suivante est particulièrement intéressante : Le vainqueur est celui qui atteint le premier **exactement** 15 points ! Le joueur qui dépassera devra jouer « à l'envers » pour revenir au nombre de points nécessaires.

Exemple :

*À la fin du tour, les scores sont les suivants : Alexandre : 16 points ; Kim : 13 points ; Tania : 12 points et Tom : 17 points. La partie n'est pas encore terminée et Tom n'a pas gagné ! Le jeu continue. Kim et Tania additionneront les points marqués au tour suivant jusqu'à ce qu'elles atteignent 15 points. Pour Alexandre et Tom, les points marqués seront soustraits et, le cas échéant, ils tomberont peut-être sous les 15 points. Selon les scores, les joueurs peuvent passer d'une addition à une soustraction. Tout dépendra de leur chance et de leur adresse. Le premier d'entre eux qui atteindra exactement 15 points remportera **immédiatement** la partie.*

Jeu à handicap

Le joueur ayant remporté la dernière partie doit lancer ses balles de plus loin : il doit s'éloigner de la table de 1 mètre. Les joueurs marquent cette distance sur le sol.

Répartition des anneaux

Pour changer, il est possible de modifier la disposition des anneaux. Contrairement au jeu de base, les 8 anneaux peuvent être disposés au choix. Seul l'anneau « 4 » reste toujours autour du trou central car il ne peut pas être placé autre part.

Les variantes proposées ci-dessus peuvent être introduites une par une ou combinées librement entre elles. Dans tous les cas, nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et des parties passionnantes !

Jeu sans dé

Dans la variante sans dé, la planche d'appel n'est pas désignée par le dé à chaque lancer. La première balle doit rebondir sur la planche « 1 », la deuxième sur la planche « 2 » et la troisième sur la planche « 3 ». Cet ordre reste identique pour tous les tours suivants.

Lancer avec gage

À chaque lancer, les joueurs peuvent décider d'une position qui complique le lancer. Les joueurs peuvent, par exemple, être obligés de :

- Se tenir sur une seule jambe ;
- Lancer accroupis ;
- Lancer par-dessus leur épaule, dos à la cible...

Les joueurs peuvent également s'accorder pour lancer avec leur « mauvaise » main pendant tout un tour (ou plus) : c'est-à-dire, les gauchers, de la main droite et les droitiers, de la main gauche.

À plus de 4 joueurs

À plus de 4 participants, les joueurs peuvent décider de ne lancer que 2 balles par tour ou qu'il faut atteindre ou dépasser 12 points seulement pour gagner.

MATCH BALL

Per 2-6 giocatori da 8 anni in su

Autori: Andrew e Jack Lawson · Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign
Redazione: Lothar Hemme

Matchball è un gioco che combina abilità e gara sportiva. Ad ogni turno i giocatori lanciano la pallina tre volte di seguito. Prima di tutto, in base al punteggio del dado, la pallina deve raggiungere uno dei tre campi di battuta. Da lì deve cercare di centrare una delle nove buche per ottenere gli ambiti punti.

Scopo del gioco ...

... è raggiungere per primo 15 punti. Ogni pallina che cade nella buca dell'arena di gioco vale tanti punti quanti mostrati dall'anello di punteggio.

Preparazione e montaggio

All'inizio della prima partita, staccate con cautela il muro di battuta e gli anelli di punteggio dalle tavole prefustellate. Montate poi il gioco su un tavolo sufficientemente grande. È importante che non si trovi nessuna tovaglia sotto il materiale da gioco e che i tre campi di battuta poggino direttamente sulla superficie del tavolo.

È così che devono essere montati e allineati i singoli materiali da gioco sul tavolo:

Fate attenzione che il campo di battuta con il numero "3" si trovi a ca. 30 cm di distanza dal bordo anteriore del tavolo.

Tenete poi pronti una penna e un foglio di carta per annotare il punteggio.

Il giocatore più grande assume la conduzione del gioco. I suoi compiti sono i seguenti:

- tirare il dado,
- dichiarare validi o non validi i tentativi,
- togliere le palline dalle buche e
- annotare il punteggio

Per avere una buona visuale, il conduttore del gioco si posiziona a lato dei campi di battuta. Quando è però il suo turno di tirare il dado, questi compiti vengono assunti dal secondo giocatore più grande.

Prima dell'inizio effettivo, ognuno può tirare tre palline (una per campo di battuta), per avere un'idea di quanto debbano essere tirate forte.

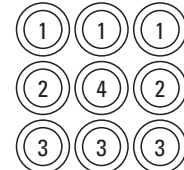
Suggerimento: più una pallina viene tirata in alto e più in alto rimbalza, ma meno si sposta in avanti.

1 muro di battuta
(viene inserito tra l'inserito e il bordo della confezione.)

1 arena di gioco
(parte inferiore della confezione con inserto di plastica)

9 anelli di punteggio

Arena di gioco con allineamento degli anelli di punteggio



3 campi di battuta

1 pinza

3 palline

1 dado

Game variations

Match point

To win the game, earn **exactly** 15 points! If a player surpasses the agreed point total, points earned from ensuing throws are subtracted from the player's score.

Example:

At the end of the round, the players have the following point totals: Alex: 16, Kim: 13, Tanya: 12 and Tom: 17 points. Tom is not the winner, and the game is not over yet! Points earned by Kim and Tanya are still added to their total, while any points earned by Alex or Tom are subtracted from their respective scores, and if they're not careful may wind up with less than 15 again. Depending on the point total, a player may have to switch back and forth between adding and subtracting points. A little luck, or skill, can decide the game; the first player to reach exactly 15 points immediately ends the game as the winner!

Handicap

The last player to win the game has to throw from a greater distance: 1 m (3 ft.) behind the edge of the table. The position can be marked on the floor.

Rearrange the point rings

To change things up a bit, change the order of the rings. Unlike the standard game rules, arrange the eight rings in any order. Only the number 4 ring must remain in the middle, as it doesn't fit anywhere else.

Any of these game variations can be applied by themselves, or in combination. However you play, have fun!

No die

The first throw is made from launching pad 1, the second from 2 and the third from 3.

The same order is maintained for the remaining rounds.

Party game

Throw the ball from awkward positions!

For example:

- While standing on one foot
- From your knees
- With your back towards the game, throw over your shoulder
- Using your weaker hand, etc.

If more than four players

Have only two throws each per round, or reduce the goal to 12 points.

Let the game begin!

The youngest player starts and receives the three balls. The game master rolls the die, which determines which launching pad the player needs to use to bounce the first ball off of and into a hole.

The ball must bounce exactly one time off of the right launching pad before landing in the playing field. The ball may bounce off the backboard before falling into the playing field, but it doesn't have to.

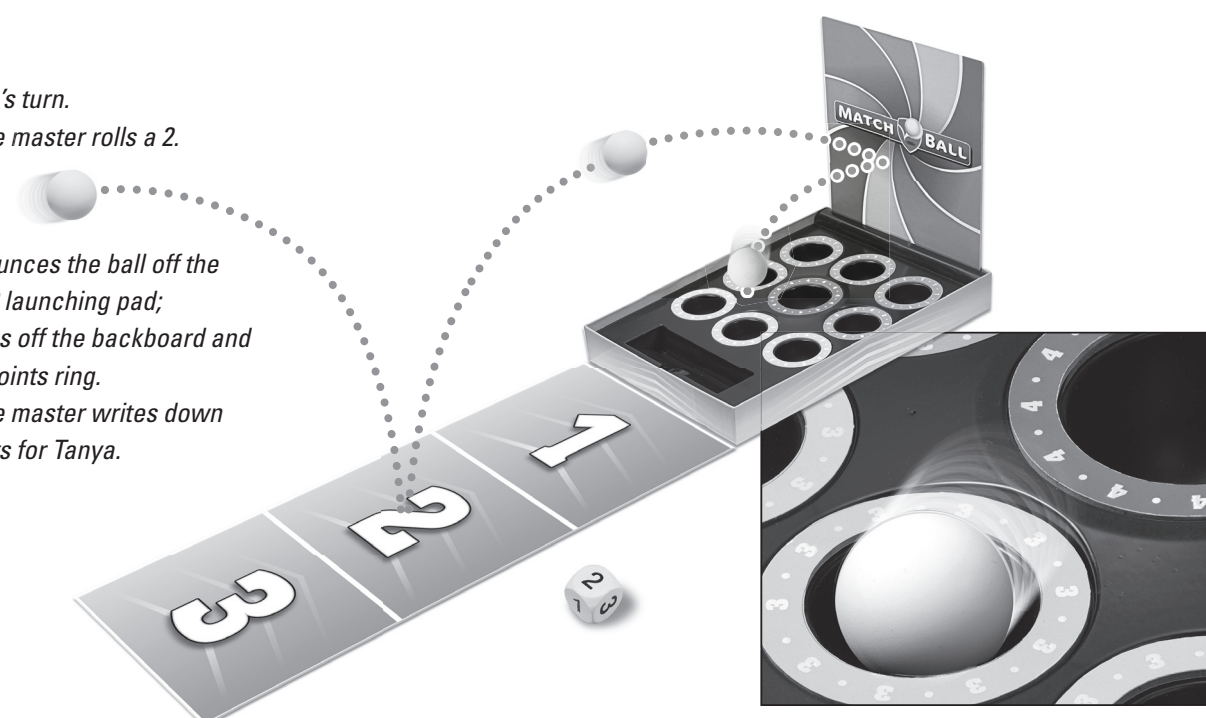
The game master must give the "OK" if the throw is valid. An invalid throw counts as one attempt and cannot be repeated. A ball that lands outside of the playing field also counts as an attempt and cannot be repeated.

If the ball lands in one of the nine holes, the game master records the points and removes the ball from the hole, using the ball lifter to make it easier.

Example:

- It's Tanya's turn.
- The game master rolls a 2.

- Tanya bounces the ball off the number 2 launching pad;
- it bounces off the backboard and into a 2 points ring.
- The game master writes down two points for Tanya.



Tanya then continues with her remaining two throws. Before each throw, the game master rolls the die and tells the player which launching pad to aim for.

After three throws, the next player takes a turn and gets three throws. The game continues until the first player reaches or surpasses the agreed number of points. The round is played out so that each player has had an equal amount of throws.

End of game

If more than one player has 15 or more points at the end of the last round, the player with the most points wins.

If multiple players have the same point total at the end, these players have a play-off round. Each gets three throws. Whoever earns the most points after this play-off round, wins the game. If points are still even, the player with the highest throw is the winner.

Il gioco inizia!

Inizia il giocatore più giovane e riceve tre palline.

Il conduttore del gioco tira quindi il dado e comunica, in base al punteggio, in quale dei campi di battuta deve rimbalzare la prima pallina.

Di seguito il giocatore attivo lancia la sua prima palla. Questa deve rimbalzare **esattamente una volta**, prima di raggiungere l'arena di gioco, ed esattamente nel campo di battuta nominato dal conduttore.

Nel suo tragitto la pallina può sbattere contro il muro di battuta prima di cadere a terra, ma non deve necessariamente farlo.

Il conduttore del gioco decide se il tiro è corretto. Un tiro non corretto vale come tentativo fallito e non può essere ripetuto. Se una pallina atterra fuori dall'arena di gioco, non viene considerata. Il tiro non può essere ripetuto.

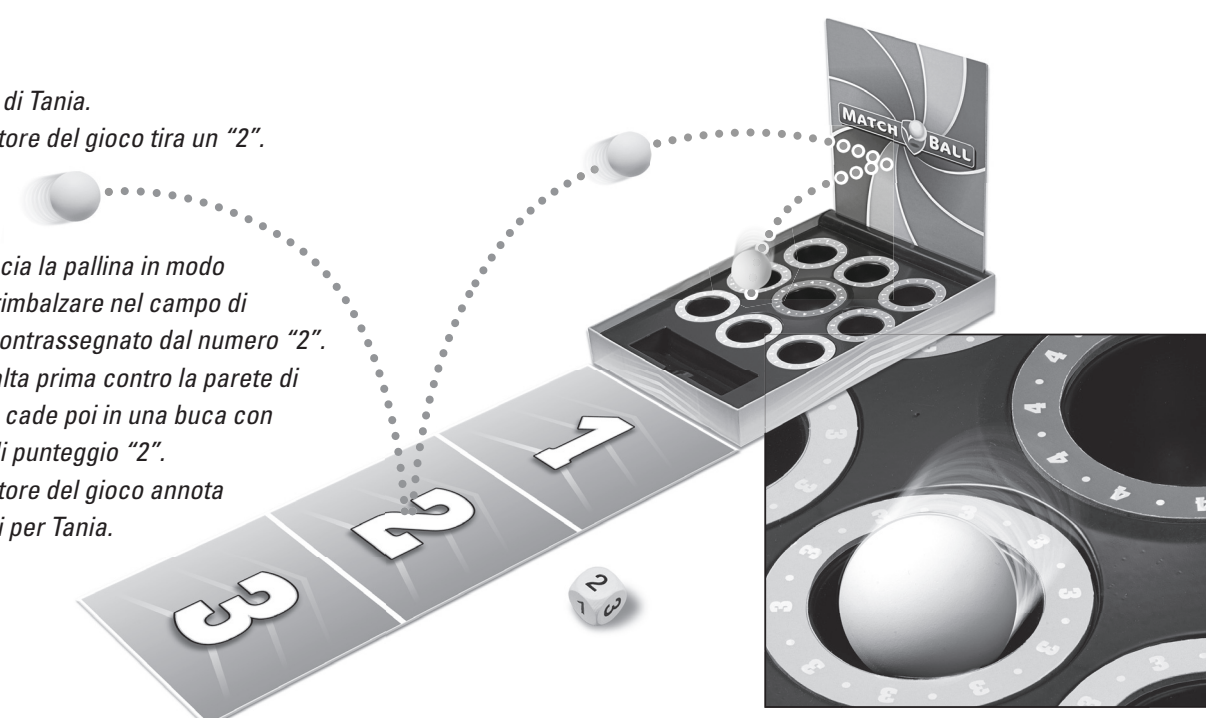
Importante: La pallina deve lasciare la mano del giocatore attivo **prima** del primo campo di battuta!

Se la pallina cade in una delle nove buche, il conduttore del gioco annota subito il punteggio ottenuto e toglie la pallina dalla buca. Per poterla sollevare più facilmente, può utilizzare la pinza.

Esempio:

- È il turno di Tania.
- Il conduttore del gioco tira un "2".

- Tania lancia la pallina in modo da farla rimbalzare nel campo di battuta contrassegnato dal numero "2".
- Da qui salta prima contro la parete di battuta e cade poi in una buca con l'anello di punteggio "2".
- Il conduttore del gioco annota due punti per Tania.



Per il giocatore attivo seguono i tentativi 2 e 3. Prima di ogni tentativo, il conduttore del gioco tira nuovamente il dado per decidere in quale campo di battuta deve rimbalzare la pallina.

E' poi il turno degli altri giocatori che hanno, a loro volta, 3 tentativi a disposizione.

Fine del gioco

Si gioca fino a quando il primo giocatore non ha raggiunto o superato 15 punti.

Un giro iniziato, in ogni caso, viene giocato ancora fino alla fine, per fare in modo che ogni giocatore abbia lo stesso numero di tentativi.

Se più giocatori hanno un pari punteggio, giocano un giro di spareggio lanciando la palla vicendevolmente. Chi otterrà un punteggio superiore a quello dell'avversario, vince immediatamente la partita.

Varianti

Punteggio esatto

Particolarmente entusiasmante è la seguente variante: Vince chi alla fine ha ottenuto **esattamente** 15 punti! Se il giocatore ha superato questo punteggio, deve praticamente giocare “all’indietro” fino a quando non ha raggiunto il punteggio stabilito.

Esempio:

Alla fine di un giro il punteggio è il seguente: Alessandro: 16 punti, Luca: 13 punti, Tania: 12 punti e Tom: 17 punti. In questo caso il gioco non è ancora finito e Tom non è il vincitore! Il gioco continua. Per Luca e Tania i punti ottenuti vengono sommati, fino a quando non raggiungono esattamente 15. Per Alessandro e Tom i punti ottenuti vengono sottratti e può succedere che all’improvviso abbiano meno di 15 punti. In base al punteggio può verificarsi un’alternanza di addizione e sottrazione. Quello che ora conta è fortuna e abilità, perché chi raggiunge per primo 15 punti esatti termina il gioco e vince.

Gioco con handicap

Il giocatore che ha vinto l’ultima partita, deve tirare le sue palline da una distanza più lunga: deve cioè mantenere una distanza di un metro dal bordo del tavolo. I giocatori contrassegnano questa distanza sul pavimento.

Distribuzione degli anelli di punteggio

Una variazione può essere la distribuzione degli anelli di punteggio. A differenza della partita di base, gli otto anelli possono essere distribuiti a piacere. Solo l’anello con il numero “4” rimane sempre intorno alla buca al centro, perché entra solo lì.

Le varianti qui elencate possono essere utilizzate singolarmente o combinate a piacere. In ogni caso vi auguriamo delle partite avvincenti e un buon divertimento!

Gioco senza dado

Nel gioco senza dadi non si tira il dado prima di ogni lancio per determinare il campo di battuta. La prima pallina deve colpire il campo di battuta “1”, la seconda il numero “2” e il terzo il numero “3”. Questa sequenza vale per ogni giro successivo.

Variante “Party”

I giocatori devono assumere una determinata posizione che rende ogni singolo lancio più difficile. Durante il lancio si deve per esempio

- stare in piedi su una gamba sola,
- tirare a gambe piegate,
- voltarsi di spalle e tirare all’indietro ecc.

Inoltre i giocatori possono anche stabilire di lanciare per un turno (o più) con la mano più debole, ossia i destri con la sinistra e viceversa. Queste decisioni vengono prese prima del relativo turno e sempre di comune accordo.

Più di quattro giocatori

Se partecipano più di quattro giocatori, questi possono stabilire di tirare solo due palline per ogni giro. Come alternativa possono anche decidere di fissare l’obiettivo del gioco a 12 punti.



For 2 to 6 players, ages 8 years and up

By: Andrew and Jack Lawson · Design: DE Ravensburger, Kinetic, KniffDesign
Editor: Lothar Hemme

Matchball requires skill and a competitive spirit. Each player gets three tries at throwing a ball into one of nine holes by bouncing the ball off of one of three launching pads per the number rolled. Players receive points for landing the ball in one of the holes on a valid throw.

Object of the game

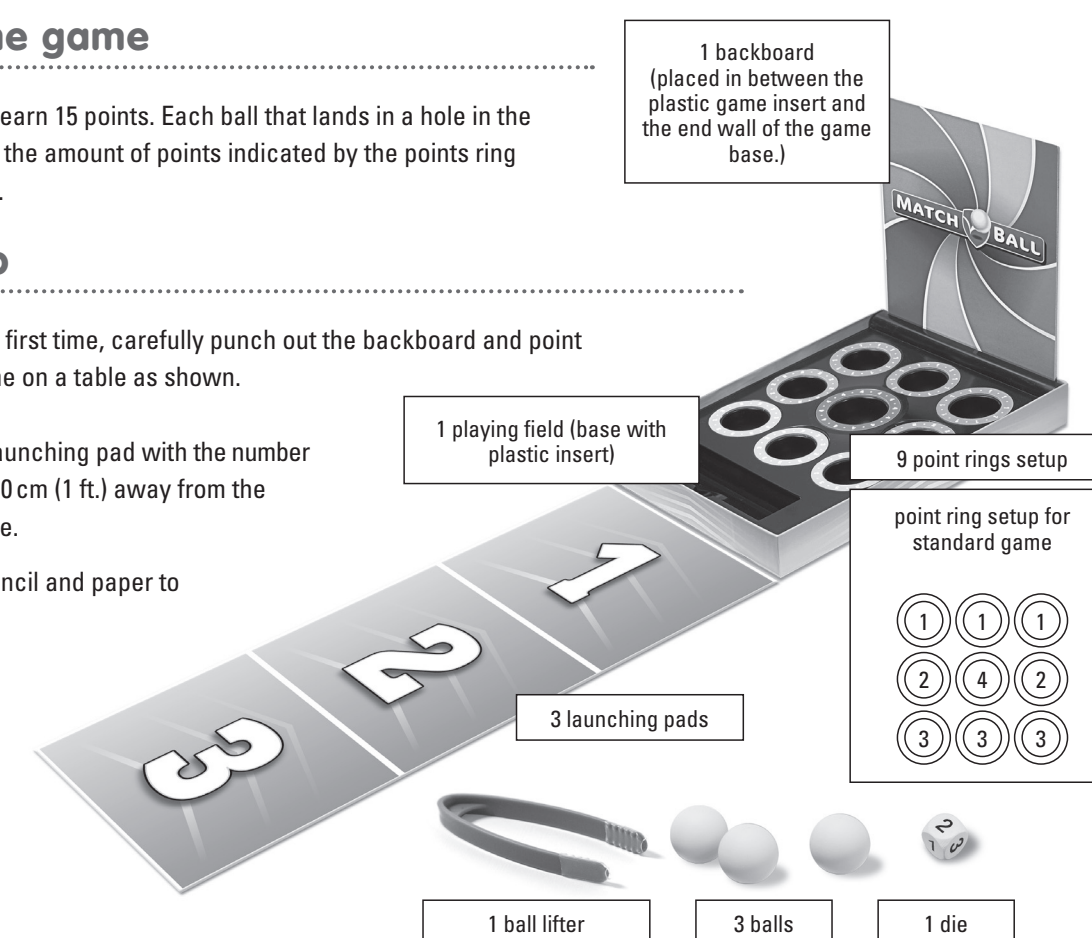
Be the first player to earn 15 points. Each ball that lands in a hole in the playing field is worth the amount of points indicated by the points ring surrounding the hole.

Game setup

When playing for the first time, carefully punch out the backboard and point rings. Set up the game on a table as shown.

Make sure that the launching pad with the number “3” is approximately 30 cm (1 ft.) away from the front edge of the table.

You will also need pencil and paper to keep score.



Choose a game master, for:

- Rolling the die,
- Judging if the throw is valid,
- Removing the ball out of the holes,
- Keeping score.

When it’s the game master’s turn to throw, another player assumes the role of game master.

Before starting the game, each player takes three practice throws (one for each launching pad) to get a feel for the ball and how hard to throw it.

Note: *The higher the trajectory, the higher the ball will bounce, and the shorter the distance it will travel.*