


Bauernroulette



MIESPI

SPIELREGEL

 Man legt die 6 Kugeln (4 weisse, 1 rote und 1 grüne) in die Mitte des Spielteilers, 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 errichten Punkte doppelt zählen, während die von der grünen Kugel erreichten Punkte in Abzug gebracht werden. Die aus dem Spielteiler fallenden Kugeln dürfen nicht wieder in das Spiel zurückgelegt werden.


Wer mit allen 6 Kugeln Punkte erzielt, kann weiterspielen.

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!

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.

NB: 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.

RULES

 Place the 6 balls (the 4 white, 1 red and 1 green) into the centre of the platter and set the to them. When the spinning top hits the balls it will drive them outwards into the small numbered pits.

To count the score add up the numbers pertaining to the pits into which balls have dropped, double the amount indicated by the red ball, but subtract that scored by the green ball. Balls which have fallen out of the platter should not be put back.

A player scoring with all six balls can have another go.

The winner is he who first reaches the total agreed before the game, which is generally put at 1000.

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

SPELREGELS

 Men legt de 6 kogeltjes (4 witte, 1 rode en 1 groene) in het midden van het speelbord, zet de tof daarnaast en laat hem draaien, waar door de kogeltjes in de kuiljes en de buitenschaaftjes gestuurd worden.


De waarde van de getallen, die door de kogeltjes bereikt worden, worden opgeteld, waarbij de door het rode kogeltje aangegeven punten dubbel tellen en de punten van het groene kogeltje afgetrokken worden.

De kogeltjes die uit het speelbord vallen mogen niet meer teruggelegd worden. Diegene die met alle 6 kogeltjes punten krijgt mag door spelen.

De aangegeven punten tellen al 1, maar als de kogeltjes aan het eind in de kuiljes en schaaftjes blijven liggen. Winnaar is diegene, die als eerste de door de deelnemers van te voren vastgestelde punten, totaal bereikt. Dit wordt meestal op 1000 punten gesteld. Als verdere speelvariant kan ook afgesproken worden dat de door de vier witte en het groene kogeltje bereikte punten niet tellen, als het rode kogeltje geen punten krijgt.

Veel plezier!

REGOLA DI GIOCO


 Collocare le sei palline (4 bianche, 1 rossa ed 1 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 al gioco: se la pallina rossa non fa punti si annullano quelli realizzati dalle altre palline.

 Por turno, colóquense las seis bolitas (4 blancas, 1 roja y 1 verde) en el centro de la bandeja y hágase girar la peonza cerca de ellas. Al ser golpeadas, saldrán las bolitas despedidas hacia los hoyitos numerados.

Para hacer el tanteo se suman los números de los hoyitos en que han caído las bolitas; en el caso de la roja se suma el doble del número correspondiente, y si es la verde se resta al número del hoyito en que ha caído. Las bolitas que salten fuera de la bandeja se quedarán fuera. Un jugador que acierte a cubrir los hoyos con las 6 bolitas tendrá derecho a repetir la jugada.

Ganará la partida quien primero alcance una cifra que se haya convenido de antemano; normalmente 1000.

También podrán acordar los jugadores si lo desean que solo valgan los puntos sumados por las bolitas blancas o restados por la verde si la bolita roja también ha cubierto un hoyo.

