



SWOOBEE



1 Faites deux équipes.



2 Fixez une ligne de lancer, puis posez les trois cibles.



3 Lancez vos swoobees à tour de rôle en visant les cibles...



À la fin de la manche, comptez vos points !



4



• Tout swoobee qui **touche la face** d'une cible rapporte des points.



• Si une cible n'est pas touchée, seul le swoobee le plus proche rapporte des points.

• Si votre swoobee est recouvert, vous perdez 1 point par swoobee qui le recouvre.



🇩🇪 1 Bildet 2 Teams. 2 Markiert eine Wurflinie und legt die 3 Zielscheiben aus. 3 Werft abwechselnd eure Swoobees auf die Zielscheiben. Zählt eure Punkte am Ende der Runde! 4 Jedes Swoobee, das die Oberseite einer Zielscheibe berührt, bringt Punkte. 5 Wenn eine Zielscheibe nicht getroffen wird, zählt nur das Swoobee, das dieser am nächsten liegt. 6 Wird einer eurer Swoobees bedeckt, verliert ihr 1 Punkt pro Swoobee, der es bedeckt.

🇪🇸 1 Formad dos equipos. 2 Definid una línea de lanzamiento y colocad los tres objetivos. 3 Turnaos para lanzar vuestros swoobees, apuntando a los objetivos... ¡Al final de la ronda, contad vuestros puntos! 4 Cada swoobee que toque la cara de un objetivo gana puntos. 5 Si ningún swoobee toca un objetivo, solo el swoobee más cercano gana puntos. 6 Si vuestro swoobee es cubierto, perdéis 1 punto por cada swoobee que lo cubra.

🇮🇹 1 Formate 2 squadre. 2 Definite una linea di lancio e posizionate i 3 bersagli. 3 Lanciate i vostri swoobee a turno, puntando ai bersagli... Alla fine del round, contate i vostri punti! 4 Ogni swoobee che tocca la faccia di un bersaglio vale dei punti. 5 Se nessuno swoobee tocca un bersaglio, solo lo swoobee più vicino guadagna punti. 6 Se uno dei vostri swoobee viene coperto, perdetevi 1 punto per ogni swoobee che lo copre.

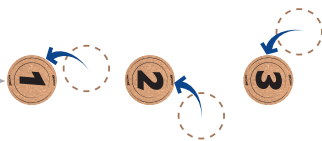
🇬🇷 1 Δημιουργήστε 2 ομάδες. 2 Ορίστε μια γραμμή ρίψης και τοποθετήστε τους 3 στόχους. 3 Ρίξτε τα swoobee με σειρά, στοχεύοντας στους στόχους... Στο τέλος του γύρου, μετρήστε τους πόντους σας! 4 Ο κάθε swoobee που αγγίζει την επιφάνεια του στόχου προσφέρει πόντους. 5 Εάν δεν αγγίξει κανείς στόχος, μόνο ο swoobee που βρίσκεται πιο κοντά στον στόχο προσφέρει πόντους. 6 Αν ο swoobee σας καλυφθεί, χάνετε 1 πόντο για κάθε swoobee που τον καλύπτει.

5

Si besoin, remettez les cibles à leur place avant la manche suivante.



≈ 3 m



6

L'équipe qui mène au score commence (en cas d'égalité, c'est l'équipe qui a commencé la manche précédente).



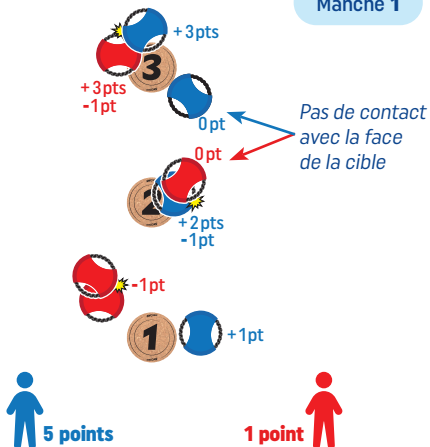
FIN

Enchaînez les manches.
La première équipe à atteindre **21 points ou plus** gagne la partie !

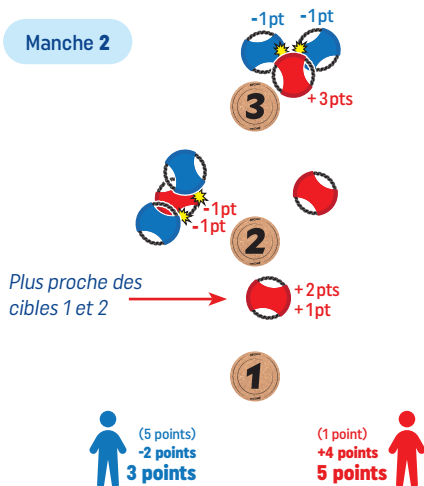


EXEMPLES

Manche 1



Manche 2



🇩🇪 5 Falls nötig, bringt die Zielscheiben vor der nächsten Runde wieder in Position.

🇧🇪 5 Si es necesario, coloca de nuevo los objetivos antes de la siguiente ronda.

🇮🇹 5 Se necessario, rimette i bersagli al loro posto prima del round successivo.

🇬🇷 5 Εάν χρειάζεται, τοποθετήστε ξανά τους στόχους στη θέση τους πριν από τον επόμενο γύρο.

🇩🇪 Das Team mit den meisten Punkten beginnt (bei Gleichstand startet das Team, das die vorherige Runde begonnen hat).

🇧🇪 El equipo con más puntos empieza (en caso de empate, empieza el equipo que empezó la ronda anterior).

🇮🇹 La squadra in vantaggio inizia (in caso di parità, inizia la squadra che ha iniziato il round precedente).

🇬🇷 Η ομάδα που προηγείται στο σκορ αρχίζει (σε περίπτωση ισοπαλίας, αρχίζει η ομάδα που ξεκίνησε τον προηγούμενο γύρο).

🇩🇪 Ende - Spielt weiter, bis ein Team 21 Punkte oder mehr erreicht und gewinnt.

🇧🇪 Fine - Jugad varies rondas. Cuando un equipo alcance 21 puntos o más, gana.

🇮🇹 Fine - Giocate più round. La prima squadra che raggiunge 21 punti o più vince.

🇬🇷 Τέλος - Ξυνεχίστε να παίξετε γύρους μέχρι να φτάσει μια ομάδα στους 21 πόντους ή παραπάνω για να κερδίσει!

🇩🇪 Beispiele - Runde 1 - Kein Kontakt mit der Oberseite der Zielscheibe - Runde 2 - Näher an den Scheiben 1 und 2.

🇧🇪 Ejemplos - Ronda 1 - Sin contacto con la cara del objetivo - Ronda 2 - Más cerca de los objetivos 1 y 2.

🇮🇹 Esempi - Round 1 - Nessun contatto con la faccia del bersaglio - Round 2 - Più vicino ai bersagli 1 e 2.

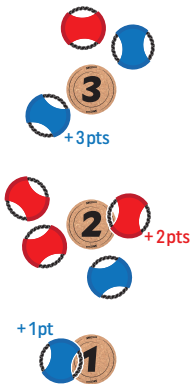
🇬🇷 Παραδείγματα - Γύρος 1 - Καμία επαφή με την επιφάνεια του στόχου - Γύρος 2 Πιο κοντά στους στόχους 1 και 2

CONSEILS



Essayez Swoobee sur **différentes surfaces** !
Adaptez votre technique pour réussir le Grand Chelem ;)

VARIANTE



À la fin d'une manche, l'équipe ayant marqué le plus de points score la **différence de points** entre les deux équipes.

La première équipe à atteindre **un total de 10** ou plus gagne.



Suivez-nous et partagez !
#swoobee

www.linktr.ee/bandjogames



Antonin Boccarra

www.bandjo.games  www.swoobee.com

© 2024 Swoobee and Bandjo ! sont des marques Longalve Games.
97, impasse Jean Lamour F-54700 Pont-à-Mousson. Tous droits réservés.
Développement : Next Chapter Games GmbH - Design : Mathieu Claus
Distribution France : Tribuo, contact@tribuo.fr - Distribution Monde,
licences et partenariats : Blue Orange, bandjo@blueorangegames.eu

🇩🇪 🇩🇪 **Tipps** - Wurflinien für Kinder.
- Probier Swoobee auf unterschiedlichen Oberflächen aus! Passt eure Technik an und strebt den Grand Slam an.)
◆ Variante - Am Ende jeder Runde erhält das Team mit den meisten Punkten die Differenz zwischen den beiden Teams. - Das erste Team, das 10 oder mehr Punkte erreicht, gewinnt. ◆ Folgt uns und teilt eure schönsten Momente!

🇪🇸 🇪🇸 **Consejos** - Líneas de lanzamiento para niños. - ¡Prueba Swoobee en diferentes superficies! Domina tu técnica y apunta al Grand Slam.) ◆ Variante - Al final de una ronda, el equipo con más puntos anota la diferencia de puntos entre los dos equipos. - El primer equipo en alcanzar un total de 10 puntos o más gana. ◆ ¡Síguenos y comparte tus mejores momentos!

🇮🇹 🇮🇹 **Consigli** - Linee di lancio per bambini. - Prova Swoobee su superfici diverse! Adatta la tua tecnica e vai per il Grande Slam.) ◆ Variante - Alla fine di un round, la squadra con più punti segna la differenza di punti tra le due squadre. - La prima squadra a raggiungere un totale di 10 punti o più vince. ◆ Seguici e condividi i tuoi momenti migliori!

🇬🇷 🇬🇷 **Συμβουλές** - Γραμμές ρίψης για παιδιά. - Δοκιμάστε το Swoobee σε διαφορετικές επιφάνειες! Προσαρμόστε την τεχνική σας και στοχεύστε το Grand Slam.) ◆ Παραλλαγή - Στο τέλος του γύρου, μετράτε μόνο τη διαφορά πόντων μεταξύ των δύο ομάδων. - Η πρώτη ομάδα που φτάσει τους 10 ή περισσότερους πόντους κερδίζει. ◆ Ακολουθήστε μας και μοιραστείτε τις καλύτερες στιγμές σας!