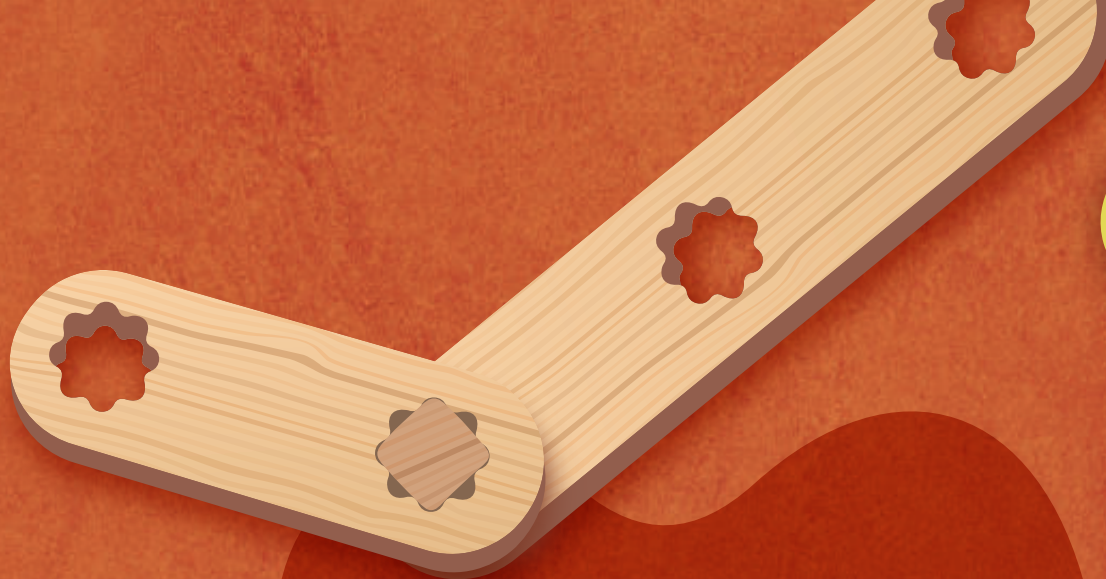


Tok Tok? Tokka!

# ТОЖКА





# TOKKA



④ Herzlich willkommen in der Welt von TOKKA

TOKKA ist Golfplatz, Rennbahn, Minigolf, Bowling, Twist, Schmolontz ...  
Alles aus einer Box! TOKKA, ein Bau-Spiel-System aus Holz für Kinder und Erwachsene. Baue ein Spiel nach Vorlage oder erfinde ein völlig neues Spiel – es gibt unzählige Möglichkeiten. Das Holzprodukt aus nachhaltiger Forstwirtschaft bietet endlosen Spass für die ganze Familie.

⑤ Welcome to the world of TOKKA

TOKKA is a golf course, racetrack, mini golf, bowling, twist, schmolontz, etc  
Everything in one box! TOKKA is a wooden construction game for children and adults. Construct a game based on a template or create a completely new game – there are endless possibilities. The product made of sustainable wood offers never-ending fun for the whole family.

⑥ Bienvenue dans l'univers de TOKKA

TOKKA, c'est un parcours de golf, une piste de course, du mini-golf, du bowling, du twist, du schmolontz... Tout ça dans une seule boîte ! TOKKA est un système de construction ludique en bois pour les enfants et les adultes. Construis un jeu en suivant un modèle ou invente un tout nouveau jeu – les possibilités sont innombrables. Issu de la foresterie durable, ce produit en bois permettra à toute la famille de s'amuser à l'infini.

① Benvenuti nel mondo di TOKKA

TOKKA è Campo da golf, Pista da corsa, Minigolf, Bowling, Twist, Schmolontz...  
Tutto in un'unica scatola! TOKKA, un sistema di giochi di costruzione in legno per bambini e adulti. Costruisci un gioco partendo da un modello o inventa un gioco completamente nuovo: le possibilità sono innumerevoli. Il prodotto in legno proveniente da una gestione sostenibile delle foreste offre un divertimento senza fine per tutta la famiglia. «swiss quality» sono valori realmente vissuti.



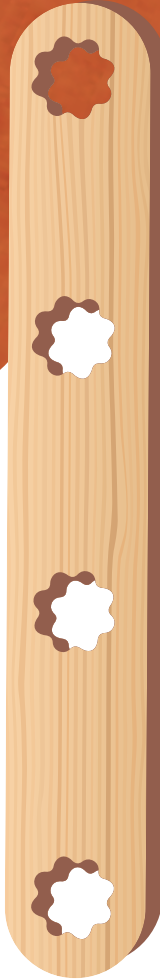
**Alles aus einer Box**  
**Everything from one box**  
**Tout dans une boîte**  
**Tutto in una scatola**

<b>TOKKA</b> <i>Box &amp; Tips</i> .....	6
<b>TOKKA</b> <i>Bowling</i> .....	8
<b>TOKKA</b> <i>Cross</i> .....	10
<b>TOKKA</b> <i>Hockey</i> .....	12
<b>TOKKA</b> <i>Kubb</i> .....	14
<b>TOKKA</b> <i>Minigolf</i> .....	16
<b>TOKKA</b> <i>Pass-Trapp</i> .....	18
<b>TOKKA</b> <i>Shuffle</i> .....	20
<b>TOKKA</b> <i>Twist</i> .....	22
<b>TOKKA</b> <i>Race</i> .....	24

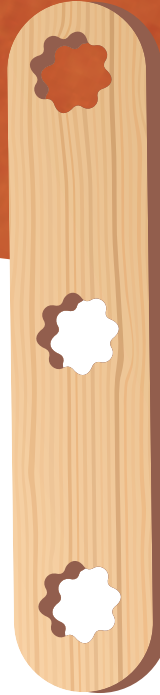
6x



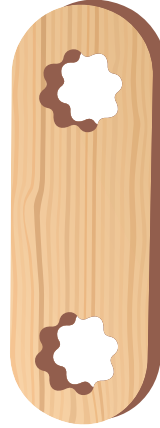
4x



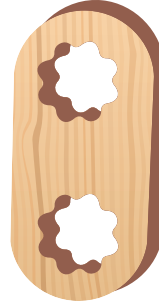
2x



3x



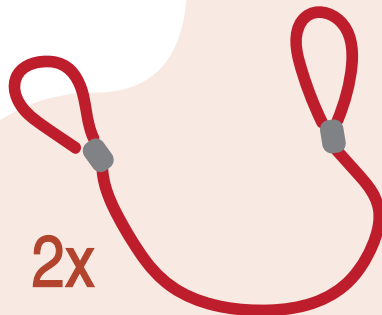
10x



6x



22x



2x

2x



2x



2x



2x



2x

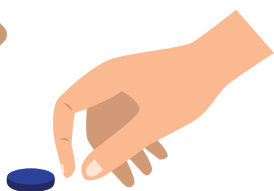


5x



5x

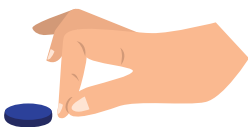
1



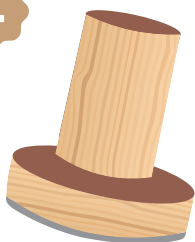
2



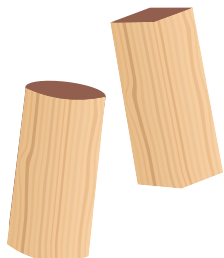
3



4



5



## I Tecniche di lancio

Tu muovi il tuo disco lanciandolo con un qualsiasi dito. Non importa quale tecnica di lancio utilizzi.

Esistono tre tecniche:

1. la tecnica del dito sollevato in aria
2. la tecnica dell'indice appoggiato sul pollice
3. la tecnica del dito appoggiato sul piano

Al posto delle dita si può usare anche (4) la mazza da hockey.

### Arte di lanciare

**Suggerimento:**

Il lancio perfetto è costituito da due componenti: La direzione e l'intensità. Vale sempre la pena di considerare dove e quanto forte si vuole colpire prima di ogni colpo. Qui troverete altri suggerimenti per il lancio: [www.tokkagame.com/post/schnipp-tips](http://www.tokkagame.com/post/schnipp-tips).

### Tassello rotondo e quadrato

Esistono due diversi tasselli. Utilizza quello quadrato se il collegamento (di due tavolette) deve essere rigido. Quello rotondo se il collegamento deve essere flessibile (ruotabile) (5).

### Spazio vuoto

Nelle istruzioni di gioco si parla ripetutamente di "spazio vuoto" o di "spazi vuoti". Uno "spazio vuoto" è il punto in cui i dischi possono passare sotto una tavoletta.

## D Schnipp- Techniken

Du bewegst deine Spielscheibe, indem du ihn mit irgendeinem Fingern schnippst. Mit welcher Schnipp-Technik du das machst, ist egal.

Es gibt drei Techniken:

1. Die Finger-in-der-Luft-Technik
2. Die Finger-Unterlage-Technik
3. Die Daumen-Finger-Spick-Technik

Anstelle der Finger kann auch der Hockeyschläger (4) genutzt werden.

### Schnipp-Kunst

**Tip:** Der perfekte Schnipp besteht aus zwei Komponenten: Der Richtung und der Intensität. Es lohnt sich immer, vor jedem Schnipp zu überlegen, wohin und wie stark du schnippen willst. Hier gibt es noch mehr Schnipp-Tipps:

[www.tokkagame.com/post/schnipp-tips](http://www.tokkagame.com/post/schnipp-tips).

### Stecker rund und eckig

Es gibt zwei unterschiedliche Stecker. Den eckigen setzt du ein, wenn die Verbindung (von zwei Banden) starr sein soll. Den runden dann, wenn die Verbindung flexibel (drehbar) sein soll (5).

### Lücke

In den Spielanleitungen ist immer mal wieder von einer «Lücke» oder von «Lücken» die Rede.

Eine «Lücke» ist überall dort, wo die Spielscheiben unter einer Bande hindurchgehen kann.

## E Flicking techniques

You move your counter by flicking it with any finger. You can use any flicking technique you want.

There are three techniques:

1. The finger-in-the-air technique
2. The thumb-finger-flick technique
3. The finger-down technique

You can also use the hockey stick (4) instead of your fingers.

### The art of flicking

**Tip:** There are two elements to the perfect flick: direction and power. It's always worth considering where and how hard you want to flick before every flick.

You can find some more tips here: [www.tokkagame.com/post/schnipp-tips](http://www.tokkagame.com/post/schnipp-tips). Round and square connectors

### Round and square plugs

There are two different types of connectors. Use a square one if you want the connection (between two strips) to be rigid. Use a round one if you want the connection to be flexible (so it can rotate) (5).

### Gap

You will see references to a "gap" or "gaps" in the game instructions.

A "gap" is wherever the counters can pass under a strip.

## F Techniques du coup de doigt

Vous déplacez votre pion de jeu en le faisant glisser avec l'un de vos doigts. Peu importe la technique de coup de doigt que vous utilisez.

Il existe trois techniques :

1. La technique du doigt en l'air
2. La technique du pouce-index
3. La technique de l'index posé

La crosse de hockey peut également être utilisée à la place des doigts (4).

### L'art du coup de doigt

**Astuce :**

Le coup de doigt parfait se compose de deux éléments : La direction et l'intensité. Avant chaque coup de doigt, il est toujours utile de réfléchir à l'endroit et à la force avec laquelle vous souhaitez lancer. Vous trouverez d'autres conseils sur les coups de doigt ici : [www.tokkagame.com/post/schnipp-tips](http://www.tokkagame.com/post/schnipp-tips).

### Bouchons ronds et carrés

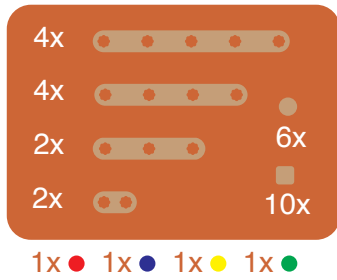
Il existe deux bouchons différents. Vous utilisez le carré si vous souhaitez que la connexion (de deux planches) soit rigide. Il faut plutôt prendre le rond si la connexion doit être flexible (rotative) (5).

### Interstice

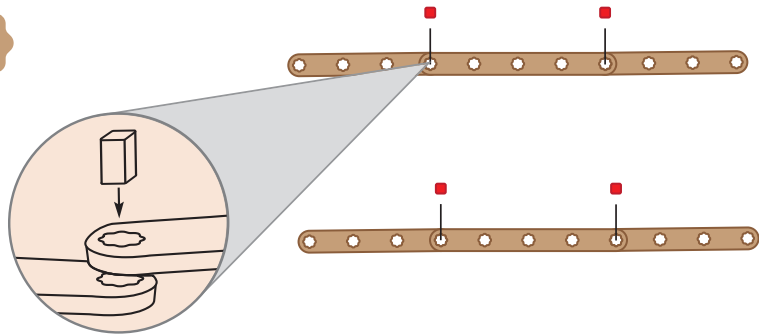
Dans les règles du jeu, on parle toujours « d'interstices ».

Un « interstice » est l'endroit où les pions du jeu peuvent passer sous une planche.

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



1



### D Vorbereitung

Baue aus den Banden ein langes Rechteck. Achte darauf, dass an den kurzen Seiten eine Lücke ist (das heisst, dass die Spielscheiben unter den kurzen Banden durchrutschen können. Siehe auch in den allgemeinen Hinweisen). Auch auf den langen Seiten dürfen Lücken sein (Abb. 1 und 2).

Stelle nun wie auf den Bildern die runden Stecker auf. Sie sind die Kegel beim TOKKA Bowling (Abb. 3).

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Ziel jeder Runde ist es, durch schnippen der Spielscheiben möglichst viele Kegel umwerfen und damit mehr Punkte sammeln als die Gegner.

### Spielablauf

Die Spielscheiben ersetzen die Kugeln. Du musst versuchen mit den Spielscheiben die Kegel umzuwerfen. Dazu schnippst du vom anderen Ende der Kegelbahn auf die Kegel (von ausserhalb der Bahn). Pro Runde hast du vier Spielscheiben. Du darfst jede Spielscheibe nur einmal schnippen, auch wenn kein Kegel umfliegt. Die Spielscheiben bleiben nach dem Schnippen liegen, auch wenn sie mitten auf der Kegelbahn zum Stillstand kommen.

### Wertung

Für jeden umgeworfenen Kegel gibt es einen Punkt. Im nachfolgenden Beispiel waren es sechs Kegel, am Schluss stehen noch zwei - folglich gibt es für den Spieler vier Punkte. Schreibt die Punkte am besten auf (Abb. 4).

### Spielende

Nach jedem Spieler werden die Kegel wieder aufgebaut. Es wird über fünf Runden gespielt. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

### E Setting up

Build a long rectangle from the strips. Make sure there is a gap on the short sides (so that the counters can slide under the short strips; see also in the General Information). There can also be gaps on the long sides (fig. 1 and 2).

Now place the round connectors as shown in the following images. They are the pins in TOKKA bowling (fig. 3).

### How to play

#### Aim of the game

The aim of each round is to knock over as many pins as possible by flicking the counters, and thus score more points than your opponents.

### Gameplay

Use the counters as bowling balls. You have to try to knock over the pins with the counters. To do this, flick the counter towards the pins from the other end of the bowling lane (from outside the lane). You get four counters per round. You are only allowed to flick each counter once, even if you don't knock any pins over. Leave the counters where they land after being flicked, even if they come to a standstill in the middle of the bowling lane.

### Scoring

You get one point for each pin you knock over. In the example below, there were six pins, and at the end there are two left, so the player gets four points. It is best to write down the points (fig. 4).

### End of the game

Stand the pins up again after each player's turn. The game lasts five rounds. Whoever has the most points at the end wins the game!

### F Préparation

Construisez un long rectangle avec les planches. Assurez-vous qu'il y a un interstice sur les côtés courts (c'est-à-dire que les pions peuvent glisser sous les planches courtes. Voir aussi les informations générales). Il peut également y avoir des interstices sur les côtés longs (fig. 1 et 2).

Installez maintenant les bouchons ronds comme indiqué dans les images suivantes. Ce sont les quilles du TOKKA Bowling (fig. 3).

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but de chaque manche est de renverser un maximum de quilles en lançant les pions et ainsi récolter plus de points que vos adversaires.

### Déroulement du jeu

Les pions du jeu remplacent les boules. Il faut essayer de renverser les quilles avec les pions. Pour ce faire, vous tirez sur les quilles depuis l'autre extrémité du bowling (de l'extérieur de la piste de bowling). Vous disposez de quatre pions par manche. Vous n'êtes autorisé à lancer chaque pion qu'une seule fois, même si aucune quille ne tombe. Les pions restent là où ils sont après avoir été lancés, même s'ils s'arrêtent au milieu de la piste (fig. 4).

### Classement

Pour chaque quille renversée, vous obtenez un point. Dans l'exemple ci-dessous, il y avait six quilles ; à la fin, il en reste deux ; le joueur obtient donc quatre points. Il est préférable de noter les points.

### Fin du jeu

Les quilles sont remises en place après chaque joueur. La partie se joue en cinq manches. Celui qui a le plus de points à la fin remporte la partie !

### I Preparazione

Costruisci un rettangolo lungo con le tavolette. Assicurati che ci sia uno spazio vuoto sui lati corti (cioè che i dischi possano scivolare sotto le tavolette corte. Vedere anche le istruzioni generali). Possono essere presenti spazi vuoti anche sui lati lunghi. (fig. 1 e 2).

Ora posiziona i tasselli rotondi come mostrato nelle immagini seguenti. Sono i birilli del gioco TOKKA Bowling (fig. 3).

### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

Lo scopo di ogni round è far cadere il maggior numero possibile di birilli lanciando i dischi e raccogliere così più punti degli avversari.

### Svolgimento del gioco

I dischi sostituiscono le bocce. Devi cercare di abbattere i birilli con i dischi di gioco. Per farlo, colpisci i birilli dall'altra parte della pista da bowling (dall'esterno della pista). Hai a disposizione quattro dischi per turno. Puoi colpire ogni disco una sola volta, anche se nessun birillo cade. I dischi rimangono in terra dopo essere stati colpiti, anche se si fermano al centro della pista da bowling (fig. 4).

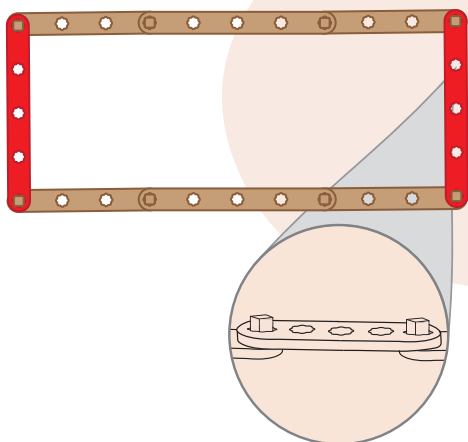
### Conteggio dei punti

Viene assegnato un punto per ogni birillo rovesciato. Nell'esempio qui sotto, i birilli erano sei e alla fine ne sono rimasti due, quindi il giocatore ha ottenuto quattro punti. Annota i punti.

### Fine del gioco

Dopo ogni giocatore, i birilli vengono messi di nuovo in piedi. Il gioco si svolge in cinque round. Chi ha più punti alla fine vince la partita!

2



### Weiteres

Diese Spielvarianten kannst du nach Lust und Laune umsetzen.

#### Strike

Schaffst du es mit der ersten Scheibe gleich alle Kegel umzuwerfen, ist das ein Strike! Die Runde ist für dich beendet und du kriegst für diese Runde fünf Punkte plus die Punkte aus der nächsten Runde!

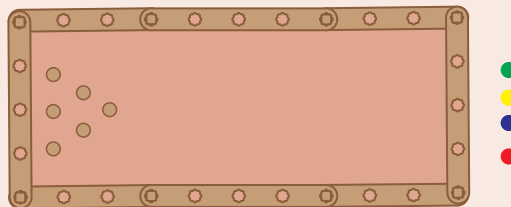
Ein Beispiel: Du machst in der ersten Runde einen Strike und in der zweiten drei Punkte. Das gibt für die erste Runde acht Punkte. Die zweite Runde zählt mit drei Punkten.

Mehrere Strikes hintereinander werden immer addiert.

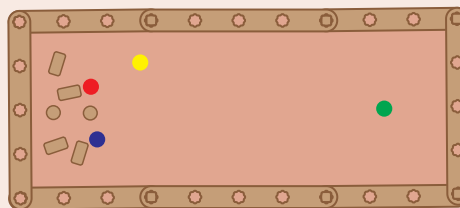
#### Unterschiedliche lange Bahnen

Je länger die Bahn ist, desto schwieriger ist es die Kegel zu treffen. Baue verschieden lange Bahnen.

3



4



### Mehr Kegel

Du kannst auch mehr Kegel aufstellen, z.B. wie beim echten Bowling zehn Stück.

#### Baue verrückte Bahnen

Wer sagt, dass eine Kegelbahn immer gerade und ohne Hindernisse sein muss? Nun, nur die offiziellen Regeln. Aber da TOKKA keine offiziellen Regeln kennt, kannst du machen, was du willst: Wieso nicht eine Kurve einbauen? Oder Hindernisse mitten auf der Bahn?

#### Mehrmals schnippen

Vor allem auf verrückten Bahnen kann es spannend sein, wenn man jede Scheibe nicht nur einmal, sondern vielleicht zweimal schnippen darf. Oder man hat insgesamt sechs Schnipps, die man auf die vier Spielscheiben verteilen kann - dann ist eine gute Taktik gefragt!

### Further information

You can try these versions of the game if you want.

#### Strike

If you manage to knock down all the pins with your first counter, that's a strike! The round is over for you and you get five points, plus the points from the next round for this round!

An example: you get a strike in the first round and three points in the second. This gives you eight points for the first round. And three points for the second round.

Multiple strikes in a row are always added together.

#### Different length lanes

The longer the lane, the harder it is to hit the pins. Build lanes of different lengths.

### More pins

You can also set up more pins, for example ten, like in real bowling.

#### Build wacky lanes

Who says a bowling lane has to be straight and unobstructed? Well, just the official rules. But since TOKKA has no official rules, you can do whatever you want: why not build a curved lane? Or obstacles in the middle of the lane?

#### Flick multiple times

Especially on crazy lanes, it can be exciting if you get to flick each counter not just once, but maybe twice. Or if you have a total of six flicks that you can spread over the four counters—then you need good tactics!

### Autres instructions

Vous pouvez mettre en œuvre ces variantes de jeu à votre guise.

#### Strike

Si vous parvenez à renverser toutes les quilles avec le premier pion, c'est un strike ! La manche est terminée pour vous et vous obtenez cinq points pour cette manche plus les points de la manche suivante !

Un exemple : Vous marquez un strike à la première manche et trois points à la deuxième. Cela vous donne huit points pour la première manche. La deuxième manche compte pour trois points.

Plusieurs strikes consécutifs sont toujours additionnés.

#### Différentes longueurs de pistes

Plus la piste est longue, plus il est difficile de frapper les quilles. Construisez des pistes de différentes longueurs.

### Quilles supplémentaires

Vous pouvez également installer plus de quilles, par exemple dix quilles comme dans un vrai bowling.

#### Construisez des pistes folles

Qui a dit qu'une piste de bowling devait toujours être droite et sans obstacles ? Eh bien, juste les règles officielles. Mais comme TOKKA n'a pas de règles officielles, vous pouvez faire ce que vous voulez : Pourquoi ne pas ajouter une courbe ? Ou des obstacles au milieu de la piste ?

#### Donner plusieurs coups de doigt consécutifs

Cela peut être excitant, surtout sur des pistes folles, lorsque vous pouvez donner plusieurs coups de doigt à chaque pion non pas une, mais bien deux fois. Ou vous pouvez disposer d'un total de six coups que vous pouvez répartir sur les quatre pions de jeu ; dans ce cas ; une bonne tactique est de mise !

### Altre informazioni

Se hai voglia, puoi giocare queste varianti di gioco.

#### Strike

Se con il primo disco riesci a rovesciare tutti i birilli, fai strike! Il round è finito per te e ricevi cinque punti per questo round più i punti del round successivo!

Un esempio: tu fai uno strike al primo round e tre punti al secondo. Ottieni quindi otto punti nel primo round. Il secondo round vale tre punti.

Più strike in successione vengono sempre sommati.

#### Piste di diversa lunghezza

Più lungo è il percorso, più difficile è colpire i birilli. Costruisci piste di lunghezza diversa.

### Più birilli

Puoi anche posizionare un maggior numero di birilli, ad esempio dieci come nel vero bowling.

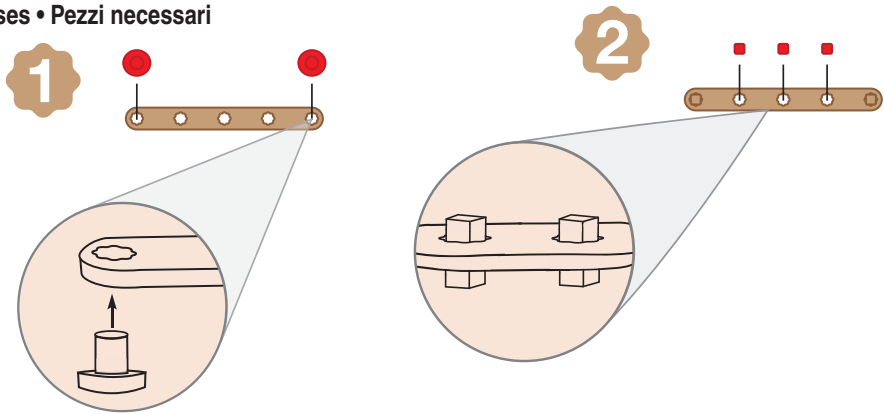
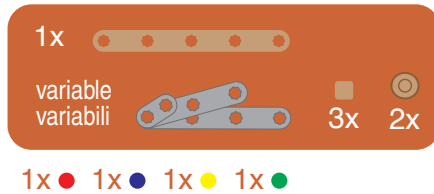
#### Costruisci piste pazze

Chi dice che una pista da bowling deve essere sempre dritta e senza ostacoli? Beh, solo le regole ufficiali. Ma poiché TOKKA non ha regole ufficiali, puoi fare quello che vuoi: Perché non aggiungere una curva? O ostacoli in mezzo alla pista?

#### Lanci più volte

Soprattutto nelle piste pazze può essere emozionante lanciare ogni disco non solo una volta, ma due. Oppure ognuno ha in totale sei lanci che può suddividere sui quattro dischi di gioco: in questo caso è necessario avere una buona tattica!

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



### D Vorbereitung

Bevor es los geht, musst du eine Rennstrecke und den Starterblock bauen. Der Starterblock besteht bei 4 Spielern aus einer 5er-Bande mit einer Unterlage links und rechts (zum Beispiel je einer 2er-Bande oder den beiden Hockey-Schlägern). Die mittleren Löcher werden mit Steckern gefüllt. Das sieht dann so aus: **siehe Abb. 1 und 2**. Die Rennstrecke muss nicht am Starterblock befestigt werden. Sie besteht aus einer zusammenhängenden Kette von Banden, wobei sich Lücken (Bande oben) und Banden unten abwechseln. Verwende möglichst viele runde Stecker zum Verbinden, damit du die Kette schnell in eine neue Bahn verstellen kannst. Lege die Kette nun so auf den Tisch oder Boden, dass die Lücken eine Strecke ergeben: die Lücken sind sozusagen die Tore wie bei einem Skirennen. Das könnte dann so aussehen: **siehe Abb. 3 und 4**. Die letzte Lücke ist das Ziel. Positioniert den Starterblock beliebig als Start.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Das Ziel ist, deinen Racer durch die Rennstrecke und als erster über die Ziellinie zu schnippen.

#### Spielablauf

Jeder Spieler wählt einen Racer in einer Farbe und setzt ihn hinter den Starterblock in eine Lücke (**Abb. 5**). Beim TOKKA Cross starten alle Spieler gleichzeitig: Der jüngste Spieler zählt von drei rückwärts: Drei, zwei, eins, Start! Bei „Start“ schnippen alle Spieler gleichzeitig. Wer einen Frühstart macht, muss zurück in den Starterblock und ist erst in der nächsten Runde wieder an der Reihe. Nun wird wieder der Reihe nach gespielt, aber in jeder Runde beginnt derjenige Spieler, dessen Racer am weitesten vorne liegt. Dann ist der Spieler mit dem Racer

### E Setting up

Before you start, you need to build a racetrack and starter block. For 4 players, the starter block consists of a 5-hole strip with a base on the left and right (for example, a 2-hole strip on each side or the two hockey sticks). Insert connectors into the middle holes. It should look like this: **see fig. 1 and 2**. The racetrack does not need to be attached to the starter block. It consists of a continuous chain of strips, alternating between gaps (strips at the top) and strips at the bottom. Use as many round connectors as you can to connect the strips, so you can quickly adjust the chain to make a new track. Now place the chain on the table or floor so that the gaps form a route: the gaps are like the gates in a ski race. It could look like this: **see fig. 3 and 4**. The last gap is the finish line. Position the starter block anywhere as the start.

### How to play

#### Aim of the game

The goal is to flick your racer along the racetrack and be the first to cross the finish line.

#### Gameplay

Each player chooses a racer in one colour and puts it in a gap behind the starter block (**fig. 5**). In TOKKA Cross, all the players start at the same time: the youngest player counts backwards from three: three, two, one, go! On „Go!“, all the players flick their racers at the same time. If you make a false start, you have to go back to the starter block and you don't get another go until the next round. Now the players take turns again, but each round starts with the player whose racer is

### F Préparation

Avant de commencer, vous devez construire une piste de course ainsi que le starting block. À 4 joueurs, le starting block est constitué d'une planche à 5 trous avec un socle à gauche et à droite (par exemple une planche à 2 trous ou les deux crosses de hockey). Les trous du milieu sont remplis de bouchons. Cela devrait ressembler à ça : **voir fig. 1 et 2**. La piste de course n'a pas besoin d'être fixée au starting block. Elle se compose d'une chaîne de planches connectées, avec des interstices (planche en haut) et des planches en bas en alternance. Utilisez autant de bouchons ronds que possible pour le montage afin de pouvoir ajuster rapidement la chaîne dans une nouvelle direction. Placez maintenant la chaîne sur la table ou sur le sol de manière à ce que les interstices forment une piste : les interstices sont pour ainsi dire les portes, comme dans une course de ski. Cela pourrait alors ressembler à ceci : **voir fig. 3 et 4**. Le dernier interstice est le but. Placez le starting block n'importe où pour commencer.

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but est de faire parcourir à votre coureur la piste de course et d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

#### Déroulement du jeu

Chaque joueur choisit un coureur d'une couleur et le place dans un interstice derrière le starting block (**fig. 5**). Dans TOKKA Cross, tous les joueurs commencent en même temps : Le plus jeune joueur compte à rebours à partir de trois : Trois, deux, un, partez ! À « Partez », tous les joueurs donnent un coup de doigt en même temps. Si vous faites un faux départ, vous devez retourner au starting block et ce ne sera plus votre tour avant la manche suivante. Le jeu se joue à nouveau dans l'ordre mais, à chaque manche, le joueur dont le coureur est le plus avancé commence. C'est ensuite au tour du joueur dont le coureur est

### I Preparazione

Prima di iniziare devi costruire una pista da corsa e il blocco di partenza. Con 4 giocatori, il blocco di partenza è costituito da una barretta con 5 fori con una base a sinistra e a destra (ad esempio, con una barretta con 2 fori da ogni lato o con le due mazze da hockey). Nei fori centrali vengono inseriti tasselli. Si presenta così: **vedi fig. 1 e 2**. La pista non deve essere fissata al blocco di partenza. È costituita da una catena continua di barrette, con alternanza di spazi vuoti (barretta in alto) e barrette in basso. Utilizzate il maggior numero possibile di tasselli rotondi per collegare la catena, in modo da poterla modificare rapidamente in una nuova pista. Ora posiziona la catena sul tavolo o sul pavimento in modo che gli spazi vuoti formino una pista: gli spazi vuoti sono, per così dire, le porte, come in una gara di sci. La pista potrebbe avere questo aspetto: **vedi fig. 3 e 4**. L'ultimo spazio vuoto è l'arrivo. Posiziona il blocco di partenza in un punto qualsiasi come start.

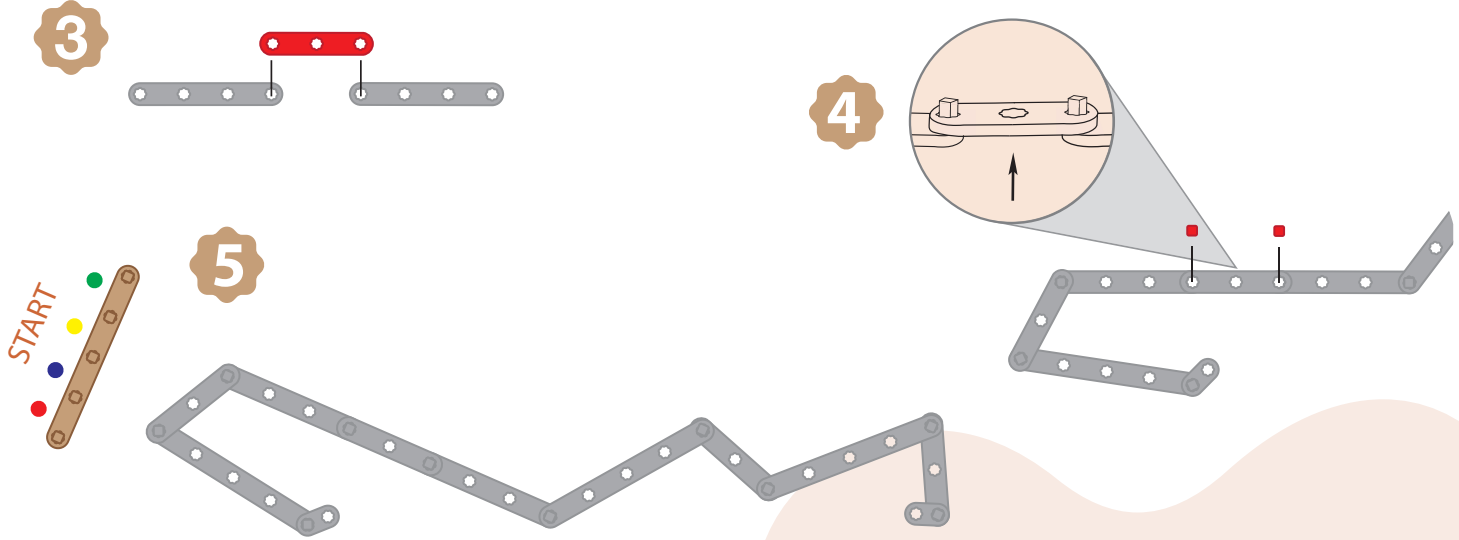
### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

L'obiettivo è far sfrecciare il tuo pilota attraverso la pista e tagliare per primo il traguardo.

#### Svolgimento del gioco

Ogni giocatore sceglie un pilota di un colore e lo posiziona in uno spazio vuoto dietro il blocco di partenza (**fig. 5**). In TOKKA Cross tutti i giocatori iniziano contemporaneamente: il giocatore più giovane conta alla rovescia partendo da tre: Tre, due, uno, via! Ai via tutti i giocatori lanciano il disco con le dita contemporaneamente. In caso di falsa partenza, si deve tornare al blocco di partenza e non si potrà ripartire fino al giro successivo. A questo punto si gioca di nuovo a turno, ma in ogni round inizia il giocatore il cui pilota è più avanti. Poi è il turno del giocatore con il pilota attualmente al secondo posto, e così via. Ogni giocatore ha a disposizione un turno per round, ma l'ordine può cambiare.



auf dem aktuell zweiten Platz an der Reihe und so weiter. Jeder Spieler ist pro Runde einmal an der Reihe - aber die Reihenfolge kann ändern.

Wer ein Tor verpasst oder von der Strecke fliegt, hat die Wahl: Entweder zurück-schnippen oder den Racer hinter das als letztes passierte Tor platzieren und dann von dort weiterspielen.

Wer vom Tisch fliegt, der setzt seinen Spieler ebenfalls vor das letzte Tor.

Es ist erlaubt, die anderen Racer zu checken und von der Strecke oder in eine un-günstige Position zu stossen.

### Spielende

Der Spieler, dessen Racer als erstes komplett durch das Ziel-Tor rast, ist der Sieger.

Wichtig: Von oben gesehen muss der Racer komplett hinter der Tor-Bande sein, diese also nicht mehr berühren.

### Weiteres

#### Bei mehr als vier Spielern

Bei mehr als 4 Spieler gibt es einfach noch eine zweite Startrunde, in der die weiteren Spieler alle gleichzeitig starten.

#### Meisterschaften

Ihr könnt ein Rennen machen - oder eine ganze Meisterschaft! Diese besteht zum Bei-spiel aus 5 Rennen. Pro Rennen gibt es Punkte, wer nach den 5 Rennen die meisten Punkte hat, gewinnt die Meisterschaft.

1. Platz: 3 Punkte

2. Platz: 2 Punkte

3. Platz: 1 Punkt

#### Solo-Spiel

Auch allein kannst du TOKKA Cross spielen: Baue eine Strecke und stelle den Strecken-rekord auf: Je weniger Schnipps du benötigst, desto rekordverdächtiger.

furthest ahead. Then comes the player whose racer is currently in second place, and so on. Each player has one go per round—but the order can change.

If you miss a gate or fly off the track, you can choose to either flick the racer back or place it behind the last gate you passed, and continue playing from there.

If your racer flies off the table, you also have to put your racer in front of the last gate.

You are allowed to check the other racers and push them off the track or into an unfavourable position.

### End of the game

The player whose racer is the first to completely pass through the finish line gate is the winner.

Important: the racer must be completely behind the finish line strip, no longer touching it when viewed from above.

actuellement en deuxième position et ainsi de suite. Chaque joueur dispose d'un tour par manche ; mais l'ordre peut changer.

Quiconque rate un but ou sort de la piste a le choix : Soit revenir en arrière, soit placer le coureur derrière la dernière porte passée, puis continuer à jouer à partir de là.

Celui qui est éjecté de la table place également son joueur devant la dernière porte.

Il est permis de toucher les autres coureurs et de les pousser hors de la piste ou dans une position défavorable.

### Fin du jeu

Le joueur dont le coureur franchit entièrement la porte d'arrivée en premier est le vainqueur.

Important : Vu par en haut, le coureur doit se trouver complètement derrière la planche de la porte et ne plus la toucher.

Se manchi una porta o esci dalla pista, puoi scegliere: Tornare indietro o posizionare il pilota dietro l'ultima porta passata e continuare a giocare da lì.

Chi vola giù dal tavolo, posiziona anche il proprio giocatore davanti all'ultima porta.

È consentito controllare gli altri piloti e spingerli fuori dalla pista o in una posizione sfavorevole.

### Fine del gioco

Vince il giocatore il cui pilota supera per primo la porta del traguardo.

Importante: Visto dall'alto, il pilota deve trovarsi completamente dietro la barretta della porta, cioè non deve più toccarla.

### Further information

#### For more than four players

If there are more than 4 players, there is simply a second starting round in which the other players all start at the same time.

#### Championships

You can do one race - or a whole championship! This consists of 5 races, for example. Points are awarded for each race, and whoever has the most points after the 5 races wins the championship.

1st place: 3 points

2nd place: 2 points

3rd place: 1 point

#### Solo game

You can also play TOKKA Cross on your own: build a track and set the track record: the fewer flicks you need, the more you break the record by.

### Autres instructions

#### Avec plus de quatre joueurs

S'il y a plus de 4 joueurs, il y a simplement un deuxième tour de départ dans lequel les autres joueurs démarrent tous en même temps.

#### Championnats

Vous pouvez faire une course... ou un championnat entier ! Celui-ci consiste par exemple en 5 courses. Les points sont attribués par course ; celui qui a le plus de points après les 5 courses remporte le championnat.

1ère place : 3 points

2e place : 2 points

3e place : 1 point

#### Jeu solo

Vous pouvez également jouer à TOKKA Cross seul : Créez une piste et établissez le record : Moins vous avez besoin de coups de doigt, plus votre record sera dur à battre.

### Altre informazioni

#### Con più di quattro giocatori

Se ci sono più di 4 giocatori, c'è semplicemente un secondo turno iniziale in cui gli altri giocatori iniziano contemporaneamente.

#### Campionati

Potete organizzare una gara o un vero campionato! Il campionato può comporsi, ad esempio, di 5 gare. I punti vengono assegnati per ogni gara e chi ha il maggior numero di punti dopo le 5 gare vince il campionato.

1° posto: 3 punti

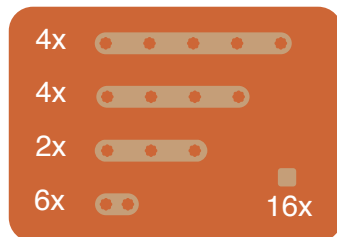
2° posto: 2 punti

3° posto: 1 punto

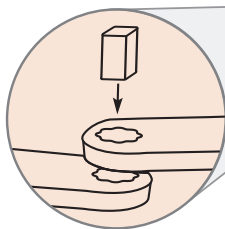
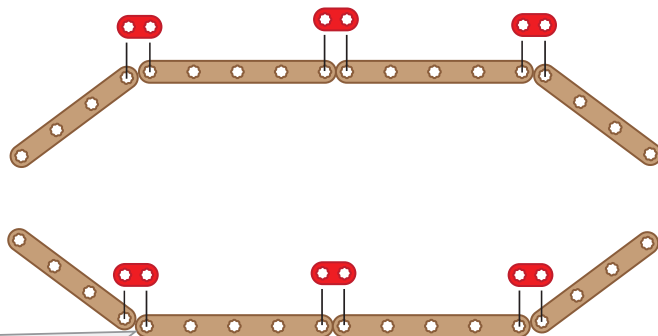
#### Gioco in solitaria

Puoi giocare a TOKKA Cross anche da solo. Costruisci una pista e stabilisci il record della pista: meno lanci sono necessari, più stabilisci record.

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



1



### D Vorbereitung

Baue das Spielfeld wie auf dem nachfolgenden Bild: Mit je zwei 5er-Banden pro Seite und den 4er-Banden als schräge Ecken. Die 3er-Banden darüber bilden das Hockeytor. (Abb. 1, 2 und 3).

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Ziel ist es, Tore zu schießen. Ein Tor zählt, wenn der Puck mit vollem Umfang unter der Tor-Bande verschwunden oder dahinter ist.

#### Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich eine Scheibe als Puck. Das kann, muss aber nicht die schwarze Scheibe sein.

Der Startspieler platziert den Puck in die eigene Spielhälfte und versucht ihn mit dem Hockeyschläger zu treffen.

Der Puck darf nur mit dem Hockeyschläger und nicht mit dem Finger gespielt werden. Der Hockeyschläger darf den Puck nicht stoppen, indem du den Hockeyschläger auf den Puck stellst. Der Puck darf nur mit der Hand berührt werden, wenn er vom Spielfeld fliegt oder nach einem Tor.

Ein Spieler darf den Puck so lange schlagen, wie dieser in seiner Platzhälfte ist. Sobald der Puck in der gegnerischen Platzhälfte liegen bleibt, ist der andere Spieler an der Reihe. Bleibt der Puck genau auf der Mittellinie liegen, dürfen beide Spieler gleichzeitig schlagen.

Mit dem Hockeyschläger dürfen Tore verhindert werden - aber nur mit dem Hockeyschläger und nicht mit den Fingern oder etwas anderem.

Nach einem Tor gibt es Anstoss: Der Spieler, der das Tor kassiert hat, platziert den Puck in der eigenen Spielhälfte und spielt weiter.

### E Setting up

Set up the playing area as shown in the image below: with two 5-hole strips per side and the 4-hole strips as slanted corners. The 3-hole strips on top form the hockey goal. (fig. 1, 2 and 3).

### How to play

#### Aim of the game

The aim is to score goals. A goal counts if a puck has gone completely under or behind the goal strip.

#### Gameplay

The youngest player starts and takes a counter as a puck. This can be the black counter, but it doesn't have to be.

The starting player places the puck in their half of the playing area and tries to hit it with the hockey stick.

You can only hit the puck with the hockey stick, not with your fingers. You cannot use the hockey stick to stop the puck by placing the hockey stick on the puck. You can only move the puck by hand if it flies out of the playing area or after a goal.

A player may hit the puck as long as it is in their half of the pitch. As soon as the puck lands in the opponent's half of the pitch, it is the other player's turn. If the puck lands exactly on the centreline, both players may hit it at the same time.

You can use the hockey stick to block goals—but only the hockey stick, not your fingers or anything else.

After a goal, there is kick-off: the player who conceded the goal places the puck in their own half of the playing area and continues to play.

### F Préparation

Construisez le terrain de jeu comme dans l'image suivante : Avec deux planches à 5 trous par côté et les planches à 4 trous pour les coins. Les planches à trois trous au-dessus forment le but de hockey. (fig. 1, 2 et 3).

### Règles du jeu

#### But du jeu

L'objectif est de marquer des buts. Un but compte lorsque toute l'étendue du palet a disparu sous ou derrière la planche de but.

#### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et prend un pion en tant que palet. Cela peut, mais ne doit pas nécessairement être le pion noir.

Le premier joueur place le palet dans sa moitié de jeu et tente de le frapper avec la crosse de hockey.

Le palet ne peut être joué qu'avec la crosse de hockey et non avec le doigt. Vous ne pouvez pas arrêter le palet avec la crosse de hockey en plaçant cette dernière sur le palet. Le palet ne peut être touché avec la main que lorsqu'il s'envole du terrain ou après un but.

Un joueur peut frapper le palet tant qu'il se trouve dans sa moitié de terrain. Dès que le palet se trouve dans la moitié de terrain adverse, c'est le tour de l'autre joueur. Si le palet reste exactement sur la ligne médiane, les deux joueurs peuvent frapper en même temps.

Les buts peuvent être empêchés avec la crosse de hockey ; mais seulement au moyen de cette dernière et non avec vos doigts ou quoi que ce soit d'autre.

Après un but, il y a un coup d'envoi : Le joueur qui a concédé le but place le palet dans sa moitié de terrain et se remet à jouer.

### I Preparazione

Costruisci il campo da gioco come mostrato nell'immagine seguente: con due tavolette con 5 fori per ogni lato e la tavoletta con 4 fori per formare i lati obliqui. Le tavolette con 3 fori sopra formano la porta da hockey. (fig. 1, 2 e 3).

### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

L'obiettivo è fare gol. Un gol viene considerato valido quando l'intera estensione del puck scompare sotto o dietro la porta.

#### Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia e prende un disco come puck. Questo può essere, ma non necessariamente, il disco nero.

Il giocatore iniziale posiziona il puck nella propria metà campo e cerca di colpirlo con

la mazza da hockey.

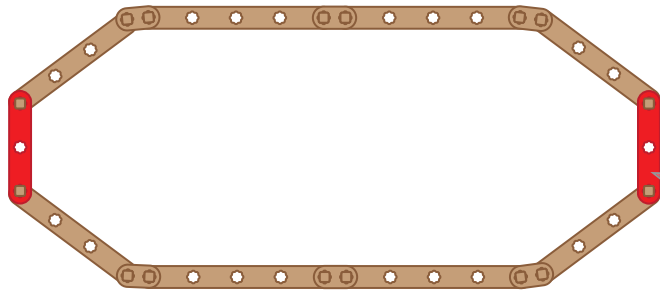
Il puck può essere giocato solo con la mazza da hockey e non con il dito. La mazza da hockey non deve fermare il puck appoggiando la mazza sul puck. Il puck può essere toccato con la mano solo quando esce dal campo o dopo un gol.

Un giocatore può colpire il puck finché questo si trova nella sua metà campo. Appena il puck si ferma nella metà campo avversaria, è il turno dell'altro giocatore. Se il puck si ferma esattamente sulla linea centrale, entrambi i giocatori possono colpire contemporaneamente.

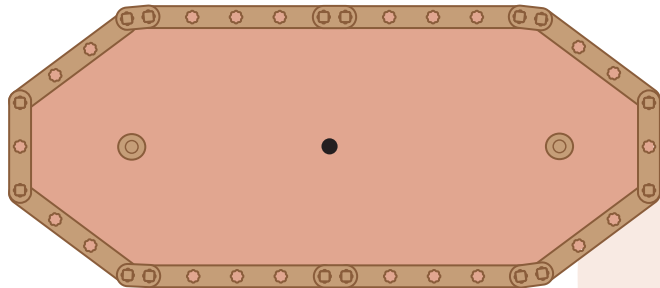
Con la mazza da hockey si possono evitare i gol, ma solo con la mazza da hockey e non con le dita o altro.

Dopo un gol c'è l'ingaggio: Il giocatore che ha subito il gol ripone il puck nella propria metà campo e continua a giocare.

2



3



### Spielende

Das Spiel ist fertig, wenn ein Spieler 7 Tore erzielt hat. Ihr könnt natürlich auch auf eine andere Toranzahl spielen, wenn ihr mehr oder weniger Zeit habt. Ihr könnt auch auf Zeit spielen, z.B. dreimal 5 Minuten wie im richtigen Eishockey. In der Pause wechselt ihr die Seiten.

### Weiteres

#### Puck aus dem Spiel

Fliegt der Puck vom Spielfeld, ist der Spieler an der Reihe, der den Puck nicht zuletzt berührt hat. Der Spieler platziert den Puck in der eigenen Spielfeldhälfte und spielt weiter. Landet der Puck auf der Bande, gilt das gleiche.

### Foul

Verstößt ein Spieler gegen die Regeln, z.B. indem er den Puck mit dem Finger oder in der gegnerischen Spielfeldhälfte spielt, ist das ein Foul: Der andere Spieler kriegt den Puck und darf in der eigenen Spielfeldhälfte weiterspielen.

### Zwei Spielvarianten

Die normale Variante: Nach jedem Schuss wartet ihr, bis der Puck stehen bleibt. Die Check-Variante: Diese Variante ist mit viel mehr Action geladen. Ihr müsst dabei nicht warten, bis der Puck stillsteht, sondern könnt sobald der Puck in eurer Spielfeldhälfte ist, drauf losschlagen. Es ist auch dribbeln erlaubt, solange das in der eigenen Hälfte geschieht.

### End of the game

The game is over as soon as a player has scored 7 goals. Of course, you can also play up to a different number of goals if you have more or less time. You can also play against the clock, e.g. three rounds of 5 minutes like in real ice hockey. Switch sides during the break.

### Further information

#### Puck out of play

If the puck flies out of the playing area, it is the turn of the player who did not touch the puck last. The player places the puck in their half of the playing area and continues to play. The same applies if the puck lands on a strip.

### Foul

If a player breaks the rules, e.g. by hitting the puck with their finger or while it's in the opponent's half of the playing area, this is a foul: the other player gets the puck and can continue playing in their own half of the playing area.

### Two versions of the game

The normal version: after each shot, wait until the puck comes to a stop. The check version: this version is much more action-packed. You don't have to wait until the puck stops, but you can hit it as soon as the puck is in your half of the playing area. You are also allowed to dribble, as long as you do it in your own half.

### Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a marqué 7 buts. Bien entendu, vous pouvez également jouer pour un nombre de buts différent si vous disposez de plus ou moins de temps. Vous pouvez également jouer en fonction du temps, par exemple trois fois pendant 5 minutes, comme au vrai hockey sur glace. Pendant la pause, vous changez de côté.

### Autres instructions

#### Sortie de jeu du palet

Si le palet s'envole du terrain, c'est le tour du joueur qui n'a pas touché le palet en dernier. Le joueur place le palet dans sa moitié de terrain et se remet à jouer. Si le palet atterrit sur la planche, la même règle s'applique.

### Faute

Si un joueur enfreint les règles, par exemple en jouant le palet avec son doigt ou dans la moitié de terrain adverse, c'est une faute : L'autre joueur récupère le palet et peut continuer à jouer dans sa propre moitié de terrain.

### Deux variantes de jeu

La variante normale : Après chaque tir, vous attendez que le palet s'arrête. La variante du check : Cette variante est chargée de beaucoup plus d'action. Vous n'avez pas besoin d'attendre que le palet s'immobilise ; vous pouvez le frapper dès qu'il est dans votre moitié de terrain. Le dribble est également autorisé à condition qu'il se déroule dans votre propre moitié de terrain.

### Fine del gioco

La partita termina quando un giocatore ha segnato 7 gol. Naturalmente potete giocare anche con un numero diverso di gol se avete più o meno tempo a disposizione. Si può anche giocare a tempo, ad esempio tre volte 5 minuti come nel vero hockey su ghiaccio. Durante la pausa cambiate i lati.

### Altre informazioni

#### Puck fuori gioco

Se il puck vola fuori dal campo, è il turno del giocatore che non ha toccato il puck per ultimo. Il giocatore posiziona il puck nella propria metà campo e continua a giocare. Vale la stessa regola se il puck finisce sulle tavolette.

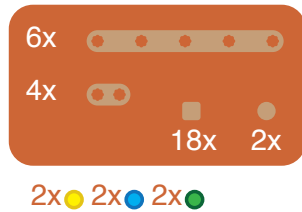
### Fallo

Se un giocatore viola le regole, ad esempio giocando il puck con il dito o nella metà campo avversaria, questo è un fallo: L'altro giocatore riceve il puck e può continuare a giocare nella propria metà campo.

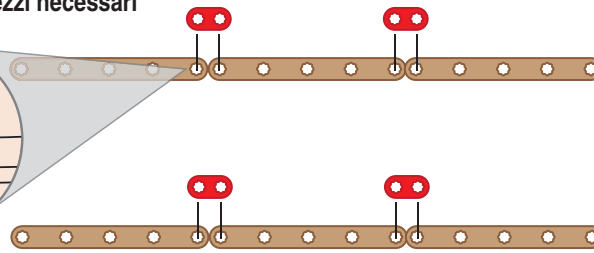
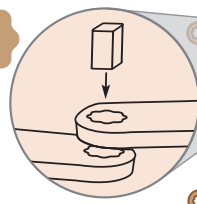
### Due varianti di gioco

La variante normale: Dopo ogni tiro, attendere che il puck si fermi. La variante check: questa variante è molto più ricca di azione. Non devi aspettare che il puck si fermi, puoi colpirlo non appena il puck si trova nella tua metà campo. È consentito anche il dribbling, purché venga effettuato nella propria metà campo.

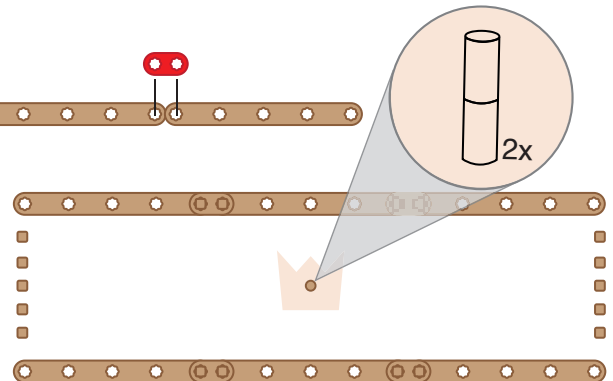
## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



1



2



### D Vorbereitung

Baue aus den Banden ein rechteckiges Feld, indem du nur die Seitenbanden aufstellst. Die kurzen Seiten bleiben erstmal frei.

Empfehlung zum Start: Pro Seite drei 5er-Banden. Der Abstand zwischen den beiden Banden ist ungefähr eine 5er-Bande (Abb. 1).

Jeder Spieler oder jedes Team stellt 5 Kubbs (= eckige Stecker) auf seiner kurzen Seite in einer Reihe auf wie im Bild oben. Das ist die Spiellinie.

Der König wird genau in der Mitte aufgestellt. Es sind zwei aufeinander gestellte runde Stecker (Abb. 2).

Als Wurfhölzer dienen 6 Scheiben. Es ist egal, ob sie verschiedene Farben haben. Der jüngste Spieler oder das Team mit dem jüngsten Spieler darf beginnen.

### E Setting up

Build a rectangular pitch with the strips by setting up just the side strips. Leave the short sides open for now.

Recommendation for starting: three 5-hole strips per side. The distance between the two strips should be about one 5-hole strip (fig. 1).

Each player or team places 5 kubbs (= square connectors) in a row on their short side, as shown in the image above. That's the play line.

Place the king right in the middle. The king is made up of two round connectors placed one on top of the other (fig. 2).

Use 6 counters as throwing sticks. It doesn't matter if they are different colours. The youngest player or the team with the youngest player gets to start.

### F Préparation

Construisez un terrain rectangulaire à partir des planches en installant uniquement les planches latérales. Les côtés courts restent libres pour l'instant.

Recommandation pour commencer : Trois planches à 5 trous par côté. La distance entre les deux planches est d'environ une planche à 5 trous (fig. 1).

Chaque joueur ou équipe place 5 kubbs (= bouchons carrés) en rang sur son petit côté comme sur l'image ci-dessus. C'est la ligne de jeu.

Le roi est placé exactement au milieu. Il consiste en deux bouchons ronds placés l'un sur l'autre (fig. 2).

6 pions servent de bâtons de jet. Ça n'a pas d'importance s'ils sont de couleurs différentes. Le joueur le plus jeune ou l'équipe avec le joueur le plus jeune peut commencer.

### I Preparazione

Costruisci un campo rettangolare con le tavolette montando solo le tavolette laterali. Per il momento i lati corti rimangono liberi.

Raccomandazione per l'inizio: tre tavolette con 5 fori per lato. La distanza tra le due tavolette è pari a circa una tavoletta con 5 fori (fig. 1).

Ogni giocatore o ogni squadra posiziona 5 kubb (= tasselli quadrati) sul proprio lato corto in fila, come mostrato nell'immagine qui sopra. Questa è la linea di gioco.

Il re è posizionato esattamente al centro. Ci sono due tasselli rotondi posti uno sopra l'altro (fig. 2).

6 dischi servono come bastoni da lancio. Non importa se sono di colori diversi. Può iniziare il giocatore più giovane o la squadra con il giocatore più giovane.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Das Ziel der schnippenden Partei ist es, so viele Kubbs wie möglich so zu treffen, dass sie umfallen.

Erst wenn alle gegnerischen Kubbs aus dem Spiel sind, muss der König umgeschonippt werden, um das Spiel zu gewinnen.

**Achtung:** Fällt während des Spiels der König um, hat derjenige Spieler, der geschonippt hat, das Spiel verloren.

#### Spielablauf

Jeder Spieler oder jedes Team darf pro Runde die 6 Scheiben schnippen. Es gelten die allgemeinen Schnippregeln (Abb. 3). Nach den 6 Schnipps ist der andere Spieler oder das andere Team 6-mal mit Schnippen an der Reihe.

Wenn Kubbs von dir umgeworfen werden, musst du sie, sobald du an der Reihe bist, irgendwo in die gegnerische Hälfte des Spielfelds schnippen. Dort wo sie liegen blei-

### How to play

#### Aim of the game

The aim when flicking the counters is to knock over as many kubbs as possible.

You only have to knock the king over to win the game once all the opponent's kubbs are out of the game.

**Note:** If the king falls over during the game, the player who flicked the counter that knocked it over has lost the game.

#### Gameplay

Each player or team can flick 6 counters per round. The general flicking rules apply (fig. 3). After the 6 flicks, it is the turn of the other player or the other team to flick 6 times in a row.

If your kubbs get knocked over, once it's your turn, you'll have to flick them somewhere

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but de la manœuvre est de toucher autant de kubbs que possible pour qu'ils tombent.

Ce n'est que lorsque tous les kubbs adverses sont hors du jeu que le roi doit être renversé pour gagner la partie.

**Attention :** Si le roi est renversé pendant la partie, le joueur qui l'a fait tomber perd la partie.

#### Déroulement du jeu

Chaque joueur ou équipe est autorisé à lancer les 6 pions par manche. Les règles générales de coups de doigt s'appliquent (fig. 3). Après les 6 coups, c'est au tour de l'autre joueur ou équipe de faire 6 coups.

Si vous faites tomber des kubbs, vous devez les lancer n'importe où dans la moitié

### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

L'obiettivo della squadra che lancia è colpire il maggior numero possibile di kubb in modo da farli cadere.

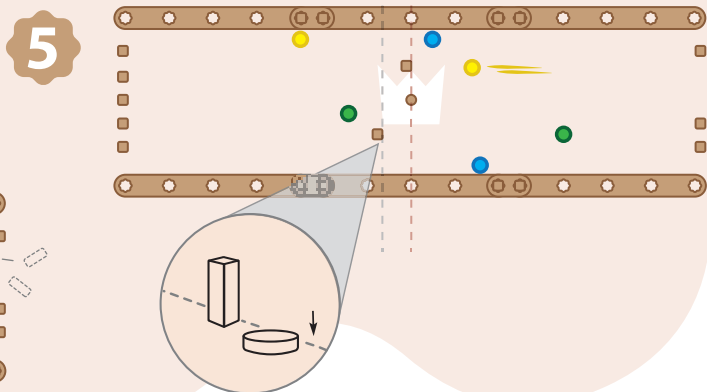
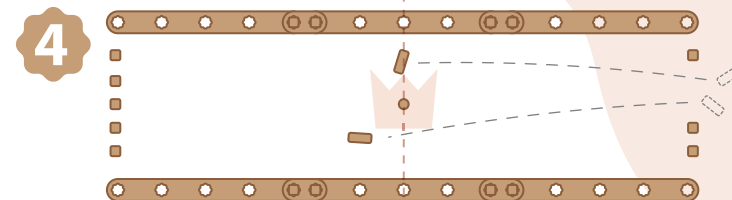
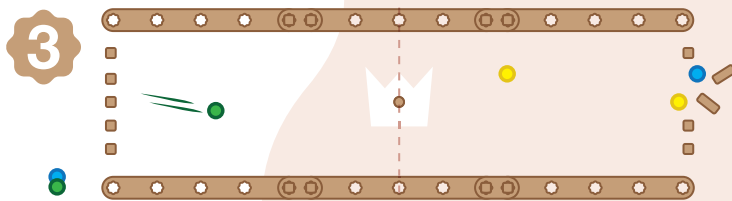
Solo quando tutti i kubb dell'avversario sono fuori gioco, anche il re deve essere abbattuto per vincere la partita.

**Attenzione:** Se il re cade durante la partita, il giocatore che ha lanciato perde la partita.

#### Svolgimento del gioco

Ogni giocatore o ogni squadra può lanciare i 6 dischi per round. Si applicano le regole generali di lancio (fig. 3). Dopo i 6 lanci, tocca all'altro giocatore o all'altra squadra colpire per 6 volte.

Se vengono fatti cadere kubb tuoi, appena è il tuo turno deve lanciarli da qualche parte nella metà del campo di gioco dell'avversario. Nel punto in cui rimangono



ben, werden sie aufgestellt (Abb. 4).

Falls die Kubbs nicht in der gegnerischen Hälfte landen, kannst du es nochmals versuchen. Wer an der Reihe ist, muss immer zuerst die eigenen Kubbs auf der gegnerischen Seite umwerfen, bevor die gegnerischen Kubbs umgeschnippt werden dürfen. Es macht deshalb Sinn, sie möglichst nahe an der Mittellinie zu platzieren, damit sie einfach zu treffen sind (Abb. 5).

Eigene umgeworfene Kubbs werden aus dem Spiel genommen.

**Achtung:** Wer den König umwirft, verliert das Spiel.

Wer Kubbs vom Gegner (vom gegnerischen Team) in der eigenen Spielfeldhälfte hat, muss nicht von seiner Spiellinie spielen, sondern darf auf der Höhe der Kubbs in der eigenen Hälfte schnippen (Abb. 5). Also möglicherweise viel weiter vorne!

Wenn ein Spieler einen Kubb auf der Spiellinie des Gegners umwirft, aber noch eigenen Kubbs im gegnerischen Feld hat, kann das gegnerische Team entscheiden, wo der Kubb wieder aufgestellt wird.

in the opponent's half of the pitch. Stand them up where they land (fig. 4).

If the kubbs don't land in the opponent's half, you can try again.

The person whose turn it is must always hit their own kubbs into the opponent's side before they can knock over the opponent's kubbs. It therefore makes sense to place them as close to the centreline as possible so that they are easy to hit (fig. 5).

Your own knocked-over kubbs are taken out of the game.

**Note:** whoever knocks over the king loses the game.

If you have any of the opponent's (or the opposing team's) kubbs in your half of the pitch, you do not have to play from your play line, but may flick your counters at the level of the kubbs in your half (fig. 5). This might be a lot further forward!

If a player knocks over a kubb on the opponent's play line but still has one of their own kubbs in the opponent's pitch, the opposing team can decide where to place the kubb again.

de terrain adverse dès que c'est votre tour. Ils doivent être remis debout là où ils sont couchés (fig. 4).

Si les kubbs n'arrivent pas dans la moitié de terrain adverse, vous pouvez réessayer. Celui dont c'est le tour doit toujours d'abord renverser ses propres kubbs du côté adverse avant que les kubbs adverses ne puissent être renversés. Il est donc judicieux de les placer le plus près possible de la ligne médiane afin qu'ils soient faciles à toucher (fig. 5).

Vos propres Kubbs renversés sont retirés du jeu.

**Attention :** Celui qui renverse le roi perd la partie.

Quiconque a des kubbs de l'adversaire (équipe adverse) dans sa propre moitié de terrain n'est pas obligé de jouer depuis sa ligne de jeu, mais peut tirer à la hauteur des kubbs dans sa propre moitié de terrain (fig. 5). Et il peut donc tirer bien plus loin !

Si un joueur fait tomber un kubb sur la ligne de jeu adverse mais qu'il a toujours des kubbs à lui sur le terrain adverse, l'équipe adverse peut décider où placer à nouveau le kubb.

vengono risollevari (fig. 4).

Se i kubb non finiscono nella metà campo dell'avversario, puoi riprovare. Al proprio turno, bisogna sempre rovesciare i propri kubb sul lato avversario prima di poter rovesciare i kubb dell'avversario. È quindi opportuno posizionarli il più vicino possibile alla linea centrale, in modo che siano facili da colpire (fig. 5).

I propri kubb abbattuti vengono tolti dal gioco.

**Attenzione:** Chi rovescia il re perde la partita.

Se nella propria metà campo sono presenti kubb dell'avversario (della squadra avversaria), non si deve giocare dalla sua linea di gioco, ma può colpire all'altezza dei kubb nella propria metà campo (fig. 5). Se possibile molto più avanti!

Se un giocatore rovescia un kubb sulla linea di gioco avversaria ma ha ancora suoi kubb nel campo avversario, la squadra avversaria può decidere dove il kubb deve essere sollevato di nuovo.

## Spielende

Hast du alle Kubbs von der Spiellinie des Gegners umgeworfen, darfst du auf den König schnippen.

Entweder von deiner Spiellinie aus oder, falls es gegnerische Kubbs in deiner Spielfeldhälfte hat, auf deren Höhe. Spielvariante: Auf den König wird immer von der Spiellinie aus geschnippt.

Wer den König komplett umwirft, so dass beide runden Stecker liegen, gewinnt die Partie!

## Weiteres

Wenn ein Spieler beim Schnippen einen Kubb umwirft, der nicht umgeworfen werden sollte (z.B. einen Kubb auf seiner eigenen Seite), muss er diesen Kubb wieder aufstellen und erneut schnippen.

## End of the game

If you knock over all the kubbs from the opponent's play line, you can try to hit the king. Either from your play line or, if any of the opponent's kubbs are in your half of the pitch, at the level of these kubbs. Alternative game version: always flick counters at the king from the play line.

Whoever knocks over the king completely, so that both round connectors are lying down, wins the game!

## Further information

If a player knocks over a kubb that should not be knocked over (e.g. a kubb on their own side) while flicking, they must stand that kubb back up and flick again.

## Fin du jeu

Une fois que vous avez renversé tous les kubbs de la ligne de jeu de votre adversaire, vous pouvez viser le roi.

Soit depuis votre ligne de jeu, soit, s'il y a des kubbs adverses dans votre moitié de terrain, à leur hauteur. Variante de jeu : Pour renverser le roi, il faut toujours tirer à partir de la ligne de jeu.

Celui qui renverse complètement le roi, à savoir que les deux bouchons ronds qui le constituent sont couchés, remporte la partie !

## Autres instructions

Si un joueur, en donnant son coup de doigt, fait tomber un kubb qui ne devrait pas être renversé (par exemple un kubb de son propre côté), il doit remettre ce kubb en place et rejouer.

## Fine del gioco

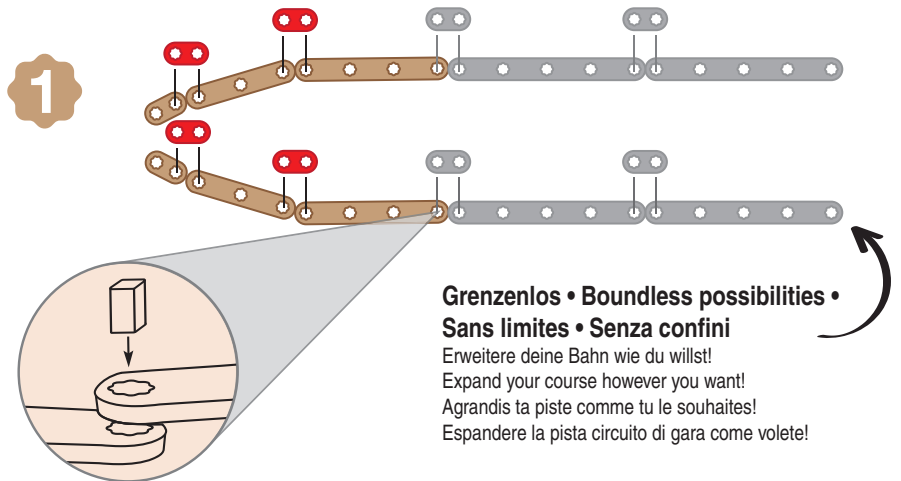
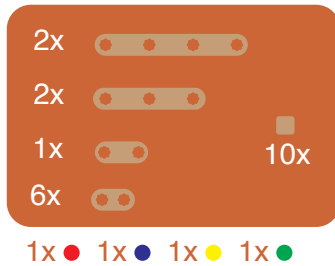
Una volta rovesciati tutti i kubb sulla linea di gioco dell'avversario, puoi abbattere il re. O dalla tua linea di gioco o, se ci sono kubb avversari nella tua metà campo, alla loro altezza. Variante di gioco: Il re viene sempre abbattuto dalla linea di gioco.

Vince la partita chi rovescia completamente il re in modo che entrambi i tasselli rotondi siano a terra!

## Altre informazioni

Se un giocatore abbatte un kubb che non dovrebbe essere rovesciato (ad esempio un kubb del suo stesso lato), deve risollevarlo questo kubb e colpirlo di nuovo.

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



### Grenzenlos • Boundless possibilities • Sans limites • Senza confini

Erweitere deine Bahn wie du willst!  
Expand your course however you want!  
Agrandis ta piste comme tu le souhaites!  
Espandere la pista circuito di gara come volete!

## D Vorbereitung

Baue mit den TOKKA Teilen die linke und rechte Bande. Die einfachste Bahn, die es gibt, sieht so aus: **siehe Abb. 1.**

Die Bahn braucht einen Anspielpunkt und ein Tor-Loch (siehe bei den allgemeinen Hinweisen). Der Anspielpunkt ist die Mitte zwischen den beiden Bandenenden. Das Loch ist am anderen Ende der Bahn und sieht folgendermassen aus: **siehe Abb. 2.** Du kannst eine x-beliebige Bahn bauen. Du kannst Kurven, Hindernisse und Lücken bauen, die Tischkante als gefährliche Schlucht einbauen und Gegenstände aus der Wohnung in die Bahn stellen. Lass deiner Kreativität freien Lauf!

## Spielanleitung

### Ziel des Spiels

Das Ziel ist, die Scheibe ins Loch, bzw. durch das Tor-Loch zu schnippen (**Abb. 3**) - und zwar mit so wenigen Schnipps wie möglich!

### Spielablauf

Jeder Spieler schnappt sich eine farbige Scheibe.

Der jüngste Spieler beginnt und setzt die Spielscheibe auf den Anspielpunkt (Mitte zwischen den Bandenstarts).

Los geht's: Schnippe vom Anspielpunkt so weit wie möglich zum Tor-Loch. Schaffst du es gleich beim ersten Schnipp durch das Tor-Loch, dann hast du es in einem Versuch geschafft! Ansonsten schnippst du dort weiter, wo die Scheibe liegengeblieben ist.

Du spielst so lange weiter, bis die Spielscheibe durch das Tor-Loch saust. Jeder Schnipp ist ein Punkt.

## E Setting up

Set up the left and right strips with the TOKKA parts. The simplest course looks like this: **see fig. 1.**

The course needs a starting point and a goal hole (see the General Instructions). The starting point is midway between the two ends of the strips. The hole is at the other end of the course and looks like this: **see fig. 2.**

You can build the course any way you want. You can build bends, obstacles, and gaps, incorporate the edge of the table as a dangerous chasm, and make objects from around the house part of the course. Let your creativity run wild!

## How to play

### Aim of the game

The aim is to flick the counter into the hole or through the goal hole (**fig. 3**) with as few flicks as possible!

### Gameplay

Each player takes a coloured counter.

The youngest player starts and places their counter on the starting point (midway between the ends of the strips at the start).

Get set, go: flick your counter as far as you can from the starting point towards the goal hole. If you make it through the goal hole on the first flick, you've got a hole-in-one! Otherwise, continue flicking from where the counter stopped.

Keep playing until the counter zips through the goal hole. Every flick counts as one point.

## F Préparation

Utilisez les pièces TOKKA pour construire les planches gauche et droite. La plus simple qui existe ressemble à celle-ci : **voir fig. 1.**

La piste nécessite un point de mise en jeu et un trou pour le but (voir informations générales). Le point de mise en jeu est le milieu entre les deux extrémités des planches. Le trou se trouve à l'autre extrémité de la piste et ressemble à ceci : **voir fig. 2.**

Vous pouvez créer n'importe quelle piste que vous voulez. Vous pouvez construire des courbes, des obstacles et des interstices, utiliser le bord de la table comme un ravin dangereux et placer des objets de l'appartement sur la piste. Laissez libre cours à votre créativité !

## Règles du jeu

### But du jeu

Le but est de faire passer le pion dans le trou ou à travers le trou du but (**fig. 3**), et ce avec le moins de coups possible !

### Déroulement du jeu

Chaque joueur prend un pion coloré.

Le joueur le plus jeune commence et place le pion de jeu sur le point de mise en jeu (au milieu entre les départs de planches).

C'est parti : Lancez à partir du point de mise en jeu aussi loin que possible jusqu'au trou de but. Si vous réussissez à franchir le trou du but dès le premier coup, alors ça veut dire que vous l'avez fait en un seul essai ! Sinon, vous devez continuer à tirer là où le pion a été laissé.

Vous continuez à jouer jusqu'à ce que le pion passe à travers le trou du but. Chaque coup de doigt vaut un point.

## I Preparazione

Utilizza i pezzi TOKKA per costruire le barriere laterali destra e sinistra. La pista più semplice è la seguente: **vedi fig. 1.**

Il percorso deve avere un punto di partenza e di una buca della porta (vedi istruzioni generali). Il punto di partenza è il centro tra le due estremità delle barriere. La buca si trova all'altra estremità della pista e si presenta così: **vedi fig. 2.**

Puoi costruire la pista che preferisci. Puoi costruire curve, ostacoli e spazi vuoti, utilizzare il bordo del tavolo come pericoloso burrone e inserire nella pista oggetti di casa. Dai sfogo alla tua creatività!

## Istruzioni di gioco

### Scopo del gioco

L'obiettivo è lanciare il disco in buca o attraverso la buca della porta (**fig. 3**), con il minor numero di colpi possibile!

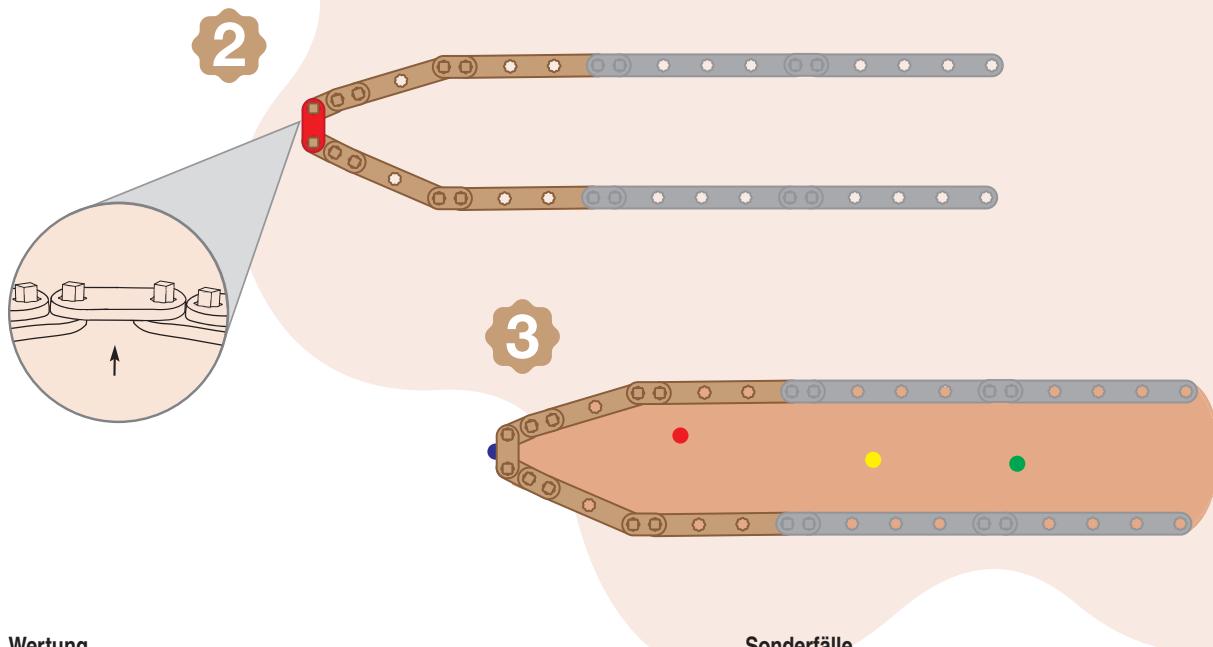
### Svolgimento del gioco

Ogni giocatore prende un disco colorato.

Il giocatore più giovane inizia e posiziona il disco di gioco sul punto di partenza (al centro tra gli inizi delle tavolette).

Si inizia: lancia dal punto di partenza il più lontano possibile verso la buca della porta. Se riesci a passare attraverso la buca della porta al primo colpo, ce l'hai fatta con un solo tentativo! Altrimenti, continua a lanciare dove il disco si è fermato.

Si continua a giocare finché il disco non attraversa la buca della porta. Ogni lancio è un punto.



### Wertung

Schreibt die Punkte pro Bahn auf.

### Spielende

Wer am wenigsten Schnipps braucht, gewinnt die Runde.

Werden verschiedene Bahnen gespielt, werden die Runden addiert und der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt.

### Weiteres

#### Einlochen

Die Scheibe ist eingelocht, sobald sie komplett durch das Tor ist und von es von oben gesehen nicht mehr berührt.

#### Nacheinander spielen

Jeder Spieler schnippt, bis sein Scheibe durch das Tor-Loch ist. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Scoring

Write down the points per course.

### End of the game

Whoever takes the fewest flicks wins the round.

If you play multiple courses, add up the rounds and the player with the fewest points wins.

### Further information

#### Holing the counter

The counter is „holed“ as soon as it passes completely through the goal and is no longer touching it when viewed from above.

#### Play one at a time

Each player keeps flicking until their counter is through the goal hole. Then it is the next player's turn.

### Classement

Notez les points par piste.

### Fin du jeu

Celui qui a eu besoin de faire le moins de coups remporte la manche.

Si différentes pistes sont utilisées, les manches sont additionnés et le joueur avec le moins de points gagne.

### Autres instructions

#### Rentrer la balle dans le trou

Le pion est considéré comme rentré dans le trou dès qu'il a complètement traversé le but et n'est plus touché vu d'en haut.

#### Jouer l'un après l'autre

Chaque joueur tire jusqu'à ce que son pion passe à travers le trou du but. C'est alors au tour du joueur suivant.

### Conteggio dei punti

Scrivi i punti per pista.

### Fine del gioco

Chi ha bisogno di un minor numero di lanci vince il round.

Se si giocano diverse piste, i round si sommano e vince il giocatore con il minor numero di punti.

### Altre informazioni

#### Disco in buca

Il disco è infilato in buca appena attraversa completamente la porta e, guardando dall'alto, non la tocca più.

#### Giocare uno dopo l'altro

Ogni giocatore lancia fino a quando il suo disco non attraversa la buca della porta. Poi è il turno del giocatore successivo.

### Sonderfälle

Wenn die Scheibe unter einer Bande oder so nahe einer Bande ist, dass er schwer zu spielen ist, dann kannst du sie um eine Scheiben-Breite verschieben.

Fliegt die Scheibe vom Tisch, kannst du dort weiterspielen, wo sie die Bahn verlassen hat - es gibt jedoch einen Strafpunkt.

### Mehrere Bahnen

Eine Partie TOKKA Minigolf geht über drei Runden und drei verschiedene Bahnen. Wer in der vergangenen Runde am meisten Schnipps gebraucht hat, darf die nächste Bahn bauen. Ihr müsst nicht jedes Mal eine komplett neue Bahn bauen, sondern könnt mit wenigen Handgriffen die Bahn umstellen.

### Special cases

If the counter lands under a strip or so close to a strip that it is difficult to play, you can move it by one counter width.

If the counter flies off the table, you can continue playing from where it left the course—but you will get a penalty point.

### Multiple courses

A game of TOKKA Minigolf takes place over three rounds and three different courses. Whoever used the most flicks in the previous round gets to build the next course. You don't have to build a completely new course every time, but can alter the course with just a few simple steps.

### Cas particuliers

Si le pion se trouve sous une planche ou si près d'une planche qu'il est difficile de le jouer, vous pouvez le déplacer d'une largeur de pion.

Si le pion est éjecté de la table, vous pouvez continuer à jouer là où il a quitté la piste, mais il y aura un point de pénalité.

### Plusieurs parcours

Une partie de mini-golf TOKKA consiste en trois manches et en trois parcours différents. Celui qui a utilisé le plus de coups de doigt lors de la manche précédente peut construire le parcours suivant. Vous n'êtes pas obligé de créer un tout nouveau parcours à chaque fois, mais vous pouvez modifier le parcours en quelques étapes simples.

### Casi speciali

Se il disco si trova sotto una tavoletta o così vicino a una tavoletta da rendere difficile il gioco, puoi spostarlo di una larghezza del disco.

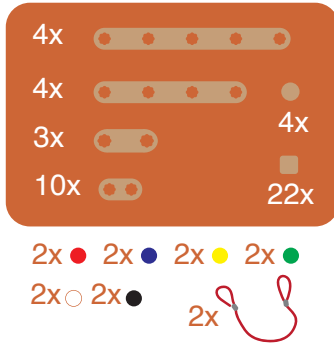
Se il disco vola giù dal tavolo, puoi continuare a giocare nel punto in cui ha lasciato la pista, ma c'è un punto di penalità.

### Diverse piste

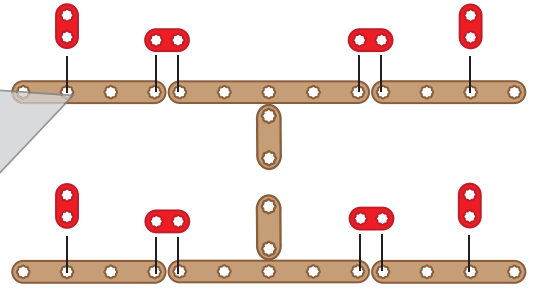
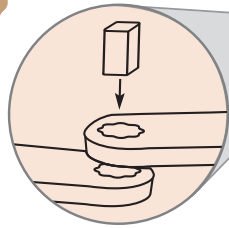
Una partita di minigolf TOKKA prevede tre round e tre piste diverse. Chi ha utilizzato il maggior numero di lanci nel round precedente potrà costruire la pista successiva. Non dovete costruire ogni volta una pista completamente nuova, ma potete modificarla in pochi semplici passaggi.

# TOKKA Pass-Trapp

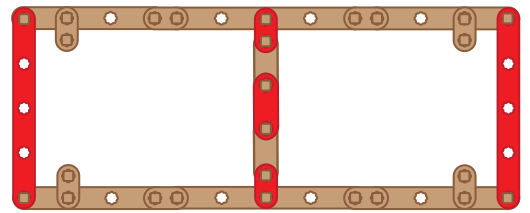
## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



1



2



### D Vorbereitung

Baue das Spielfeld wie auf dem Bild (Abb. 1, 2, 3 und 4).

In der Mitte ist eine Lücke. Wenn diese für euch zu schmal ist, könnt ihr sie auch breiter bauen.

Spanne die Gummibänder am Schluss. Sie sollten möglichst straff sein, damit die Scheiben so richtig flitzen (Abb. 3).

Platziere das Spielfeld in die Mitte der Spieler. Jeder Spieler schnappt sich sechs Scheiben (Farbe spielt keine Rolle) und platziert sie in der eigenen Feldhälfte. Wo ist egal, allerdings muss der mittlere Streifen von der Lücke bis zum Gummiband frei bleiben.

Stellt eine Stoppuhr auf 3 Minuten.

### E Setting up

Set up the playing area as shown in the image (fig. 1, 2, 3 and 4).

There is a gap in the middle. If this is too narrow for you, you can also make it wider.

Attach the elastic bands at the end. They should be as taut as possible so that the counters really whizz across the table (fig. 3).

Place the playing area in the middle of the players. Each player takes six counters (colour does not matter) and places them in their own half of the playing area. It does not matter where, but the middle strip must be left clear between the gap and the elastic band.

Set a stopwatch for 3 minutes.

### F Préparation

Construisez le terrain de jeu comme dans l'image (fig. 1, 2, 3 et 4).

Au milieu, il y a un interstice. Si celui-ci est trop étroit pour vous, vous pouvez également l'élargir.

Enfin, étirez les élastiques. Ils doivent être aussi tendus que possible pour que les pions soient vraiment bien propulsés (fig. 3).

Placez le terrain de jeu au milieu des joueurs. Chaque joueur prend six pions (la couleur n'a pas d'importance) et les place dans sa propre moitié de terrain. Peu importe où, mais la bande médiane allant de l'interstice à l'élastique doit rester libre.

Réglez un chronomètre sur 3 minutes.

### I Preparazione

Costruisci il campo da gioco come mostrato nell'immagine seguente (fig. 1, 2, 3 e 4). C'è uno spazio vuoto al centro. Se questo è troppo stretto per voi, potete anche costruirlo più largo.

Tendi gli elastici all'estremità. Devono essere più tesi possibile, in modo che i dischi sfreccino davvero (fig. 3).

Posiziona il campo di gioco al centro dei giocatori. Ogni giocatore prende sei dischi (il colore non ha importanza) e li posiziona nella propria metà campo. Non importa dove, ma la striscia centrale deve rimanere libera dalla fessura all'elastico.

Imposta un cronometro su 3 minuti.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die Scheiben mittels des Gummibandes durch die kleine Öffnung in der Mitte des Spielbretts in den Bereich des Gegners zu schießen.

#### Spielablauf

Startet die Stoppuhr und zählt mit einem Countdown von drei. Beide Spieler beginnen gleichzeitig.

Das Spiel ist hektisch! Beide Spieler versuchen ununterbrochen, die Scheiben in die andere Hälfte zu schießen. Gelingt das, muss der Gegner auch diese Scheibe wieder schießen. Es geht also darum, möglichst viele Treffer zu landen und zu hoffen, dass der Gegner nicht trifft.

#### How to play

##### Aim of the game

The aim of the game is to use the elastic band to shoot the counters through the small opening in the middle of the game board into the opponent's area.

##### Gameplay

Start the stopwatch and count down from three. Both players start at the same time. The game is hectic! Both players continuously try to shoot their counters into the other half. If they succeed, the opponent has to shoot that counter back again. The aim is to score as many goals as possible and hope your opponent misses.

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but du jeu est d'utiliser l'élastique pour lancer les pions à travers la petite ouverture au milieu du plateau de jeu dans la zone de l'adversaire.

#### Déroulement du jeu

Démarrez le chronomètre et comptez à rebours à partir de trois. Les deux joueurs démarrent en même temps.

Le jeu est mouvementé ! Les deux joueurs tentent continuellement de lancer les pions dans l'autre moitié. Lorsque l'un d'entre eux y parvient, l'adversaire doit tirer à nouveau un pion. Il s'agit donc de réussir le plus de coups possible et d'espérer que l'adversaire ne marque pas.

### Istruzioni di gioco

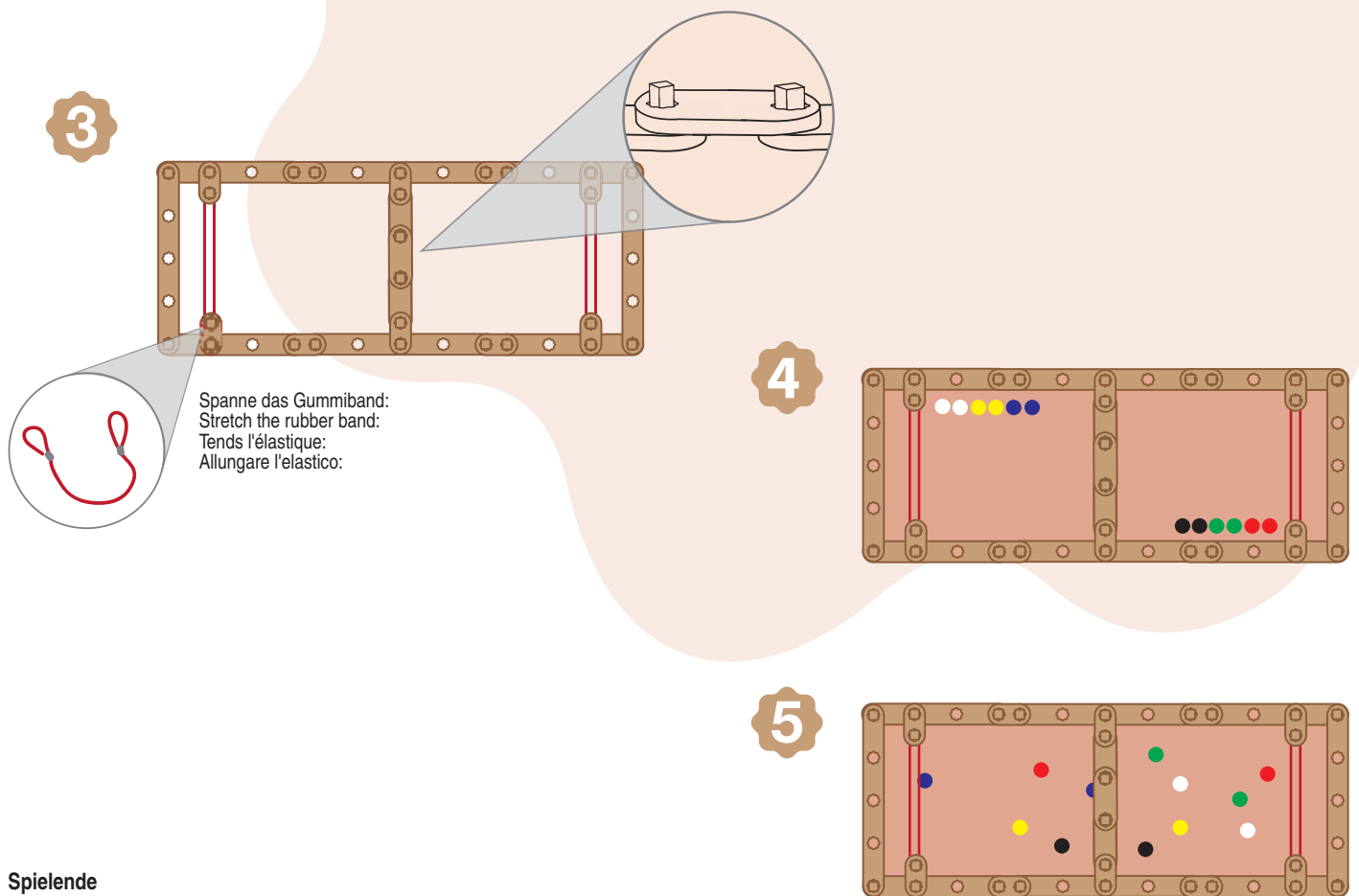
#### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è lanciare i dischi attraverso la piccola apertura al centro della tavola da gioco nell'area dell'avversario usando l'elastico.

#### Svolgimento del gioco

Avvia il cronometro e conta alla rovescia da tre. Entrambi i giocatori iniziano nello stesso momento.

Il gioco è frenetico! Entrambi i giocatori cercano continuamente di lanciare i dischi nell'altra metà campo. Se ciò riesce, l'avversario deve lanciare di nuovo anche questo disco. L'obiettivo è mettere a segno quanti più colpi possibili e sperare che l'avversario non segni.



### Spielende

Das Spiel ist fertig, sobald ein Spieler keine Scheiben mehr in der eigenen Hälfte hat. Er hat gewonnen! Wenn nach drei Minuten kein Sieger feststeht, stoppt das Spiel. Wer zu diesem Zeitpunkt weniger Scheiben in der eigenen Hälfte hat, hat gewonnen. (Abb. 5)

### Weiteres

Wer zuerst drei Spiele gewinnt, ist TOKKA Trappe-Passe Champion!

### End of the game

The game is over as soon as a player has no more counters left in their half. They have won! If there is no winner after three minutes, the game stops. Whoever has the fewest discs in their half at this point has won (fig. 5).

### Further information

Whoever wins three games first is the TOKKA Trappe-Passe Champion!

### Fin du jeu

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de pion dans sa moitié de terrain. Il a gagné ! S'il n'y a pas de gagnant au bout de trois minutes, le jeu s'arrête. Celui qui a le moins de pions dans sa moitié de terrain à ce stade gagne (fig. 5).

### Autres instructions

Celui qui remporte trois matchs en premier est le Champion TOKKA Passe-Trappe !

### Fine del gioco

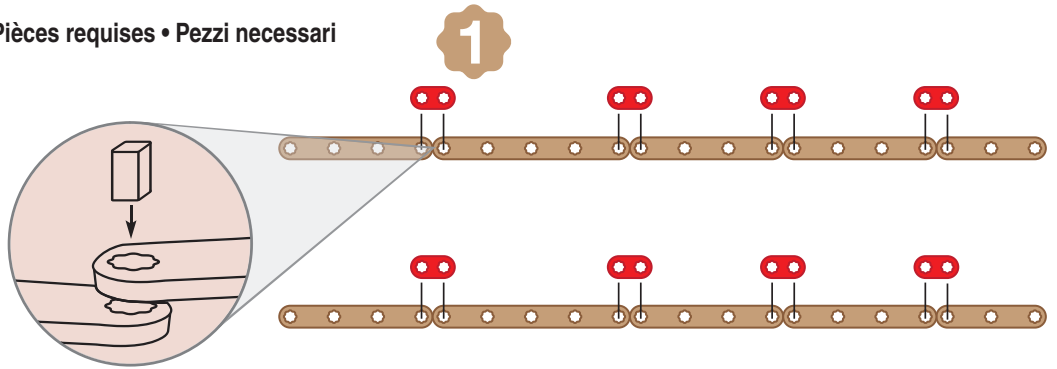
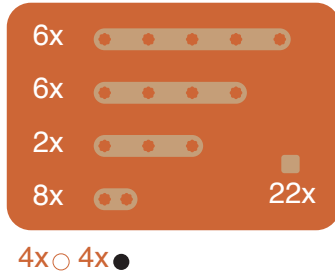
La partita termina appena un giocatore non ha più dischi nella propria metà campo. Ha vinto! Se dopo tre minuti non c'è un vincitore, il gioco si ferma. Il vincitore è chi in questo momento ha meno dischi nella propria metà campo (fig. 5).

### Altre informazioni

Chi vince per primo tre partite è il campione TOKKA Trappe-Passe!

# TOKKA Shuffle

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



### D Vorbereitung

Baue das Shuffleboard wie auf dem Bild (Abb.1 und 2).

Pro Seite werden von unten nach oben folgenden Banden verbaut: eine 3er-Bande, 2-mal eine 4er-Bande, eine 5er-Bande, eine 4er-Bande.

Das Spielfeld ist nach hinten offen. Im originalen Shuffleboard-Spiel fallen die Steine über eine Kante. Du kannst das Spielfeld an der Tischkante platzieren, wenn du den gleichen Effekt erzielen möchtest. Das ist aber nicht unbedingt notwendig.

Gespielt wird mit vier gleichfarbigen Spielscheiben pro Spieler oder Team. Es können also pro Team bis zu vier Spieler mitmachen.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Ähnlich wie im Curling gilt es, die gegnerischen Spielscheiben wegzustossen und mit den eigenen Spielscheiben zu punkten.

### Spielablauf

Ein Team, egal welches, beginnt. Der Startspieler stößt eine Spielscheibe mit einer beliebigen Technik in das Spielfeld. Das Ziel ist, dass die Spielscheibe in einem möglichst hohen Punktebereich liegen bleibt.

Dann ist der Spieler aus dem anderen Team an der Reihe. Auch er versucht, seine Spielscheibe möglichst gut zu platzieren und Punkte zu erzielen.

Die eigene Spielscheibe soll dabei möglichst nicht hinten aus dem Spielfeld fliegen, denn diese Spielscheiben sind verloren und zählen in dieser Runde nicht.

Es ist erlaubt, Spielscheiben auf dem Spielfeld mit der eigenen Spielscheibe aus dem Spielfeld zu stossen.

So spielen beide Teams abwechselungsweise alle ihre Spielscheiben. Dann wird ausgewertet.

#### Wertung

Es erhält nur dasjenige Team Punkte, deren Spielscheibe oder Spielscheiben am nächsten am Spielfeldende liegen. Gewertet werden alle Spielscheiben, die vor der ersten gegnerischen Spielscheibe liegen. Alle gegnerischen Spielscheiben und die eigenen, die hinter der ersten gegnerischen Spielscheibe liegen, zählen nicht.

### E Setting up

Set up the Shuffleboard as shown in the image (fig. 1 and 2).

Set up the following strips from bottom to top on each side: a 3-hole strip, 2 4-hole strips, a 5-hole strip, and a 4-hole strip.

The playing area is open at the back. In the original Shuffleboard game, the counters fall over an edge. You can place the playing area at the edge of the table if you want to achieve the same effect. But this is not absolutely necessary.

The game is played with four counters of the same colour per player or team. So there can be up to four players per team.

### How to play

#### Aim of the game

Similar to curling, the aim is to push the opponent's counters away and score points with your own game counters.

### Gameplay

Any team can start. The starting player pushes a counter into the playing area using any technique. The goal is to keep the counter in the highest-scoring area you can.

Then it is the player from the other team's turn. They also try to get their counter in the best position possible and to score points.

Try not to let your counter fly out of the back of the playing area, because it will be out of play and will not count in this round.

You can push counters on the playing area out of the playing area with your own counter. Both teams take turns playing all their counters. Then count up the scores.

#### Scoring

Points are only awarded to the team whose counter or counters are closest to the end of the playing area. You get points for all counters that are in front of the opponent's furthest forward counter. You do not get any points for any of your own or your opponent's counters that are behind the opponent's furthest forward counter.

### F Préparation

Construisez le jeu de palets comme sur l'image (fig. 1 et 2).

Les planches suivantes sont installées de chaque côté de bas en haut : une planche à 3 trous, deux fois une planche à 4 trous, une planche à 5 trous, une planche à 4 trous.

Le terrain de jeu est ouvert à l'arrière. Dans le jeu de palets original, les pièces tombent par dessus un bord. Vous pouvez placer le plateau de jeu sur le bord de la table si vous souhaitez obtenir le même effet. Mais ce n'est pas absolument nécessaire.

Le jeu se joue avec quatre pions de la même couleur par joueur ou équipe. Ainsi, jusqu'à quatre joueurs par équipe peuvent participer.

### Règles du jeu

#### But du jeu

Comme au curling, le but est de repousser les pions adverses et de marquer des points avec ses propres pions.

### Déroulement du jeu

Une équipe, peu importe laquelle, commence. Le premier joueur pousse un pion sur le terrain de jeu en utilisant n'importe quelle technique. Le but est que le pion reste dans la fourchette de points la plus élevée possible.

C'est ensuite au tour du joueur de l'autre équipe. Il essaie également de placer au mieux son pion et de marquer des points.

Dans la mesure du possible, il faut éviter que votre propre pion ne soit éjecté du fond du terrain de jeu, car il serait ainsi perdu et ne compterait pas dans ce tour.

Il est permis de pousser les autres pions hors du terrain de jeu avec votre propre pion. Les deux équipes jouent à tour de rôle tous leurs pions. Ensuite, les points sont comptés.

#### Classement

Seule l'équipe dont le(s) pion(s) sont les plus proches de l'extrémité du terrain de jeu obtient des points. Tous les pions qui se trouvent devant le premier pion adverse sont comptés. Tous les pions adverses et vos propres pions qui se trouvent derrière le premier pion adverse ne comptent pas.

Si un pion se trouve dans le troisième champ à la fin du terrain de jeu, il compte

### I Preparazione

Costruisci la shuffleboard come mostrato nell'immagine (fig. 1 e 2).

Su ogni lato vengono montate, dal basso verso l'alto, le seguenti tavolette: una tavoletta con 3 fori, 2 tavolette con 4 fori, una tavoletta con 5 fori, una tavoletta con 4 fori.

Il campo da gioco è aperto verso dietro. Nel gioco originale Shuffleboard i dischi vengono lanciati su un lato. Se vuoi ottenere lo stesso effetto, puoi posizionare il campo da gioco sul bordo del tavolo. Tuttavia, ciò non è assolutamente necessario.

Si gioca con quattro dischi dello stesso colore per giocatore o squadra. Quindi possono partecipare fino a quattro giocatori per squadra.

### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

Simile al curling, l'obiettivo è spingere via i dischi dell'avversario e segnare punti con i propri dischi.

### Svolgimento del gioco

Inizia una squadra, non importa quale. Il giocatore iniziale lancia un disco nel campo di gioco utilizzando una qualsiasi tecnica. L'obiettivo è che il disco di gioco si fermi in una fascia di punteggio più alta possibile.

Poi è il turno del giocatore dell'altra squadra. Anche lui cerca di posizionare il suo disco nel modo migliore possibile e di segnare punti.

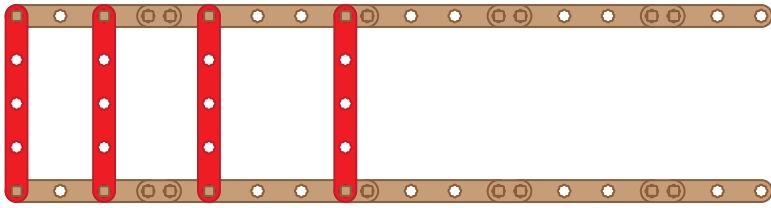
Il proprio disco non deve uscire dietro dal campo di gioco, perché questi dischi sono persi e non danno punteggio in questo round.

È consentito spingere i dischi sul campo di gioco fuori dal campo di gioco con il proprio disco. Entrambe le squadre giocano a turno tutti i loro dischi. Poi si contano i punti.

#### Conteggio dei punti

I punti vengono assegnati solo a quella squadra il cui disco o i cui dischi sono più vicini alla fine del campo. Tutti i dischi che si trovano davanti al primo disco dell'avversario danno punteggio. Tutti i dischi degli avversari e i propri dischi che si trovano dietro il primo disco dell'avversario non contano.

2



Wenn eine Spielscheibe im dritten Feld am Spielfeldende liegt, zählt das 3 Punkte. Das mittlere Feld gibt 2 Punkte und das erste Feld 1 Punkt (**Abb. 3**).

Auf dem **Bild 4** erhält Schwarz die Punkte, da die schwarze Spielscheibe näher am Spielfeldende, in diesem Falle die Tischkante, liegt, als eine weiße Spielscheibe. Im Beispiel kriegt Schwarz 3 Punkte. Weiss geht in dieser Runde leer aus.

Würde im obigen Beispiel die weiße Spielscheibe in Feld zwei nicht dort, sondern in Feld 1 neben der anderen weißen Spielscheibe liegen, dann bekäme Schwarz sogar 5 Punkte, da alle eigenen Spielscheiben bis zur ersten gegnerischen Spielscheibe gewertet werden.

Liegt eine Spielscheibe, die gewertet wird, von oben gesehen unter einer Bande zum angrenzenden Feld, zählt immer der tiefere Feldwert. Liegt die Spielscheibe unter der ersten Bande, gibt es keinen Punkt. Unter der zweiten Bande gibt es 1 Punkt. Unter der dritten Bande 2 Punkte und unter der letzten Bande 3 Punkte.

Auf dem Beispiel im Bild ist die schwarze Spielscheibe im Feld mit 3 Punkten und die weiße Spielscheibe im Feld mit 2 Punkten, denn von oben gesehen ist der Stein unter dem Querbalken (**Abb. 4**).

You get 3 points for a counter in the third section at the end of the playing area. The middle section is worth 2 points and the first section is worth 1 point (**fig. 3**).

In the **image 4**, Black gets the points because the black counter is closer to the end of the playing field, in this case the edge of the table, than a white counter. In the example, Black gets 3 points. White scores nothing in this round.

If, in the above example, the white counter in the second section was not there, but in the first section next to the other white counter, then Black would get 5 points, since they get points for all their counters after the opponent's furthest forward counter.

If a point-scoring counter is under a strip between two sections when viewed from above, you always get the lower score. If the counter is under the first strip, you do not score any points. You get 1 point for counters under the second strip. You can get 2 points for counters under the third strip and 3 points for counters under the last strip.

In the example in the image, the black counter is in the area worth 3 points and the white counter is in the area worth 2 points, because it is under the cross strip when viewed from above (**fig. 4**).

pour 3 points. Le champ du milieu rapporte 2 points et le premier champ rapporte 1 point (**fig. 3**).

Sur l'**image 4**, le camp noir obtient des points parce que le pion noir est plus proche de l'extrémité du terrain de jeu, dans ce cas, du bord de la table, qu'un pion blanc. Dans l'exemple, le camp noir obtient 3 points. Le camp blanc repart les mains vides lors de cette manche.

Dans l'exemple ci-dessus, si le pion blanc dans le champ deux n'était pas là, mais dans le champ 1 à côté de l'autre pion blanc, alors le camp noir obtiendrait jusqu'à 5 points, puisque tous ses propres pions sont comptés jusqu'au premier pion adverse.

Si un pion, qui est compté, se trouve sous une planche du champ adjacent vu du dessus, c'est toujours la valeur de champ inférieure qui est comptée. Si le pion est sous la première planche, ça ne donne aucun point. Sous la deuxième planche, ça donne 1 point. Sous la troisième planche, ça donne 2 points et sous la dernière planche 3 points.

Dans l'exemple de l'image, le pion noir est dans le champ à 3 points et le pion blanc est dans le champ à 2 points, car vu du dessus, la pierre se trouve sous la barre transversale (**fig. 4**).

Se un disco si trova nel terzo campo alla fine del campo da gioco, conta 3 punti. Il campo centrale conta 2 punti e il primo campo 1 punto (**fig. 3**).

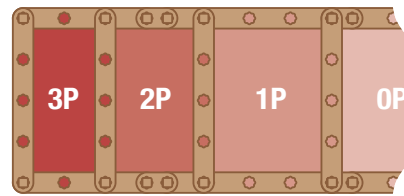
Nell'**immagine 4**, il nero ottiene i punti perché il disco nero è più vicino alla fine del campo di gioco, in questo caso al bordo del tavolo, rispetto a un disco bianco. Nell'esempio, il nero ottiene 3 punti. Il bianco non ottiene punti in questo round.

Se, nell'esempio precedente, il disco bianco nella casella 2 non fosse lì, ma nel campo 1 accanto all'altro disco bianco, allora il nero otterrebbe addirittura 5 punti, poiché ottengono punti tutti i suoi dischi fino al primo disco dell'avversario.

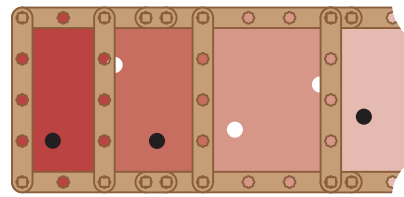
Se un disco che ottiene punteggio si trova, visto dall'alto, sotto una tavoletta del campo adiacente, conta sempre il valore del campo inferiore. Se il disco si trova al di sotto della prima tavoletta, non viene segnato alcun punto. Sotto la seconda tavoletta viene assegnato 1 punto. Sotto la terza tavoletta 2 punti e sotto l'ultima tavoletta 3 punti.

Nell'esempio dell'immagine, il disco nero è nel campo con 3 punti e il disco bianco è nel campo con 2 punti, poiché, visto dall'alto, il disco è sotto la traversa (**fig. 4**).

3



4



### Spielende

Ein Spiel geht über mehrere Runden. Das Team, das eine Runde gewinnt, darf in der nächsten Runde beginnen.

Das Team, welches als erstes 12 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

### Weiteres

TOKKA Shuffle funktioniert wie Shuffleboard, das traditionelle Pub-Spiel aus England. Diese Regeln unterscheiden sich folgendermassen von den originalen Shuffleboard-Regeln:

- Das originale Shuffleboard-Spiel hat 4 Punktefelder.
  - Es wird auf 15 Punkte gespielt.
  - Ein Shuffleboard kann im Original mehrere Meter lang sein (bis zu 20 m)!
- TOKKA Shuffle ist absichtlich ein wenig kleiner und einfacher gehalten, damit auch Kinder Spaß haben. Aber wer möchte, kann auch mit TOKKA nach den originalen Regeln spielen!

### End of the game

A game lasts several rounds. The team that wins a round gets to start the next round. The first team to reach 12 points wins the game.

### Further information

TOKKA Shuffle works like Shuffleboard, the traditional British pub game.

These rules differ from the original Shuffleboard rules as follows:

- The original Shuffleboard game has 4 scoring areas.
  - The game is played to 15 points.
  - A Shuffleboard can be several metres long in the original game (even up to 20 m)!
- TOKKA Shuffle is intentionally kept a little smaller and simpler so that children can have fun too. But if you want, you can also play TOKKA according to the original rules!

### Fin du jeu

Un jeu consiste en plusieurs manches. L'équipe qui remporte une manche commence la manche suivante.

La première équipe à atteindre 12 points remporte la partie.

### Autres instructions

TOKKA Shuffle fonctionne comme un jeu de palets, le jeu de pub traditionnel d'Angleterre.

Ces règles diffèrent des règles originales du jeu de palets dans les points suivants :

- Le jeu de palets original comporte 4 champs de points.
  - Le jeu se joue en 15 points.
  - Un jeu de palets peut en principe mesurer plusieurs mètres de long (jusqu'à 20 m) !
- TOKKA Shuffle est intentionnellement conçu pour être plus petit et plus simple afin que les enfants puissent également s'amuser. Mais si vous le souhaitez, vous pouvez aussi jouer à TOKKA selon les règles originales !

### Fine del gioco

Ogni partita ha diversi round. La squadra che vince un round può iniziare nel round successivo.

La prima squadra che raggiunge 12 punti vince la partita.

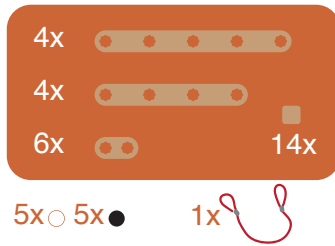
### Altre informazioni

TOKKA Shuffle funziona come lo Shuffleboard, il tradizionale gioco da pub inglese.

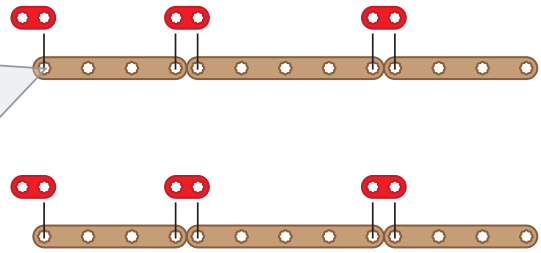
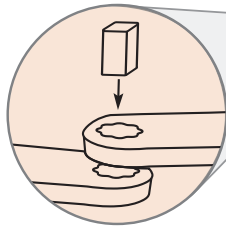
Queste regole differiscono dalle regole originali dello Shuffleboard come segue:

- Il gioco originale dello Shuffleboard ha 4 campi di punteggio.
  - La partita si gioca a 15 punti.
  - Uno Shuffleboard originale può essere lungo diversi metri (fino a 20 m)!
- TOKKA Shuffle è volutamente un po' più piccolo e semplice, in modo che anche i bambini possano divertirsi. Ma se volete, potete anche giocare con il TOKKA secondo le regole originali!

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



1



### D Vorbereitung

Baue das Spielfeld wie auf den Bildern (Abb. 1, 2, 3).

Hier die Vorrichtung für das Gummiband im Detail (Abb. 2).

Spanne das Gummiband (Abb. 3).

Setze einen Zähl-Stecker auf jede Seite in das erste Loch nach dem Gummi. Wenn du das Spielfeld gemäss Anleitung gebaut hast, sind pro Seite noch sieben Löcher frei. Das sind die Siegpunkte. (Abb. 2).

Lege pro Spieler fünf Spielscheiben einer Farbe bereit. Jedem Spieler wird eine Seite der Zähl-Stecker zugewiesen.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Ziel jeder Runde ist es, mindestens eine Spielscheibe näher am Gummiband platziert zu haben als die Spielscheiben des Gegners.

### Spielablauf

Der jüngere Spieler beginnt.

Nimm eine Spielscheibe und platziere sie bei der offenen Seite des Spielfeldes auf der imaginären Linie zwischen den beiden Banden-Enden. Schnippe von dort so nah wie möglich an das Gummiband (die Spielscheibe darf das Gummiband berühren).

Es ist immer derjenige Spieler an der Reihe, dessen Spielscheiben nicht am nächsten beim Gummiband liegen. Nachdem der Startspieler geschnippt hat, ist folglich der andere Spieler an der Reihe. Bleibt seine Spielscheibe hinter derjenigen des Startspielers liegen, ist er nochmals an der Reihe.

Im Bild 3 ist die schwarze Spielscheibe näher am Gummiband, somit ist Weiss am Zug.

Der Spieler schnippt weiter, bis eine Spielscheibe näher am Gummiband liegen bleibt, oder er keine Spielscheibe mehr hat.

Es ist natürlich erlaubt, die anderen Spielscheiben wegzuspicken. Nutze auch das Gummiband, um die Spielscheiben des Gegners wegzuputzen.

### E Setting up

Set up the playing area, as shown in the images (fig. 1, 2, 3).

Here is the set-up for the elastic band in detail (fig. 2).

Attach the elastic band (fig. 3).

Place a connector on each side in the first hole after the band. If you have set up the playing area according to the instructions, there will be seven holes left on each side. These are the victory points. (fig. 2).

Lay out five counters of the same colour for each player. Each player is assigned a tracker on one side.

### How to play

#### Aim of the game

The aim of each round is to have at least one counter placed closer to the elastic band than the opponent's counters.

### Gameplay

The younger player starts.

Take a counter and place it at the open side of the playing area on the imaginary line between the two ends of the band. Then, flick the counter as close to the elastic band as possible (the counter may touch the elastic band).

It is always the turn of the player whose counters are not closest to the elastic band. After the starting player has flicked their counter, it is the other player's turn. If their counter is still behind that of the starting player, they get another go.

In the image 3, the black counter is closest to the elastic band, so it is White's turn.

The player continues to flick their counters until one lands closest to the elastic band, or they have run out of counters.

You are, of course, allowed to knock the other counters out of the way. You can also use the elastic band to clear the opponent's counters out of the way.

### F Préparation

Construisez le terrain de jeu comme dans les images (fig. 1, 2, 3).

Voici la procédure pour l'élastique en détail (fig. 2).

Étirez l'élastique (fig. 3).

Placez un piquet de score de chaque côté dans le premier trou après le caoutchouc. Si vous avez construit le terrain de jeu selon les instructions, il devrait rester sept trous de chaque côté. Ce sont les points de victoire. (fig. 2).

Donnez cinq pions d'une même couleur à chaque joueur. Chaque joueur se voit attribuer un côté des piquets de score.

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but de chaque manche est d'avoir au moins un pion placé plus près de l'élastique que les pions de l'adversaire.

### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.

Prenez un pion et placez-le sur le côté ouvert du terrain de jeu sur la ligne imaginaire entre les deux extrémités de planches. À partir de là, faites-le glisser le plus près possible de l'élastique (le pion peut toucher l'élastique).

C'est toujours le tour du joueur dont les pions ne sont pas les plus proches de l'élastique. Une fois que le premier joueur a donné le premier coup de doigt, c'est au tour de l'autre joueur. Si son pion reste derrière celui du premier joueur, c'est à nouveau son tour.

Dans l'image 3, le pion noir est plus proche de l'élastique, c'est donc le tour du blanc. Le joueur continue de donner des coups de doigt jusqu'à ce qu'un pion reste plus près de l'élastique ou qu'il n'ait plus de pion.

Bien entendu, il vous est permis d'éjecter les autres pions. Utilisez également l'élastique pour dégager les pions de votre adversaire.

### I Preparazione

Costruisci il campo da gioco come mostrato nelle immagini (fig. 1, 2, 3).

Ecco la struttura per l'elastico in dettaglio (fig. 2).

Tendi l'elastico (fig. 3).

Posiziona un tassello di conteggio su ogni lato nel primo foro dopo l'elastico. Se hai costruito il campo da gioco secondo le istruzioni, ci sono ancora sette buchi liberi su ogni lato. Questi sono i punti che ti condurranno alla vittoria. (fig. 2).

Distribuisi cinque dischi di un colore a ogni giocatore. A ogni giocatore viene assegnato un lato dei tasselli di conteggio.

### Istruzioni di gioco

#### Scopo del gioco

Lo scopo di ogni round è quello di posizionare almeno un disco più vicino all'elastico rispetto ai dischi dell'avversario.

### Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane.

Prendi un disco e posizionarlo sul lato aperto del campo di gioco, sulla linea immaginaria tra le due estremità delle tavolette. Da lì, colpendo il disco con le dita portalo il più vicino possibile all'elastico (il disco può toccare l'elastico).

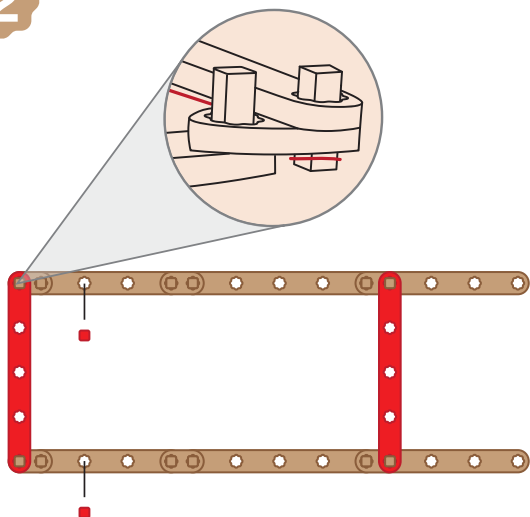
Tocca sempre al giocatore i cui dischi non sono i più vicini all'elastico. Dopo che il giocatore iniziale ha tirato, è il turno dell'altro giocatore. Se il suo disco rimane indietro rispetto a quello del giocatore iniziale, è di nuovo il suo turno.

Nella figura 3, il disco nero è più vicino all'elastico, quindi è il turno del bianco.

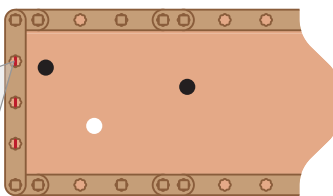
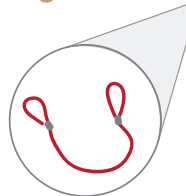
Il giocatore continua a colpire finché un disco non si ferma più vicino all'elastico o finché non ha più dischi.

Naturalmente è consentito eliminare gli altri dischi. Utilizza anche l'elastico per togliere di mezzo i dischi dell'avversario.

2

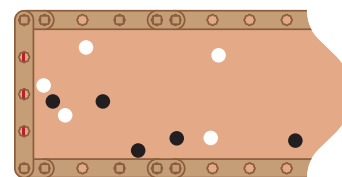


3

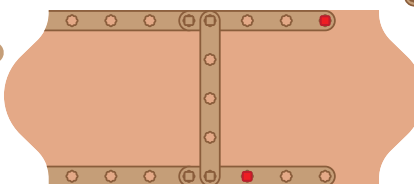


Spanne das Gummiband:  
Stretch the rubber band:  
Tends l'élastique:  
Allungare l'elastico:

4



5



## Wertung

Sobald ein Spieler keine Spielscheibe mehr zum Schnippen hat und keine seiner Spielscheiben zuvorderst liegt, ist die Runde fertig und es wird abgerechnet.

Wenn ein Spieler mit seiner letzten Spielscheibe sich vor die Scheiben des Gegners platziert, dann ist der Gegner an der Reihe, sofern er noch Spielscheiben hat.

Jede Spielscheibe, die näher am Gummiband liegt als eine gegnerische Spielscheibe, zählt einen Punkt.

Auf dem **Bild 4** konnten beide Spieler ihre Spielscheiben schnippen. Weiss hat eine Spielscheibe knapp näher am Gummiband und die Runde somit für sich entschieden. Als nächste Scheibe folgt die schwarze, somit gibt es für Weiss einen Punkt. Wenn die schwarze Spielscheibe viel weiter hinten liegen würde, gäbe es für Weiss sogar drei Punkte, da drei weiße Spielscheibe näher am Gummiband liegen würden als eine schwarze Spielscheibe.

Die Punkte werden mit dem eigenen Zähl-Stecker auf der Seite gezählt.

Danach beginnt eine neue Runde. Es werden so viele Runden gespielt, bis es einen Gewinner gibt.

## Scoring

As soon as a player has no counters left to flick and none of their counters are at the front, the round is over and the score is calculated.

If a player lands their last counter in front of the opponent's counter, it is the opponent's turn if they have any counters left.

You get one point for every counter that is closer to the elastic band than an opponent's counter.

In the **image 4**, both players were able to flick their counters. One of White's counters is just a little closer to the elastic band, so White has won the round. The next closest counter is a black one, so White gets one point. If the black counter were much further back, then White would get three points, as three white counters would be closer to the elastic band than a black counter.

Count the points with each player's tracker on the side.

Then a new round begins. Continue playing rounds until there is a winner.

## Classement

Dès qu'un joueur n'a plus de pion à faire avancer et qu'aucun de ses pions n'est en première position, la manche se termine et on compte le score.

Si un joueur place son dernier pion devant les pions de son adversaire, alors c'est au tour de son adversaire s'il lui reste encore des pions.

Chaque pion plus proche de l'élastique que le pion d'un adversaire compte pour un point.

Dans l'**image 4**, les deux joueurs ont pu donner un coup de doigt sur leurs pions. Le camp blanc a un pion de jeu juste un plus près de l'élastique et remporte ainsi la manche. Le pion suivant est le pion noir, donc le camp blanc obtient un point. Si le pion noir était beaucoup plus en arrière, le camp blanc obtiendrait en fait trois points, puisque trois pions blancs seraient plus proches de l'élastique qu'un pion noir.

Les points sont comptés à l'aide de votre propre piquet de score situé sur le côté.

Puis une nouvelle manche commence. On joue autant de manches qu'il n'en faut jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

## Conteggio dei punti

Appena un giocatore non ha più dischi da lanciare e nessuno dei suoi dischi è davanti, il round è finito e si calcola il punteggio.

Se un giocatore con il suo ultimo disco si posiziona davanti ai dischi dell'avversario, allora è il turno dell'avversario, sempre che abbia ancora dei dischi.

Ogni disco più vicino all'elastico rispetto a un disco dell'avversario vale un punto.

Nell'**immagine 4**, entrambi i giocatori sono riusciti a lanciare i loro dischi. Il bianco ha un disco appena più vicino all'elastico e quindi vince il round. Segue il disco nero, quindi c'è un punto per il bianco. Se il disco nero fosse molto più indietro, il bianco otterrebbe addirittura tre punti, poiché tre dischi bianchi sarebbero più vicini all'elastico di un disco nero.

I punti vengono contati con il proprio tassello di conteggio sul lato.

Poi inizia un nuovo round. Vengono giocati tanti round fino a quando c'è un vincitore.

## Spielende

Wer zuerst sieben Punkte erreicht, bzw. seinen Zähl-Stecker ins letzte Loch steckt hat das Spiel gewonnen.

Auf dem Bild 5 hat der Spieler oben sieben Punkte erreicht und die Partie gewonnen! Dem unteren Spieler fehlen noch zwei Punkte.

## Weiteres

Spicken die Scheiben unter der Querbande durch zurück, gibt es zwei Möglichkeiten: Die Spielscheibe gehört dem Spieler, der soeben geschnippt hat: Er darf die Spielscheibe nehmen und wieder verwenden, sobald er an der Reihe ist

Die Spielscheibe gehört dem Spieler, der nicht soeben geschnippt hat: Die Spielscheibe wird bis zum Rundenende dem Spiel genommen. Ihr könnt diese Spielscheibe auf die Bande legen, damit klar ist, dass sie in dieser Runde nicht mehr zum Einsatz kommen dürfen.

Fliegt eine Spielscheibe über die Band oder unter dem Gummiband durch, wird sie ebenfalls bis zur Rundenwertung aus dem Spiel genommen.

## End of the game

Whoever reaches seven points first, putting their tracker in the last hole, has won the game. In the image 5, the top player has scored seven points and won the game! The bottom player left is still two points short.

## Further information

If a counter slides back under the cross strip, there are two options:

If the counter belongs to the player who has just flicked it, they take the counter and use it again as soon as it is their turn.

If the counter belongs to the player who has not just flicked it, the counter is removed from the game until the end of the round. You can place this counter on the strip to make it clear that it may no longer be used in this round.

If a counter flies over the strip or under the elastic band, it is also taken out of play until the round is scored.

## Fin du jeu

Celui qui atteint sept points en premier ou place son piquet de score dans le dernier trou remporte la partie.

Dans l'image ci-dessous, le joueur du haut a marqué sept points et a gagné la partie ! Il manque encore deux points au joueur du bas.

## Autres instructions

Si les pions repassent sous la planche transversale, deux options s'offrent à vous :

Le pion appartient au joueur qui vient de donner le coup de doigt : Il peut prendre le pion et l'utiliser à nouveau dès que c'est son tour.

Le pion appartient au joueur qui n'a pas donné le coup de doigt : Le pion est retiré du jeu jusqu'à la fin de la manche. Vous pouvez placer ce pion sur la planche de manière à ce qu'il soit clair qu'il ne peut plus être utilisé lors de cette manche.

Si un pion passe au-dessus de l'élastique ou sous l'élastique, il est également retiré du jeu jusqu'au comptage des points de cette manche.

## Fine del gioco

Chi raggiunge per primo sette punti o inserisce il tassello nell'ultimo foro vince la partita. Nell'**immagine 5** il top giocatore ha segnato sette punti e ha vinto la partita! Al giocatore in basso mancano ancora due punti.

## Altre informazioni

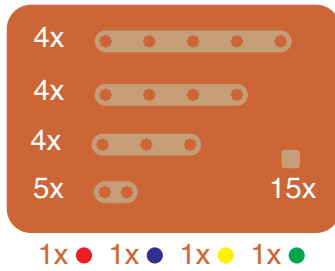
Se i dischi ritornando indietro si fermano sotto le tavolette trasversali, ci sono due possibilità:

Il disco appartiene al giocatore che lo ha appena lanciato: può prendere il disco e utilizzarlo di nuovo appena è il suo turno

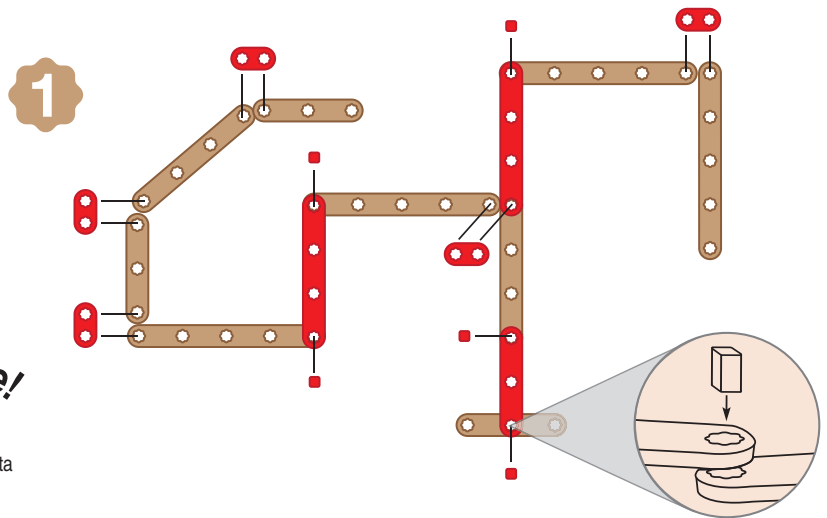
Il disco appartiene al giocatore che non l'ha appena lanciato: il disco viene rimosso dal gioco fino alla fine del round. Potete posizionare questo disco sulle tavolette in modo che sia chiaro che non può più essere utilizzato in questo round.

Se un disco vola oltre la tavoletta o sotto dell'elastico, viene eliminato dal gioco fino alla conclusione del round.

## Benötigte Teile • Parts required • Pièces requises • Pezzi necessari



**More? More!**  
 Mehr Rennstrecken  
 More racetracks  
 Plus de pistes • Altri pista



### D Vorbereitung

Baut zuerst eine Rennstrecke mit dem TOKKA System. Entweder nach Anleitung oder frei drauflos (**Abb.1 und 2**). Bauanleitungen für Rennstrecken findest du hier: [www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken](http://www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken). Jeder schnappt sich einen Racer (Spielscheibe). Macht vor dem Start ab, in welche Richtung das Rennen gespielt wird, also im Uhrzeiger- oder im Gegenuhrzeigersinn.

### E Setting up

First, set up a racetrack with the TOKKA system. Either according to the instructions or make up your own (**fig. 1 and 2**). You can find instructions for setting up racetracks here: [www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken](http://www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken). Everyone takes a racer (counter). Before starting, decide which direction you will race in, i.e. clockwise or anti-clockwise.

### F Préparation

Construisez d'abord une piste de course avec le système TOKKA. Vous pouvez procéder soit selon les instructions, soit librement selon votre inspiration. Les instructions de construction de la piste de course se trouvent ici : [www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken](http://www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken). Tout le monde choisit un coureur (pion). Avant le départ, décidez dans quel sens la course se jouera, c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

### I Preparazione

Per prima cosa costruisci una pista da corsa con il sistema TOKKA. Secondo le istruzioni o a fantasia (**fig.1 et 2**). Le istruzioni per la costruzione delle piste da corsa sono disponibili qui: [www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken](http://www.tokkagame.com/post/bauanleitung-für-rennstrecken). Ognuno prende un pilota (disco). Prima della partenza decidi in quale direzione si svolgerà la gara, cioè in senso orario o antiorario.

### Spielanleitung

#### Ziel des Spiels

Das Ziel von TOKKA Race ist, deinen Racer durch die Rennstrecke zu schnippen und schneller als die anderen Spieler fünf Runden zu absolvieren. Dazu braucht es Geschick, ein wenig Taktik und eine Portion Glück (**Abb.3**).

#### Spielablauf

Gestartet wird nach Alter, der jüngste Spieler beginnt. Jeder Spieler schnippt pro Spielrunde einmal, die Reihenfolge bleibt immer gleich. Der Startspieler legt den Racer an eine beliebige Stelle in der Startzone und schnippt. Die Startzone ist der Bereich hinter der Start-Ziel-Bande. Du kannst deinen Racer beim Start irgendwo in dieser Zone platzieren. Meistens wird das möglichst weit vorne sein. Dein Racer darf die Start-Ziel-Bande aus der Vogelperspektive jedoch nicht berühren.

### How to play

#### Aim of the game

The aim of TOKKA Race is to flick your racer around the track and complete five laps faster than the other players. It takes skill, a bit of tactics, and a pinch of luck (**fig.3**).

#### Gameplay

The starting order is based on age, with the youngest player going first. Each player flicks their counter once per round; the order always stays the same. The starting player places their racer anywhere in the start zone and flicks it. The start zone is the area behind the start/finish line. You can place your racer anywhere in this zone at the start. This will usually be as far forward as possible. However, your racer must not touch the start/finish line from a bird's-eye view.

### Règles du jeu

#### But du jeu

Le but de TOKKA Race est de faire parcourir à votre coureur la piste de course et de terminer cinq tours plus vite que les autres joueurs. Cela demande du talent, un peu de tactique et un peu de chance (**fig.3**).

#### Déroulement du jeu

Le départ est basé sur l'âge, le joueur le plus jeune commençant. Chaque joueur donne un coup de doigt une fois par tour de jeu, l'ordre reste toujours le même. Le premier joueur place le coureur n'importe où dans la zone de départ et lui donne un coup de doigt. La zone de départ est la zone située derrière la planche de départ-arrivée. Vous pouvez placer votre coureur n'importe où dans cette zone lors du départ. La plupart du

### Istruzioni di gioco

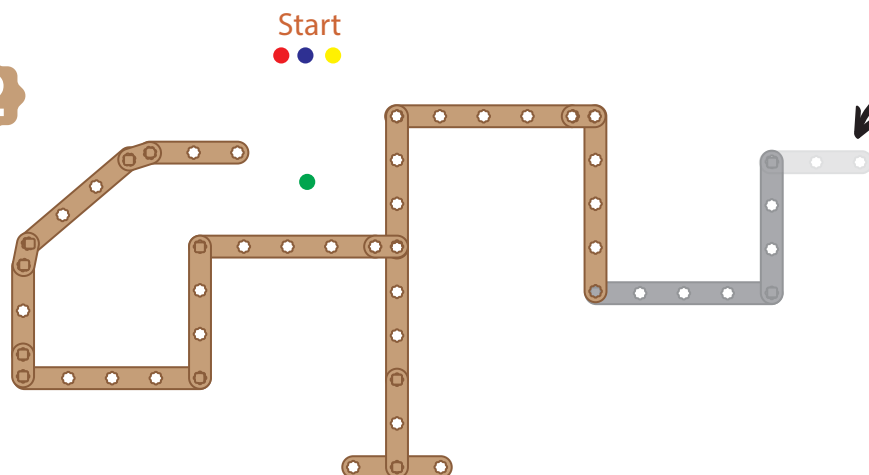
#### Scopo del gioco

Lo scopo di TOKKA Race è far sfrecciare il tuo pilota sulla pista e completare cinque giri più velocemente degli altri giocatori. Ci vogliono abilità, un po' di tattica e un pizzico di fortuna (**fig.3**).

#### Svolgimento del gioco

L'ordine di partenza è in base all'età, inizia il giocatore più giovane. Ogni giocatore lancia una volta per turno di gioco, l'ordine rimane sempre lo stesso. Il giocatore iniziale posiziona il pilota in un punto qualsiasi della zona di partenza e lancia. La zona di partenza è l'area dietro la linea di partenza/arrivo. All'inizio puoi posizionare il tuo pilota in qualsiasi punto di questa zona. Per lo più viene posizionato il più

2



### Grenzenlos • Boundless possibilities • Sans limites • Senza confini

Erweitere deine Rennstrecke wie du willst!  
Expand your racetrack however you want!  
Agrandis ton circuit comme tu le souhaites!  
Espandete il vostro circuito di gara come volete!

**Info:** Eine Spielrunde ist nicht zu verwechseln mit einer Rennrunde. In einer Spielrunde ist jeder Spieler einmal an der Reihe. Eine Rennrunde ist die Zeit, die ein Racer für einen Durchgang vom Start bis ins Ziel braucht, meist mehrere Spielrunden.

#### Wertung

Damit eine Rennrunde zählt, muss dein Racer unter der Start-Ziel-Bande durchrutschen oder sie – von oben betrachtet – bei Stillstand zumindest berühren. Die Runde zählt also erst, wenn dein Racer hinter oder unter der Start-Ziel-Bande zu liegen kommt.

#### Spielende

Ein Rennen geht über fünf Runden. Wer als erster die fünfte Runde beendet hat, ist der Gewinner.

Das Rennen ist zu Ende, sobald alle Racer die fünf Rennrunden geschafft haben.

**Info:** Don't confuse a game round with a race lap. Each player gets one turn per game round. A race lap is the time it takes a racer to complete one lap of the course from start to finish, usually in several game rounds.

#### Scoring

For a race lap to count, your racer must slide under the start/finish line or at least be touching it when it comes to a standstill, when viewed from above.

The lap only counts if your racer finishes behind or under the start/finish line.

#### End of the game

A race consists of five laps. Whoever finishes the fifth lap first is the winner.

The race is over once all racers have completed five race laps.

temps, ce sera le plus en avant possible. Cependant, votre coureur n'est pas autorisé à toucher la planche de départ-arrivée vue en perspective aérienne.

**Info :** Il ne faut pas confondre un tour de jeu avec un tour de course. Dans un tour de jeu, chaque joueur dispose d'un tour. Un tour de course est le temps dont un coureur a besoin pour effectuer une course du début à la fin, généralement plusieurs tours.

#### Classement

Pour qu'un tour de course compte, votre coureur doit se glisser sous la planche de départ-arrivée ou au moins la toucher lorsqu'il s'arrête, quand on le regarde d'en haut. Le tour ne compte que lorsque votre coureur s'immobilise derrière ou sous la planche de départ-arrivée.

#### Fin du jeu

Une course dure cinq tours. Le premier coureur à terminer le cinquième tour est le gagnant. La course est terminée dès que tous les coureurs ont effectué les cinq tours de course.

possibile in avanti. Tuttavia, guardando dall'alto, il pilota non deve toccare la linea di partenza/arrivo.

**Info:** Un turno di gioco non deve essere confuso con un giro di gara. In ogni turno di gioco tocca giocare una volta a ogni giocatore. Un giro di gara è il tempo impiegato da un pilota per completare un giro dall'inizio alla fine, di solito parecchi turni di gioco.

#### Conteggio dei punti

Affinché un giro di gara venga conteggiato, il tuo pilota deve scivolare sotto la linea di partenza/arrivo o almeno toccarla, guardando dall'alto, quando è fermo.

Il round conta solo se il tuo pilota arriva dietro o sotto la linea di partenza/arrivo.

#### Fin del gioco

Una gara dura cinque giri. Il primo che finisce il quinto giro è il vincitore.

La gara termina appena tutti i piloti hanno completato i cinque giri.

### D Weiteres

Ihr dürft den Racer nicht verschieben, stossen oder ziehen, sondern nur schnippen. Nach dem Schnippen darfst du den Racer nicht mehr berühren, bis du wieder an der Reihe bist.

Es gibt eine Ausnahme, von den obigen Regeln: Wenn dein Racer «unschnippbar» unter einer Bande oder irgendwie doof liegt, darfst du ihn maximal eine Racer-Breite in eine bessere Schnipp-Position bringen.

Darf man die anderen Racer «abschiessen»? Ja, du darfst mit deinem Racer die anderen Racer so treffen, dass sie ungünstig zu liegen kommen oder von der Strecke fliegen. Es ist alles erlaubt, solange die Schnipp-Regeln eingehalten werden.

Dein Racer ist draussen, sobald er den äusseren Rand einer Bande mit vollem Umfang verlassen hat. Das kann über eine Bande oder eine Lücke in der Bande passieren.

Wenn dein Racer auf einer Bande liegt oder von oben gesehen eine Bande berührt, dann er ist immer noch drin.

**Hinweis:** Je nach Streckenbau kann ein Racer auch über die Innenbande die Strecke verlassen. Zum Beispiel dann, wenn die Innenbande einen Kreis bildet.

Fliegt dein Racer von der Rennstrecke, bleibt er dort liegen, bis du an der Reihe bist. Du musst also, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, von ausserhalb der Strecke weiterspielen.

**Hinweis:** Ist das unmöglich, weil der Racer zum Beispiel vom Tisch geflogen ist, dann setze ihn auf die letzte spielbare Stelle. Im Beispiel wäre das die Tischkante an der Stelle, wo der Racer den Tisch verlassen hat.

Du hast einen Versuch, den Racer zurück auf die Strecke zu schnippen. Schaffst du das nicht in einem Versuch, dann setze den Racer in der nächsten Spielrunde auf die Strecke, wo er diese verlassen hat und spiele von dort weiter.

**Tip:** Du darfst den Racer durch eine beliebige Lücke zurück auf die Strecke schnippen (nicht nur durch diejenige, durch die er herausgeflogen ist). Prüfe, ob es einen schnelleren Weg gibt!

### E Further information

You are not allowed to move, push, or pull the racer; you can only flick it. After flicking it, you must not touch the racer again until it is your turn again.

There is one exception to the above rules: if your racer is „unflickable“ under a strip or in some other awkward position, you may move it a maximum of one racer width into a better flicking position.

Can you „shoot“ the other racers? Yes, you can hit the other racers with your racer so they end up in an unfavourable position or fly off the track. Anything is allowed as long as you follow the flicking rules.

Your racer is out of play as soon as it has gone completely beyond the outer edge of a strip. It can go over a strip or through a gap under the strip.

If your racer lands on a strip or touching a strip as seen from above, then it is still in play.

**Note:** depending on the layout of the track, a racer can also go off the track via the inner strip. For example, if the inner strip forms a circle.

If your racer flies off the racetrack, it stays there until it's your turn. So the next time it's your turn, you have to continue playing from outside the track.

**Note:** if this is impossible, for example, because the racer has flown off the table, then place it on the last playable spot. In the example, this would be the edge of the table at the point where the racer went off the table.

You are allowed one attempt to flick the racer back onto the track. If you cannot do this in one attempt, place the racer on the track where it went off the track in the next game round and continue playing from there.

**Tip:** you can flick the racer back onto the track through any gap (not just the one it flew out of). Check whether there is a faster way!

## F Autres instructions

Vous n'êtes pas autorisé à déplacer, pousser ou tirer le coureur ; vous ne pouvez le faire avancer qu'en lui donnant des coups de doigts. Après avoir donné un coup de doigt, vous n'êtes plus autorisé à toucher le coureur jusqu'à ce que ce soit à nouveau votre tour.

Il existe une exception aux règles ci-dessus : S'il ne vous est pas possible de « donner un coup de doigt » à votre coureur sous une planche ou s'il se trouve d'une manière ou d'une autre dans une position cocasse impraticable, vous pouvez le mettre dans une meilleure position favorisant le coup de doigt en respectant une largeur maximale d'un coureur.

Pouvez-vous « tirer » sur les autres coureurs ? Oui, vous pouvez heurter les autres coureurs avec le vôtre de telle manière à ce qu'ils se retrouvent dans une position inconfortable ou soient éjectés hors de la piste. Tout est permis à condition de respecter les règles de coups de doigts.

Votre coureur est considéré comme dehors dès qu'il a passé entièrement le bord extérieur d'une planche. Cela peut se produire par-dessus une planche ou à travers l'interstice sous la planche.

Si votre coureur se trouve sur une planche ou touche une planche vu du dessus, il est alors toujours considéré comme à l'intérieur.

**Vidéo** : Le rouge est dans la piste. Le bleu et le vert sont également toujours à l'intérieur, car ils touchent encore le bord extérieur de la planche vu du dessus. Le jaune est dehors.

**Remarque** : Selon la construction de la piste, un coureur peut également quitter la piste via la planche intérieure. Par exemple, lorsque la planche intérieure forme un cercle.

Si votre coureur quitte la piste de course, il restera dehors jusqu'à ce que ce soit votre tour. Ainsi, la prochaine fois que ce sera votre tour, vous devrez continuer à jouer depuis l'extérieur de la piste.

**Remarque** : Si cela est impossible, par exemple parce que le coureur a été éjecté de la table, placez-le sur le dernier emplacement jouable. Dans l'exemple, ce serait le bord de la table à l'endroit où le coureur a quitté la table.

Vous disposez d'une seule tentative pour ramener le coureur sur la piste. Si vous n'y parvenez pas en une seule tentative, alors, au tour de jeu suivant, placez le coureur sur la piste à l'endroit où il l'a quittée et continuez à jouer à partir de là.

**Astuce** : Vous pouvez faire revenir le coureur sur la piste à travers n'importe quel interstice (pas seulement celui d'où il est sorti). Vérifiez s'il existe un moyen plus rapide !

## I Altre informazioni

Non è consentito spingere, urtare o tirare il pilota, ma solo colpirlo con le dita. Dopo aver lanciato il pilota, non puoi più toccarlo finché non è di nuovo il tuo turno.

C'è un'eccezione alle regole di cui sopra: se il tuo pilota non può essere colpito con le dita sotto una tavoletta o in un'altra posizione „impredibile“, puoi spostarlo al massimo di una larghezza di pilota in una posizione migliore per lanciarlo con le dita.

Si può „spazzar via“ gli altri piloti? Sì, puoi colpire gli altri piloti con il tuo pilota, in modo che vengano a trovarsi in una posizione sfavorevole o che volino fuori dalla pista. Tutto è permesso, purché si rispettino le regole del lancio con le dita.

Il tuo pilota è fuori appena oltrepassa il bordo esterno di una tavoletta con tutta la sua circonferenza. Ciò può avvenire oltrepassando una tavoletta o un o spazio vuoto nella tavoletta.

Se il tuo pilota si trova su una tavoletta o, visto dall'alto, tocca una tavoletta, è sempre ancora dentro.

**Nota**: A seconda della struttura della pista, un pilota può anche uscire dalla pista attraverso la tavoletta interna. Ad esempio, se la tavoletta interna forma un cerchio.

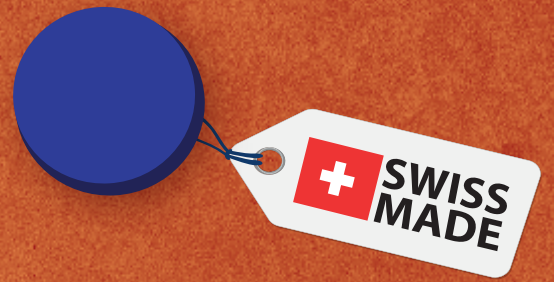
Se il tuo pilota esce di pista, rimane lì finché non arriva il tuo turno. Quindi, al tuo turno successivo devi continuare a giocare dall'esterno della pista.

**Nota**: se questo è impossibile, ad esempio perché il pilota è volato via dal tavolo, allora posizionalo nell'ultima posizione giocabile. Nell'esempio questa sarebbe il bordo del tavolo nel punto in cui il pilota ha lasciato il tavolo.

Hai un solo tentativo per riportare il pilota in pista. Se non ci riesci in un solo tentativo, nel turno successivo posiziona il pilota sulla pista nel punto in cui l'ha lasciata e continua a giocare da lì.

**Suggerimento**: è possibile far rientrare il pilota in pista attraverso un qualsiasi spazio vuoto (tuttavia non attraverso quello da cui è uscito). Verifica se esiste un modo più veloce!





## Weizenkorn

Ⓓ Holzspielwaren von den geschützten Werkstätten Weizenkorn stehen für Schweizer Qualität, hochwertige Verarbeitung und kindgerechtes Design. Die mit viel Liebe und Sorgfalt erschaffenen Spielwaren überzeugen durch ihre Ausstrahlung und farbenfrohe Brillanz und begeistern Kinder und Erwachsene gleichermaßen. Sozialverträglichkeit und „swiss quality“ sind bei Weizenkorn gelebte Realitäten.

Ⓔ Wooden toys from the Weizenkorn sheltered workshops stand for Swiss quality, outstanding workmanship and childfriendly design. The toys, created with loving care, stand out with their attractive looks and brilliant colours, delighting children and adults alike. Social compatibility and “Swiss quality” are daily realities at Weizenkorn.

Ⓕ Les jouets en bois issus des ateliers protégés de la fondation Weizenkorn sont synonymes de qualité suisse, de fabrication haut de gamme et de design adapté aux enfants. Les jouets sont fabriqués avec beaucoup d'attention et de soin. Leurs formes et leurs couleurs vives enthousiasment aussi bien les enfants que les adultes. Engagement social et qualité helvétique sont une réalité quotidienne chez Weizenkorn.

Ⓖ I giocattoli in legno dei laboratori protetti Weizenkorn sono sinonimo di qualità svizzera, lavorazione impeccabile e design a misura di bambino. Con il loro aspetto accattivante e la brillantezza dei colori variopinti, questi giocattoli realizzati con grande cura e amore fanno appassionare grandi e piccini. Presso i laboratori Weizenkorn, sostenibilità sociale e «swiss quality» sono valori realmente vissuti.

