

SMAK

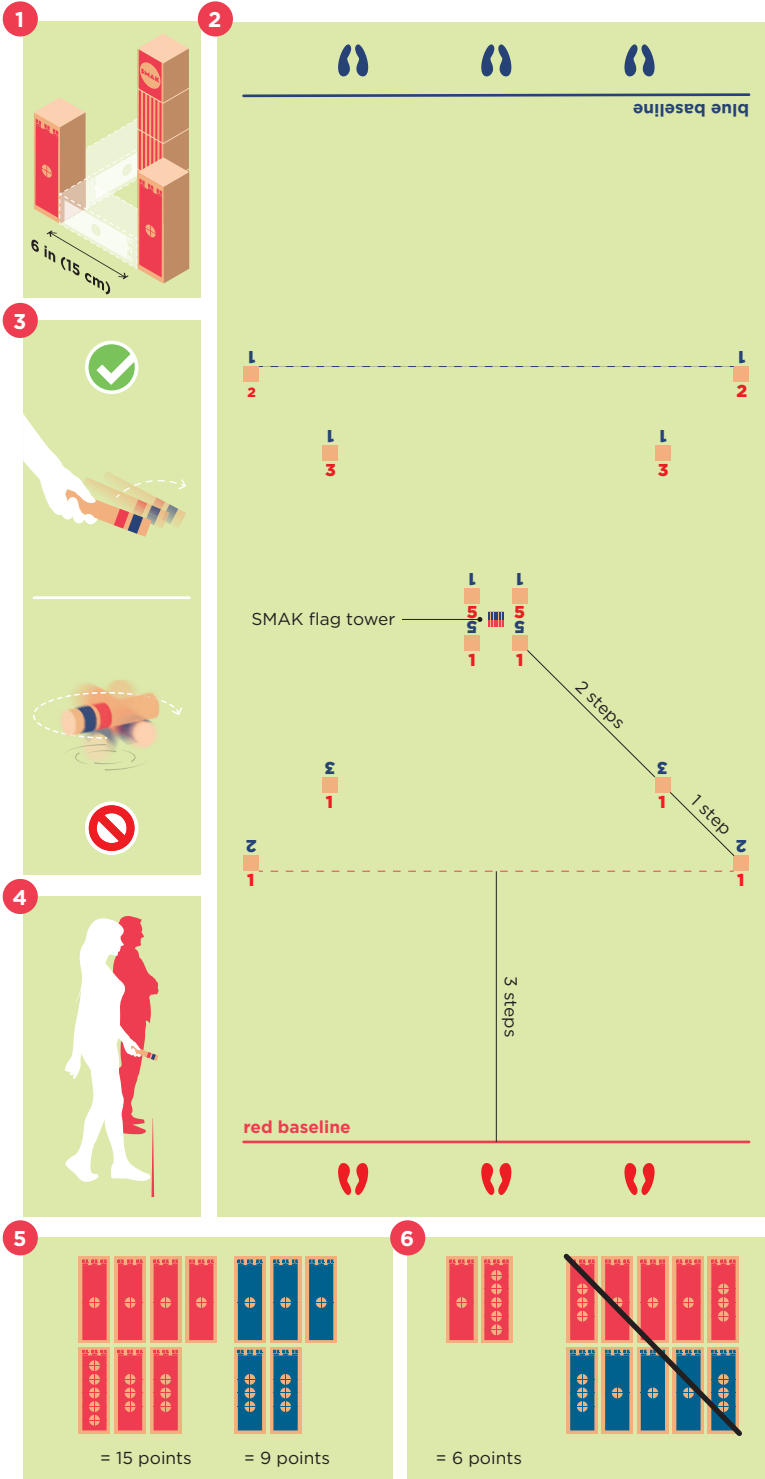


GAME RULES
RÈGLES DU JEU
SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO
SPELREGELS
REGLAS DEL JUEGO



SMAK

The Throwing Game from the Swiss Outdoors



1. GAME CONTENTS

- 12** towers with 1, 2, 3 or 5 points with blue print on one side and red print on the other side
- 4** stackable mini-towers to form the SMAK flag
- 3** throwing batons (2 attack batons, and one defence baton marked with two colored stripes)
- 1** tote bag
- 1** instruction booklet you are reading

2. GOAL OF THE GAME

Score more points than the other team.

3. GAME PRINCIPLE

Throw the batons precisely to knock down towers. When you do, you either score points or cancel out your opponent's throws.

4. GAME SETUP

Form two teams (randomly or chosen by two captains).

Each tower has a blue side and a red side worth a different amount of points. Once setup, all the towers' red sides will face one direction, so all the towers' blue sides will face the opposite direction. The red team faces the red sides and scores points throwing towards them, and the blue team faces the blue sides and scores by throwing towards the blue.

Place the towers in the following formation (X-shaped) :

- At the centre of the playing field, stack the four striped mini-towers forming the SMAK "flag". (Illustration No. 1)
- Place all four towers with 5 points around the flag. They should form a square with an approximate distance of 6 inches from each other (6 inches or 15 cm is the height of one tower, so you can use it to measure). (Illustration No. 1 & 2)
- Away from the flag and following the X shape, place the towers with 3 points two steps away from the towers with 5 points, and the towers with 2 points, one step away from the towers with 3. (Illustration No. 2)
- Each team stands three steps away from their color's closest towers. (Illustration No. 2)
- When playing with kids aged 8 years and under, let them have a closer "baseline". You can also spread the 5-pointer towers further away from the flag.



30'



2-6



6-99



Game Designer: Alain Rivollet | Graphic Designer: Felix Kindelán

5. PLAYING INSTRUCTIONS

The teams take turns throwing the batons in the following order (throwing all 3 batons is mandatory) :

- Throw the defence baton first (marked with colored stripes). (8.1)
- Then both attack batons. (8.2)

Then it is the other team's turn.

6. THROWING RULES

- If there is a team of one player only : the player should throw the defence baton and the two attack batons.
- If there is a team of two players : one player should throw the defence baton and the other player the two attack batons. The player who throws the defence baton cannot throw an attack baton.
- If there are three players in the team, each of them has to throw one baton.

Important : The throw must be underarm, with one baton end pointing in the direction of flight. "Propelling" (allowing the baton to rotate horizontally like a helicopter blade) is prohibited. Sign up for flight school instead! (Illustration No. 3)

The throw must be made from behind the baseline. (Illustration No. 4)

7. START OF THE GAME

7.1

Toss a coin to determine which team starts.

7.2

The first team throws the defence baton and tries to hit the flag.

- If the defence baton knocks down at least one mini-tower, the throw is valid.
- If the defence baton misses the flag, the throw is not valid.

Note: Hitting another tower/other towers doesn't change anything, just put those towers back in place. So if you knock down the flag and a tower, the throw is still valid. And if you miss the flag and hit a tower, it is not valid.

Valid throw: One mini-tower is removed from the flag and is put aside. The flag now consists of 3 mini-towers and will be harder to hit later.

Non-valid throw: Nothing happens this time. Later in the game, see section 8.1.

- If you hit another tower, remember to put in back in place.

7.3

Now it is time to throw the attack batons : jump directly to the section 8.2 .

8. TURN SEQUENCE

8.1 : Throwing the Defence Baton

Throw the defence baton according to the throwing rules. The goal is to knock down the flag with it!

Valid Throw

(knocking down the flag — see 7.2)

- One striped mini-tower is put aside.
- The throws from the other team's attack during their previous turn are then cancelled out : any towers that the other team has hit are immediately raised back to their initial positions.

Non Valid Throw

(missing the flag — see 7.2)

- The other team scores points for any towers that were knocked down during their turn. Put them aside with the scoring team's color facing up to remember which team knocked them over.
- If the flag is lower than four mini-towers, put one mini-tower back on the stack, making it easier to hit next time.
- If you hit another tower, remember to put it back in place.

Note: The flag originally consists of 4 minitowers. It loses one mini-tower each time it is knocked down by the defence baton.

- If there is only one mini-tower left, then you should not remove it (1 mini-tower is the minimum size of the flag).
- Each time you fail to knock down the flag with the defence baton, the flag regains one mini-tower (up to a maximum of 4). If the flag is already complete (4 mini-towers) then missing the flag has no consequences.

8.2: Throwing the Attack Batons

Throw the attack batons according to the throwing rules (see above). You should only hit one tower at a time with one baton!

- If the attack baton hits a single tower making it fall, then the tower should be left on the ground (where it fell). It remains down until the other team throws its defence baton during its next turn. Then it is either put aside (scoring points), or raised back to its initial position (throw is cancelled).
- If the baton hits more than one tower and/or the flag then tough luck! Raise back all towers and flag to their initial positions.

Note : if you hit the flag with an attack baton then no mini-tower should be removed and the flag is simply raised back. If a tower was already on the ground from the first attack baton, it should remain on the ground.

Clarification: These rules mean that at the end of your turn you may have a maximum of two towers laying on the ground.

It's now the other team's turn: first they throw the defence baton (8.1) and then the two attack batons (8.2).

9. SCORING & END OF THE GAME

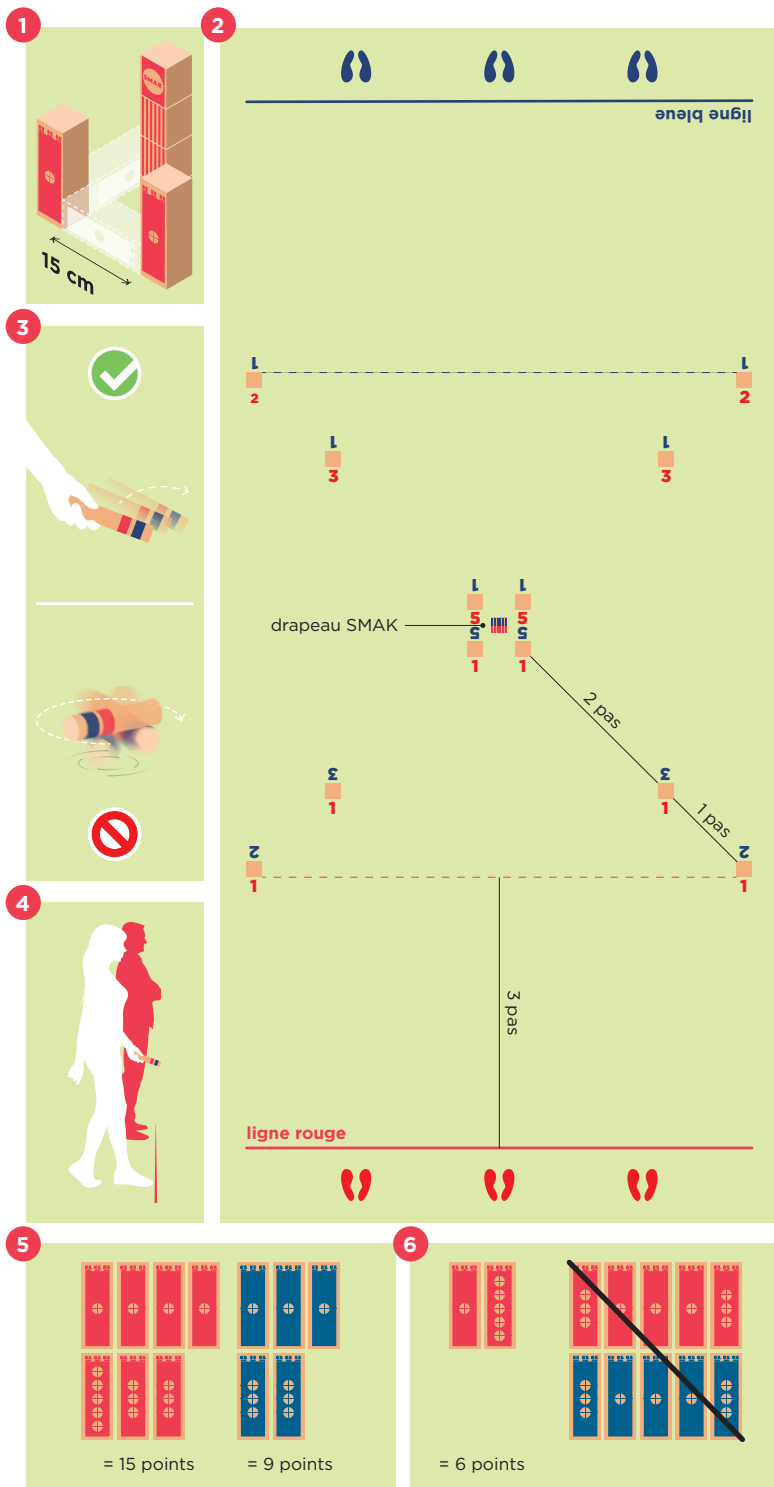
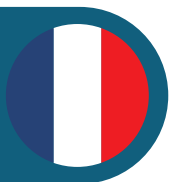
The game ends when all the towers are knocked down and won.

Each team adds up the points of the towers they knocked down. They only add up the points of the towers in their own team's color. (Illustration No. 5)

The team with the most points at the end wins.

Counting trick : red and blue points of the same value cancel each other out. This makes determining who's in the lead faster. (Illustration No. 6)

Please note that it may be possible that one team wins before all towers are knocked down, simply because the other team cannot catch up with their score. Example : the blue team has 8 points more than the red team, and there is only one tower with 2 red points left standing in the game. Therefore the red team has no chance of catching up and loses the game.



1. CONTENU DU JEU

- 12 tours avec chacune un côté rouge et un côté bleu.** Elles sont numérotées de 1, 2, 3 ou 5 points représentés par des cercles
- 4 mini tours** qui s'empilent les uns sur les autres pour former le drapeau Smak
- 3 bâtons à lancer** (2 bâtons d'attaque et un bâton de défense marqué par deux bandes colorées)
- 1 sac en toile**
- 1 livret de règles**

2. BUT DU JEU

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

3. PRINCIPE DU JEU

Lancer les bâtons pour renverser les tours. En cas de succès, soit vous marquez ensuite des points ou alors vous annulez les lancers réussis au tour précédent par l'équipe adverse.

4. MISE EN PLACE

Formez deux équipes (de manière aléatoire ou choisies par deux capitaines)

Chaque tour a un côté bleu et un côté rouge qui valent des points. Une fois les tours mises en place, tous les côtés bleus feront face à une équipe, et donc tous les côtés rouges feront face à l'équipe adverse. Autrement dit, l'équipe rouge fera face au côté rouge des tours et marquera les points rouges. Et inversement pour l'équipe bleue.

Placez les tours pour former un X comme suit :

- Au centre du terrain de jeu, empilez les quatre mini tours pour former le drapeau Smak. (*illustration 1*).
- Placez les quatre tours de cinq points autour du drapeau. Elles doivent former un carré avec une distance approximative de 15 centimètres entre les tours (la hauteur des tours est de 15 cm, vous pouvez donc utiliser une tour pour mesurer). (*illustrations 1 & 2*)
- En suivant la forme en X, placez les tours à 3 points à deux pas des tours à 5 points. Placez ensuite les deux tours à 2 points à un pas des tours à 3 points. (*illustration 2*)
- Chaque équipe se positionne à trois pas de la ligne du fond reliant les deux tours les plus proches. (*illustration 2*)
- Lors d'une partie avec des enfants de moins de 8 ans, laissez-les jouer plus proche de la ligne de fond. Vous pouvez également placer les tours à 5 points plus loin du drapeau.



30'



2-6



6-99



Auteur : Alain Rivollet | Graphiste : Felix Kindelán

5. INSTRUCTIONS DE JEU

Les équipes jouent à tour de rôle. Elles lancent obligatoirement les 3 bâtons à chaque tour dans l'ordre suivant :

- Lancez le bâton de défense en premier (celui marqué par les bandes colorées), voir point **8.1**
- Lancez ensuite les deux bâtons d'attaque, voir point **8.2**

Une fois les trois bâtons lancés, c'est au tour de l'équipe adverse.

6. RÈGLES DE LANCER

- Si l'équipe est formée d'un seul joueur : le joueur lance le bâton de défense et les deux bâtons d'attaque.
- Si l'équipe est formée de deux joueurs : un des joueurs lance le bâton de défense et l'autre joueur lance les deux bâtons d'attaque. C'est à dire que le joueur lançant le bâton de défense ne peut pas lancer de bâtons d'attaque.
- Si l'équipe est formée de trois joueurs, chacun lance un seul bâton.

Important : Le lancer doit se faire le long du corps et un des bouts du bâton doit pointer dans la direction du lancer. Il est interdit de lancer le bâton en hélicoptère ou à l'horizontale. Inscrivez-vous plutôt dans une école de pilotage. (*illustration 3*)

Le lancer doit s'effectuer derrière la lignes des 3 pas (*illustration 4*).

7. DÉBUT DE LA PARTIE

7.1

Tirez à pile ou face l'équipe qui commence.

7.2

La première équipe lance le bâton de défense et essaye de renverser le drapeau.

- Si le bâton de défense renverse au moins une mini tour, le lancer est valide.
- Si le bâton de défense manque le drapeau, le lancer est non valide - c'est à dire manqué.

Note : renverser d'autres tours avec le bâton de défense ne change rien. Les tours renversées devront simplement être remises à leur place d'origine. Donc si vous renversez le drapeau et une tour en même temps, le lancer est tout de même valide. Et si vous renversez une tour et manquez le drapeau, le lancer est non valide.

Lancer valide : une mini tour est enlevée du drapeau et mise de côté. Le drapeau est à présent composé de 3 mini tours et sera plus difficile à renverser.

Lancer non-valide : rien ne se passe cette fois. Plus tard dans la partie, voir le point **8.1**.

- Si vous renversez une tour avec le bâton de défense, souvenez-vous de la relever.

7.3

C'est à présent le moment de lancer les deux bâtons d'attaque. Voir directement le point **8.2**.

8. TOUR DE JEU

8.1: Lancer le bâton de défense

Lancez le bâton de défense en accord avec les règles de lancer. Le but est de l'utiliser pour renverser le drapeau.

Lancer valide (drapeau renversé — voir 7.2)

- Une mini-tour est mise de côté
- Les lancer réussis au tour précédent par l'équipe adverse sont annulés : toute tour renversée est immédiatement relevée et remise à son emplacement d'origine.

Lancer non-valide (drapeau manqué — voir 7.2)

- L'équipe adverse marque des points pour toute tour renversée durant leur tour précédent. Mettre les tours de côté avec la couleur de l'équipe qui les a remporté visible pour pouvoir compter les points en fin de partie.
- Si le drapeau comprend moins de quatre mini-tours, remettre une mini tour sur l'empilement. Il sera plus facile à renverser ainsi.
- Si vous renversez une autre tour, ne pas oublier de la remettre en place.

Note : Le drapeau consiste au départ de 4 mini tours. Il perd une mini tour à chaque fois qu'il est renversé par le bâton de défense.

- Si le drapeau ne comporte plus qu'une seule mini tour, il ne faut pas l'enlever, même si elle a été renversée. La taille minimum du drapeau est d'une mini tour.

• A chaque fois que vous échouez à renverser le drapeau, ajoutez-y une mini tour jusqu'au maximum de 4. Si le drapeau est au complet, alors le fait de ne pas réussir à le renverser n'a aucune conséquence sur le drapeau.

8.2: Lancer les bâtons d'attaque

Il faut toujours lancer les bâtons selon les règles du point 6. Il faut renverser une seule tour par bâton d'attaque!

- Si le bâton d'attaque renverse une seule tour, celle-ci doit être laissée renversée sur place. Elle reste ainsi jusqu'au lancer du bâton de défense par l'équipe adverse. À ce moment-là, elle sera soit mise de côté (pour marquer des points) ou relevée à sa place d'origine (lancer annulé).
- Si le bâton renverse plusieurs tours et/ou le drapeau, pas de chance! Remettez à sa place ce qui a été renversé par ce bâton.

Note : Si vous renversez le drapeau avec un bâton d'attaque, aucune mini tour ne doit être enlevée du drapeau et celui-ci doit être simplement reformé. Si une tour était déjà renversée par le premier bâton d'attaque, elle doit rester renversée.

Attention : Ces règles font qu'à la fin de son tour, une équipe peut avoir renversé et laissé au sol au maximum deux tours : une par bâton d'attaque.

C'est à présent au tour de l'équipe adverse : d'abord le bâton de défense (**8.1**) et ensuite les deux bâtons d'attaque (**8.2**).

9. SCORES ET FIN DE LA PARTIE

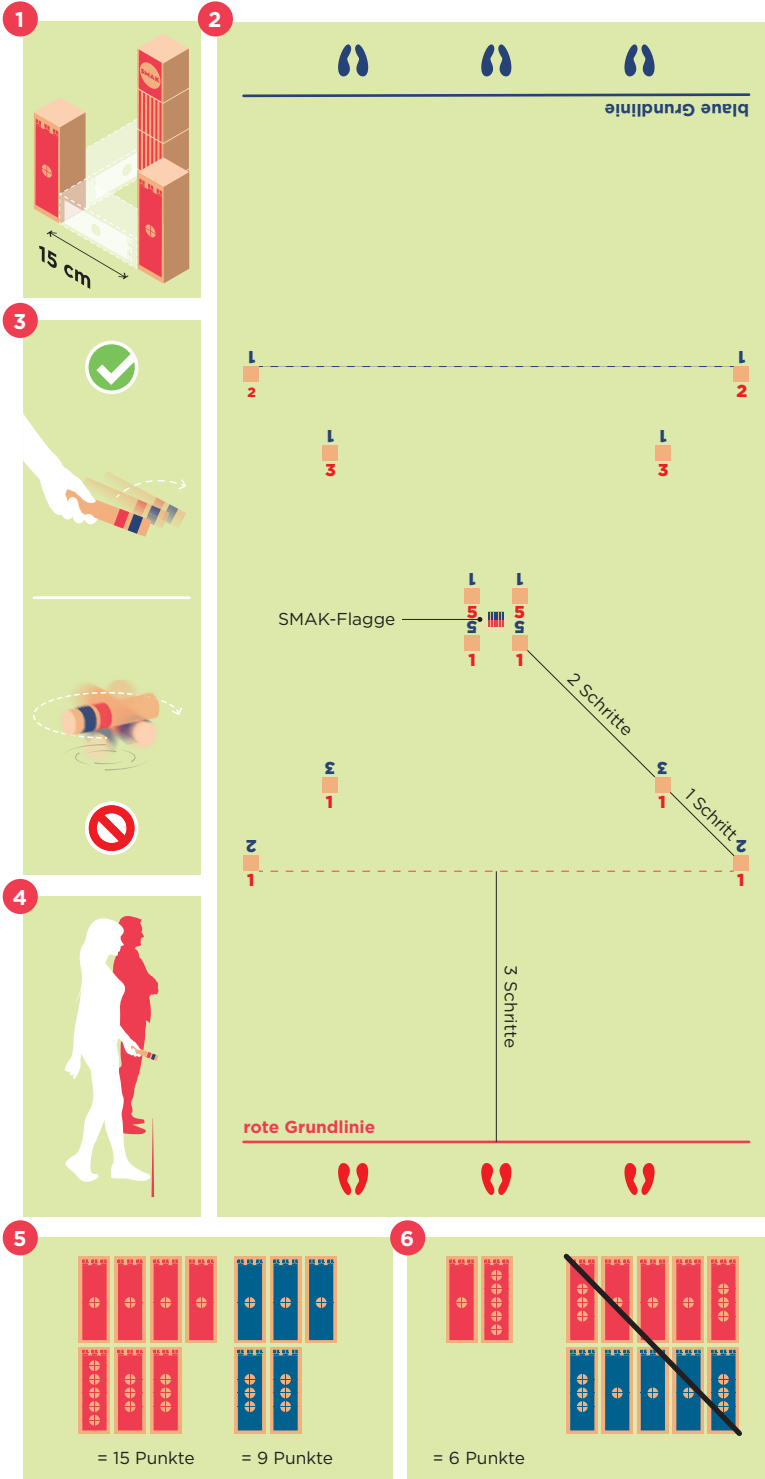
La partie se termine lorsque toutes les tours ont été renversées et remportées.

Chaque équipe additionne les points des tours qu'elle a renversée. Elle compte seulement les points de sa couleur. (*illustration 5*)

L'équipe avec le plus de points l'emporte.

Astuce de calcul : les tours remportées de même valeur en bleu et en rouge s'annulent. Cela rend l'addition des points restants plus aisée. (*illustration 6*)

Attention : il est possible pour une équipe de remporter la partie avant que toutes les tours soit gagnées, simplement parce que l'équipe adverse ne peut plus revenir au score. Exemple : l'équipe bleue a remportée 8 points de plus que l'équipe rouge et il ne reste plus que deux points de couleur rouge en jeu. L'équipe rouge ne peut plus revenir au score et a donc perdu la partie.



1. SPIELMATERIAL

- 12 Türme mit einem Wert von 1, 2, 3 oder 5 Punkten** in Blau auf der einen Seite und in Rot auf der anderen
- 4 Mini-Türme**, die aufeinandergestapelt die SMAK-Flagge bilden
- 3 Wurfstäbe** (2 Angriffsstäbe und 1 mit zwei farbigen Streifen markierter Verteidigungsstab)
- 1 Stoffbeutel**
- 1 Spielanleitung**, die ihr in den Händen haltet

2. ZIEL DES SPIELS

Erzielt mehr Punkte als das gegnerische Team.

3. SPIELPRINZIP

Werft die Stäbe so präzise wie möglich, um Türme umzuwerfen. Dadurch könnt ihr entweder Punkte erzielen oder die Treffer des gegnerischen Teams annullieren.

4. SPIELAUFBAU

Formt zwei Teams (zufällig zusammengestellt oder durch zwei Teamkapitäne gewählt).

Jeder Turm hat eine blaue und eine rote Seite mit unterschiedlichem Punktwert. Wenn alle Türme aufgestellt sind, weisen die roten Seiten der Türme alle in dieselbe Richtung. Entsprechend weisen alle blauen Seiten in die entgegengesetzte Richtung. Team Rot sieht also die roten Seiten und Team Blau die blauen Seiten.

Stellt die Türme wie folgt (in X-Form) auf:

- Stapelt die vier gestreiften Mini-Türme in der Mitte des Spielfelds so aufeinander, dass sie die SMAK-Flagge bilden. (Illustration Nr. 1)
- Platziert alle vier Türme mit einem Wert von 5 Punkten um die SMAK-Flagge. Sie sollten ein Quadrat von rund 15 cm Länge bilden (15 cm entsprechen der Höhe eines Turms, ihr könnt diese also verwenden, um die Distanz zu messen). (Illustration Nr. 1 & 2)
- Als Nächstes stellt ihr (immer noch in X-Form) die Türme mit einem Wert von 3 Punkten auf. Und schliesslich stellt ihr die Türme mit einem Wert von 2 Punkten einen Schritt entfernt von den Türmen mit einem Wert von 3 Punkten auf. (Illustration Nr. 2)
- Jedes Team stellt sich drei Schritte vom nächstgelegenen Turm seiner Farbe entfernt auf. (Illustration Nr. 2)
- Wenn ihr mit Kindern im Alter von 8 Jahren oder jünger spielt, könnt ihr für diese auch eine nähere Grundlinie festlegen. Ihr könnt ausserdem die Türme mit einem Wert von



30'



2-6



6-99



DE

Spielautor: Alain Rivollet | Designer: Felix Kindelán

5 Punkten weiter von der SMAK-Flagge entfernt aufstellen.

5. SPIELANLEITUNG

Die Teams werfen die Stäbe abwechselnd in der folgenden Reihenfolge (es müssen zwingend alle 3 Stäbe geworfen werden):

- Werft zuerst den Verteidigungsstab (mit zwei farbigen Streifen markiert). (8.1)
- Werft dann die beiden Angriffsstäbe. (8.2)

Danach ist das gegnerische Team an der Reihe.

6. WURFREGLN

- Wenn ein Team aus nur einem Spieler besteht, wirft dieser sowohl den Verteidigungsstab als auch die beiden Angriffsstäbe.
- Wenn ein Team aus zwei Spielern besteht, wirft ein Spieler den Verteidigungsstab und der andere die beiden Angriffsstäbe. Der Spieler, der den Verteidigungsstab geworfen hat, darf keinen Angriffsstab werfen.
- Wenn ein Team aus drei Spielern besteht, wirft jeder einen Stab.

Wichtig: Es muss von unten und aus dem Unterarm heraus geworfen werden. Ein Ende des Stabs zielt dabei in die Wurfrichtung. «Propellerwürfe» (Würfe, bei denen der Stab horizontal wie ein Propeller durch die Luft fliegt) sind verboten. Schreibt euch hierfür an einer Flugschule ein! (Illustration Nr. 3)

Der Wurf muss von hinter der Grundlinie erfolgen. (Illustration Nr. 4)

7. SPIELBEGINN

7.1

Werft eine Münze, um zu bestimmen, welches Team beginnt.

7.2

Das erste Team wirft den Verteidigungsstab und versucht, die SMAK-Flagge zu treffen.

Hinweis: Falls der Stab andere Türme umwirft, ändert dies nichts, stellt diese einfach wieder an ihren Platz. Falls ihr also die Flagge und einen Turm trifft, ist der Wurf gültig. Falls ihr die Flagge verfehlt, aber einen Turm trifft, ist der Wurf ungültig.

Gültiger Wurf: Bei einem gültigen Wurf wird ein Mini-Turm entfernt und auf die Seite gelegt. Die SMAK-Flagge besteht nun nur noch aus 3 Mini-Türmen und wird später schwieriger zu treffen sein.

Ungültiger Wurf: Bei einem ungültigen Wurf passiert in der ersten Runde nichts. Ab der zweiten Runde: siehe Abschnitt 8.1.

Falls ihr einen anderen Turm umgeworfen habt, denkt daran, ihn wieder aufzustellen.

7.3.

Nun ist die Zeit gekommen, die Angriffsstäbe zu werfen: Geht dafür wie in Abschnitt 8.2 beschrieben vor.

8. WURFABFOLGE

8.1: Werfen des Verteidigungsstabs

Werfen des Verteidigungsstabs gemäss den Wurfregeln. Das Ziel ist es, damit die SMAK-Flagge zu treffen!

Gültiger Wurf

(Flagge getroffen — siehe 7.2)

- Ein gestreifter Mini-Turm wird entfernt und auf die Seite gelegt.
- Die Treffer, die das gegnerische Team in der vorherigen Runde erzielt hat, werden annulliert: Alle Türme, die das gegnerische Team umgeworfen hat, werden wieder aufgestellt.

Ungültiger Wurf

(Flagge verfehlt — siehe 7.2)

- Das gegnerische Team gewinnt Punkte für jeden Turm, den es in der vorherigen Runde umgeworfen hat. Legt diese Türme auf die Seite mit der Farbe des punktenden Teams nach oben. So wisst ihr nachher noch, welches Team diese Türme umgeworfen hat.
- Falls die SMAK-Flagge weniger als 4 Mini-Türme hat, stapelt ihr einen der Mini-Türme wieder obendrauf, sodass die Flagge beim nächsten Mal wieder einfacher zu treffen ist.

Falls ihr die Flagge verfehlt, aber einen der Türme getroffen habt, denkt daran, diesen wieder aufzustellen.

Hinweis: Die SMAK-Flagge besteht zu Beginn des Spiels aus 4 Mini-Türmen.

- Jedes Mal, wenn sie vom Verteidigungsstab getroffen wird, verliert sie einen Mini-Turm. Falls nur noch 1 Mini-Turm übrig ist, wird dieser nicht entfernt (die Flagge muss aus mindestens 1 Mini-Turm bestehen).
- Jedes Mal, wenn der Verteidigungsstab die SMAK-Flagge verfehlt, wird 1 Mini-Turm wieder obendrauf gestapelt (die Flagge besteht aus höchstens 4 Mini-Türmen). Falls die SMAK-Flagge schon komplett ist (4 Mini-Türme), geschieht beim Verfehlen der Flagge nichts.

8.2: Werfen der Angriffsstäbe

Werft die Angriffsstäbe gemäss den Wurfregeln (siehe oben). Ihr dürft nicht mehr als einen Turm pro Wurf umwerfen!

- Falls der Angriffsstab einen einzelnen Turm umwirft, bleibt der umgeworfene Turm am Boden liegen, bis das gegnerische Team in seiner folgenden Runde den Verteidigungsstab geworfen hat. Dann wird der Turm entweder auf die Seite gelegt und die Punkte sind gewonnen (wenn das gegnerische Team die SMAK-Flagge verfehlt) oder er wird wieder aufgerichtet (wenn die SMAK-Flagge umgeworfen wurde).
- Falls der Angriffsstab mehr als einen Turm oder die SMAK-Flagge trifft: Pech gehabt! Richtet alle Türme und/oder die Flagge wieder auf.

Hinweis: Falls ihr die SMAK-Flagge mit einem Angriffsstab trifft, darf kein Mini-Turm entfernt werden. Die Flagge wird einfach wieder aufgerichtet. Falls beim Wurf des zweiten Angriffsstabs bereits ein Turm auf dem Boden liegt (Treffer vom ersten Angriffsstab), bleibt er auf dem Boden.

Auf den Punkt gebracht: Diese Regeln bedeuten, dass am Ende eurer Runde höchstens zwei Türme auf dem Boden liegen können.

Jetzt ist das gegnerische Team an der Reihe: Zuerst wirft es den Verteidigungsstab (8.1) und dann die beiden Angriffsstäbe (8.2).

9. PUNKTEZÄHLUNG UND SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Türme umgeworfen worden und gewonnen sind.

Jedes Team zählt die Punkte auf den Türmen, die es umgeworfen hat. Dabei addiert es nur die Punkte der Türme in seiner Teamfarbe. (Illustration Nr. 5)

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Zähltrick: Rote und blaue Punkte desselben Werts heben sich gegenseitig auf. So ist einfach ersichtlich, wer in Führung ist. (Illustration Nr. 6)

Wenn ein Team bereits so viele Punkte erzielt hat, dass das gegnerische Team nicht mehr aufholen kann, kann das Spiel beendet werden, bevor alle Türme umgeworfen wurden. Beispiel: Das blaue Team hat 8 Punkte mehr als das rote Team, und auf dem Spielfeld steht nur noch ein Turm mit einem Wert von 2 Punkten. Das rote Team hat somit keine Möglichkeit mehr aufzuholen und verliert das Spiel.



SMAK

Dalla Svizzera, il gioco da lancio per gli spazi aperti

1

15 cm

2

linea di fondo blu

bandiera SMAK

2 passi

1 passo

3 passi

linea di fondo rosa

3

4

5

= 15 punti = 9 punti

6

= 6 punti

1. CONTENUTO DEL GIOCO

- 12** torri da 1, 2, 3 o 5 punti con una stampa blu su un lato e una rossa sull'altro
- 4** mini torri impilabili per formare la bandiera SMAK
- 3** mazze da lancio (2 mazze da attacco e una mazza da difesa segnata con due strisce colorate)
- 1** borsa
- 1** libretto di istruzioni - quello che state leggendo

2. SCOPO DEL GIOCO

Ottenere più punti rispetto all'altra squadra.

3. PRINCIPIO DEL GIOCO

Lanciare le mazze con precisione per buttare giù le torri. Quando vi riuscite, o fate punti o cancellate i lanci dei vostri avversari.

4. ALLESTIMENTO DEL GIOCO

Formate due squadre (a caso o scelte da due capitani).

Ogni torre ha un lato blu e uno rosso che valgono una diversa quantità di punti. Una volta allestito il gioco, tutti i lati rossi delle torri saranno disposti in una direzione, e tutti i lati blu delle torri saranno disposti nella direzione opposta. La squadra rossa affronta i lati rossi e fa punti lanciando verso di loro, mentre la squadra blu affronta i lati blu e fa punti lanciando nella loro direzione. Posizionate le torri nella seguente formazione (a forma di X):

- Al centro del campo di gioco, impilate le quattro minitorri a strisce formando la "bandiera" SMAK. *(Illustrazione n. 1)*
- Posizionate tutte e quattro le torri da 5 punti intorno alla bandiera. Dovrebbero formare un quadrato, con una distanza approssimativa di 15 centimetri l'una dall'altra.
- 15 centimetri è l'altezza di una torre, quindi potete usarla per prendere le misure. *(Illustrazione n. 1 & 2)*
- Allontanandovi dalla bandiera e seguendo la forma a X, piazzate le torri da 3 punti a due passi di distanza dalle torri da 5 punti, e le torri da 2 punti a un passo di distanza dalle torri da 3. *(Illustrazione n. 2)*
- Ogni squadra si mette a tre passi di distanza dalle torri più vicine al proprio colore. *(Illustrazione n. 2)*
- Quando giocate con bambini di età inferiore a 8 anni, assegnate loro una "linea di fondo" più vicina. Potete anche allontanare ulteriormente le torri da 5 punti dalla bandiera.



30'



2-6



6-99



Game designer: Alain Rivollet | Progettista grafico: Felix Kindelán

5. ISTRUZIONI DI GIOCO

Le squadre, a turno, lanciano le mazze nel seguente ordine (è obbligatorio lanciare tutte e 3 le mazze):

- Lanciate prima la mazza da difesa (marcata con strisce colorate). (8a)
- Quindi lanciate entrambe le mazze da attacco. (8b)

Poi è il turno della squadra avversaria.

6. REGOLE DI LANCIO

- Se c'è una squadra formata da un solo giocatore: il giocatore dovrebbe lanciare la mazza da difesa e le due da attacco.
- Se c'è una squadra formata da due giocatori: un giocatore dovrebbe lanciare la mazza da difesa e l'altro le due da attacco. Il giocatore che lancia la mazza da difesa non può lanciare quelle da attacco.
- Se ci sono tre giocatori nella squadra, ciascuno di loro deve lanciare una mazza.

Importante: il lancio deve essere dal basso verso l'alto, con un'estremità della mazza che punta nella direzione del lancio. "Far ruotare" la mazza orizzontalmente, come la pala di un elicottero, è proibito. Per fare questo iscrivetevi ad una scuola di volo! (Illustrazione n. 3) Il lancio deve essere effettuato da dietro la linea di fondo. (Illustrazione n. 4)

7. INIZIO DEL GIOCO

7.1

Lanciate una moneta per determinare qual è la squadra che inizia.

7.2

La prima squadra lancia la mazza da difesa e cerca di colpire la bandiera.

- Se si riesce ad abbattere almeno una mini-torre, il lancio è valido.
- Se la mazza da difesa manca la bandiera, il lancio non è valido.

NB: Colpire un'altra torre (o altre torri) non cambia niente, dovrete solo rimetterla a posto. Così, se abbattete la bandiera e una torre, il lancio è ancora valido. Mentre se colpite una torre ma non la bandiera, non è valido.

Tiro valido: una mini-torre viene rimossa dalla bandiera e messa da parte. La bandiera è composta ora da 3 mini-torri, e sarà più difficile colpirla, più avanti.

Tiro non valido: questa volta non succede niente. Più avanti nel gioco, vedere sezione 8.1.

- Se colpite un'altra torre, ricordatevi di rimetterla a posto.

7.3

Ora è il momento di lanciare le mazze da attacco: passate direttamente alla sezione 8.2.

8. SEQUENZA DI TURNO

8.1: Lanciate la mazza da difesa

Lanciate la mazza da difesa secondo le regole di lancio. L'obiettivo è buttare giù la bandiera!

Tiro valido

(se viene colpita la bandiera — vedi 7.2)

- Una mini-torre a strisce viene messa da parte.
- I lanci di attacco della squadra avversaria, durante il turno precedente, sono quindi cancellati: qualsiasi torre che l'altra squadra ha colpito viene immediatamente rimessa in piedi nella posizione iniziale.

Tiro non valido

(se la bandiera non viene colpita — vedi 7.2)

- L'altra squadra ottiene punti per ogni torre che è stata abbattuta durante il suo turno. Mettetele da parte con il punteggio del colore della squadra rivolto verso l'alto, per ricordare quale squadra le ha abbattute.
- Se la bandiera è più bassa di quattro mini-torri, mettete di nuovo una mini-torre sulla pila della bandiera, così sarà più facile da colpire la prossima volta. Se colpite un'altra torre, ricordatevi di rimetterla a posto.

NB: La bandiera è originariamente composta da 4 mini-torri. Perde una mini-torre ogni volta che viene abbattuta dalla mazza da difesa.

- Se è rimasta solo una mini-torre, allora non dovrete toglierla (1 mini-torre è la dimensione minima della bandiera).
- Se la mazza da difesa colpisce una torre e la bandiera, la torre viene semplicemente rialzata nella sua posizione iniziale. Il colpo sulla bandiera conta, comunque, quindi i precedenti tiri di attacco dell'altra squadra vengono annullati, e una mini-torre viene rimossa.
- Se è rimasta una sola mini-torre, non dovrete rimuoverla (1 mini-torre è la dimensione minima della bandiera). Ogni volta che non ce la fate ad abbattere la bandiera con la mazza da difesa, la bandiera riprende una mini-torre (fino a un massimo di 4). Se la bandiera è già completa (4 mini-torri) mancare la bandiera non provoca conseguenze.

8.2: Lanciare le mazze da attacco

Lanciate le mazze da attacco secondo le regole di lancio (vedi sopra). Con una mazza dovrete colpire solo una torre alla volta!

- Se la mazza da attacco colpisce una singola torre facendola cadere, allora la torre dovrebbe essere lasciata a terra (dove è caduta). Resterà giù finché l'altra squadra non avrà lanciato la sua mazza da difesa durante il suo turno successivo. Poi verrà messa da parte (forrendo punti) o sarà riportata alla sua posizione iniziale (il lancio è annullato).
- Se la mazza colpisce più di una torre e/o la bandiera, che sfortuna! Rialzate tutte le torri e la bandiera rimettendole nelle loro posizioni iniziali.

Nota: se colpite la bandiera con una mazza da attacco, nessuna mini-torre dovrebbe essere rimossa e la bandiera viene semplicemente rialzata.

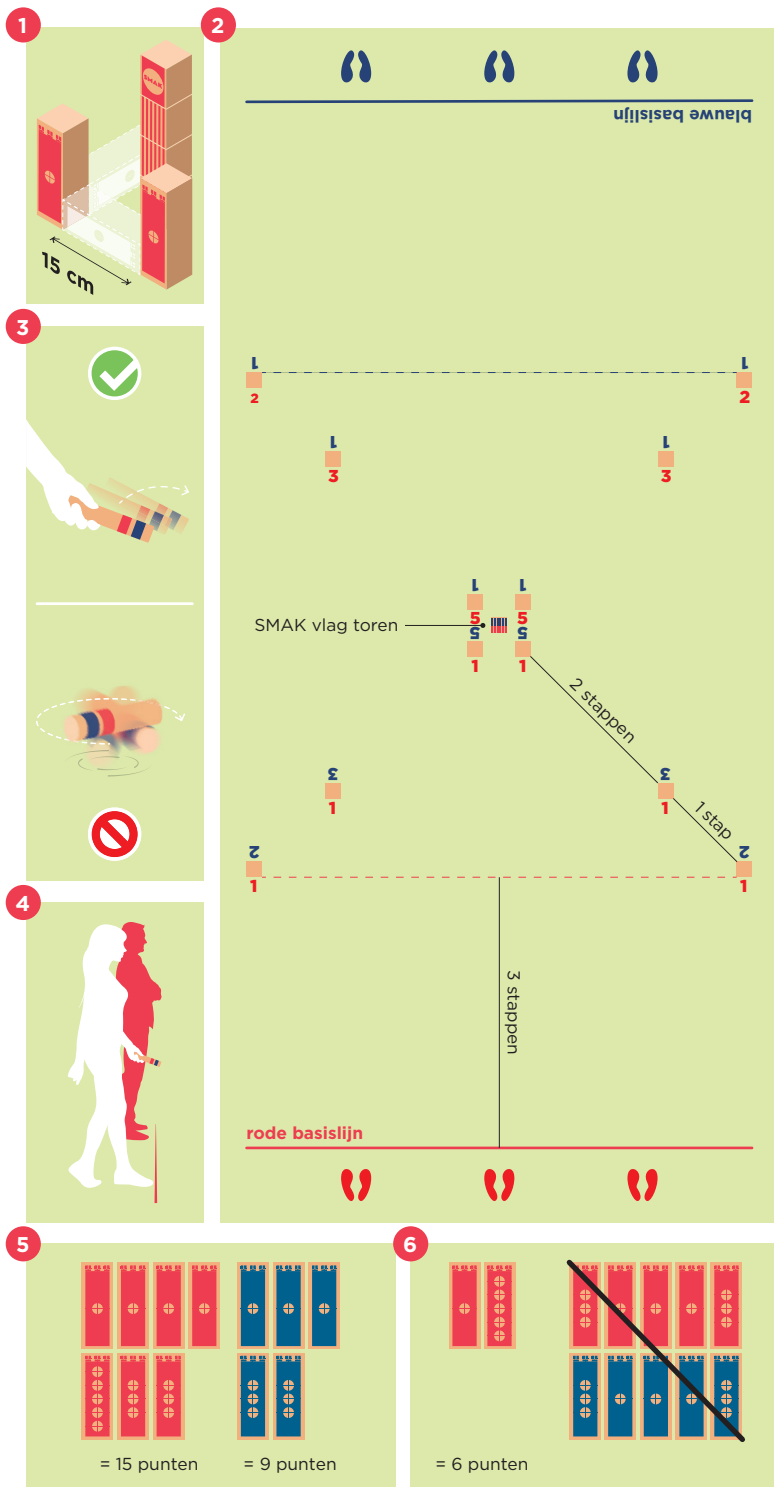
- Se una torre era già a terra dalla prima mazza di attacco, dovrebbe rimanere a terra.

Chiarimento: queste regole significano che alla fine del vostro turno potete avere un massimo di due torri a terra. Ora tocca all'altra squadra: prima tirano la mazza da difesa (8.1) e poi le due mazze da attacco (8.2).

9. PUNTEGGIO & FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutte le torri sono abbattute. Ogni squadra somma i punti delle torri che ha abbattuto, sommando solo quelli delle torri nel colore della propria squadra. La squadra che alla fine ha il maggior numero di punti vince. Trucco per il conteggio: punti rossi e blu dello stesso valore si annullano a vicenda. Questo rende più rapido determinare chi è in testa.

Attenzione: è possibile che una squadra vinca prima che tutte le torri siano abbattute, semplicemente perché l'altra squadra non riesce a raggiungere il suo punteggio. Esempio: la squadra blu ha 8 punti più della squadra rossa, e c'è solo una torre con 2 punti rossi rimasta in piedi nel gioco. Quindi la squadra rossa, non avendo alcuna possibilità di recuperare, perde il gioco.



1. SPELINHOUD

- 12** torens met 1, 2, 3 of 5 punten met blauwe opdruk op een zijde en rode opdruk aan de andere kant
- 4** stapelbare mini-torens om de SMAK vlag te vormen
- 3** werpstokken (2 aanvalsstokken, en een verdedigingsstok gemarkeerd met twee gekleurde strepen)
- 1** draagtas
- 1** instructieboekje (dat je nu aan het lezen bent)

2. DOEL VAN HET SPEL

Score meer punten dan het andere team.

3. SPEL PRINCIP

Gooi de werpstokken zodanig dat de torens om vallen. Torens naar beneden te brengen. Als je dat doet, score je of punten doe je de worp van jouw tegenstander teniet.

4. SPEL OPZETTEN

Vorm twee teams (willekeurig of gekozen door twee aanvoerders). Elke toren heeft een blauwe kant en een rode kant die een ander aantal punten waard zijn. Eenmaal opgezet, zullen alle rode zijden van de torens één richting opstaan, dus de blauwe zijden van de torens zullen in tegenovergestelde richting wijzen. Het rode team kijkt uit naar de rode zijden en scoort punten door daar op te richten, en het blauwe team kijkt uit naar de blauwe zijden en scoort punten door naar blauw te gooien. Plaats de torens in de volgende formatie (X-vorm):

- In het midden van het speelveld stapel je de vier gestreepte mini-torens om de SMAK "vlag" te vormen. (Illustratie No. 1)
- Plaats alle vier torens met 5 punten rond de vlag. Ze moeten een vierkant vormen met een geschatte afstand van 15 cm van elkaar (15 cm is de hoogte van één toren, dus jij kan deze gebruiken om te meten). (Illustratie No. 1 & 2)
- Weg van de vlag en de X volgen vorm, plaats de torens met 3 punten twee stappen verwijderd van de torens met 5 punten en de torens met 2 punten, een stap verwijderd van de torens met 3. (Illustratie No. 2)

Elk team staat op drie stappen van de dichtstbijzijnde torens van hun kleur. (Illustratie No. 2)

Bij het spelen met kinderen van 8 jaar en jonger kun je de basislijn dichterbij stellen, of de torens met 5 punten verder van de SMAK "vlag" te zetten.



30'



2-6



6-99



Spel ontwerper: Alain Rivollet | Grafisch ontwerper: Felix Kindelán

5. SPEL INSTRUCTIES

De teams gooien om de beurt de stokken in de volgende volgorde (alle 3 stokken gooien is verplicht):

- Gooi de verdedigingsstok eerst (gemarkeerd) met gekleurde strepen. **(8.1)**
- Dan beide aanvalsstokken. **(8.2)**

Dan is het de beurt aan de andere ploeg.

6. GOOI REGELS

- Als er slechts een team van één speler dan moet de speler eerst de verdedigingsstok gooien en vervolgens de twee aanvalsstokken.
- Als er een team van twee spelers is dan moet één speler het verdedigingsstok en de andere speler de twee aanvalsstokken gooien. De speler die de verdedigingsstok gooit kan geen aanvalsstok gooien.
- Als er drie spelers in het team zijn dan moet elk van hen één stok gooien.

Belangrijk: de worp moet onderhands zijn, met één uiteinde wijzend in richting van de vlucht. "Aandrijving" (de stok horizontaal te draaien helikopterblad) is verboden. Meld je dan liever aan bij de vliegschool! *(Illustratie No. 3)*

De worp moet van achter de basislijn worden gemaakt. *(Illustratie No. 4)*

7. BEGIN VAN HET SPEL

7.1

Werp een munt om te bepalen welk team starts.

7.2

Het eerste team gooit de verdedigingsstok en probeert de vlag te raken.

- Als het verdedigingsstok minstens één mini-toren omlaag brengt, de worp is geldig.
- Als het verdedigingsstok de vlag mist dan is de worp niet geldig.

Let op: Het raken van een andere toren/andere torens verandert niets, zet die torens weer gewoon op de plaats. Dus als je de vlag omver gooit en een toren, is de worp nog steeds geldig. En als je de vlag mist en een toren raakte is deze worp niet geldig.

Geldige worp: één mini-toren wordt van de vlag verwijderd en opzij gelegd. De vlag bestaat nu uit 3 mini-torens en zal moeilijker zijn deze later te raken.

Ongeldige worp: Er gebeurt niets. Later in het spel zie sectie **8.1**.

- Als je een andere toren hebt geraakt vergeet dan niet deze weer rechtop te zetten

7.3

Nu is het tijd om de aanvalsstokken te gooien: ga direct door naar de **8.2** sectie.

8. VOLGORDE

8.1: Gooien met de verdedigingsstok

Gooi de verdedigingsstok volgens de regels gooien. Het doel is om de vlag ermee neer te halen.

Geldige worp

(de vlag omgooien - zie 7.2)

- Een gestreepte mini-toren wordt opzij gelegd.
- De worpen van de aanval van het andere team tijdens hun vorige beurt zijn geannuleerd: alle torens die de andere team heeft geraakt worden onmiddellijk terug verhoogd naar hun oorspronkelijke posities.

Ongeldige worp

(de vlag missen - zie 7.2)

- Het andere team scoort punten voor elke torens die werden neergehaald tijdens hun beurt. Leg ze opzij met de score kleur van het team naar boven gericht om te onthouden welk team ze naar beneden bracht.
- Als de vlag minder dan vier mini-torens heeft, zet een mini-toren terug op de stapel, dit maakt het de volgende keer gemakkelijker om te raken.
- Als je een andere toren raakt, denk er dan aan deze terug op zijn plaats zetten..

Let op: De vlag bestaat oorspronkelijk uit 4 mini-torens. Het verliest elke keer een mini-toren wanneer dit voor de aanvalsstok wordt naar beneden gebracht.

- Als er nog maar één mini-toren over is, dan moet je deze niet verwijderen (1 mini-toren is de minimale grootte van de vlag).

Elke keer dat je er niet in slaagt de vlag omver te gooien met de verdedigingsstok wint de vlag weer één mini-toren (tot een maximum van 4). Als de vlag al compleet is (4 mini-torens) dan heeft het missen van de vlag geen gevolgen.

8.2: Gooien van de aanvalsstokken

Gooi de aanvalsstokken volgens de werpregels (zie hierboven). Je zou slechts één toren tegelijk moeten raken met één stok!

- Als de aanvalsstok een enkele toren raakt waardoor deze valt, dan moet de toren op de grond blijven (waar hij viel). Het blijft liggen tot het andere team zijn verdedigingsstok gooit tijdens de volgende beurt. Daarna wordt het ofwel opzij gezet (punten scoren of teruggezet naar de eerste positie (worp is geannuleerd).

- Als de stok meer dan één toren raakt en/of de vlag raakt dan pech! Alle torens weer omhoog en de vlag keer terug naar de oorspronkelijke positie.

Let op: als je de vlag raakt met een aanvalsstok dan verwijder je geen mini-toren en moet de vlag eenvoudigweg worden verhoogd.

- Als er al een toren op de grond was de eerste aanvalsstok, dan blijft deze op de grond.

Verduidelijk: deze regels betekenen dat in de aan het einde van je beurt heb je misschien een maximum van twee torens die op de grond liggen. Het is nu de beurt aan het andere team: eerst gooien ze de verdedigingsstok **(8.1)** en dan de twee **(8.2)**.

9. SCOREN & EINDE VAN HET SPEL

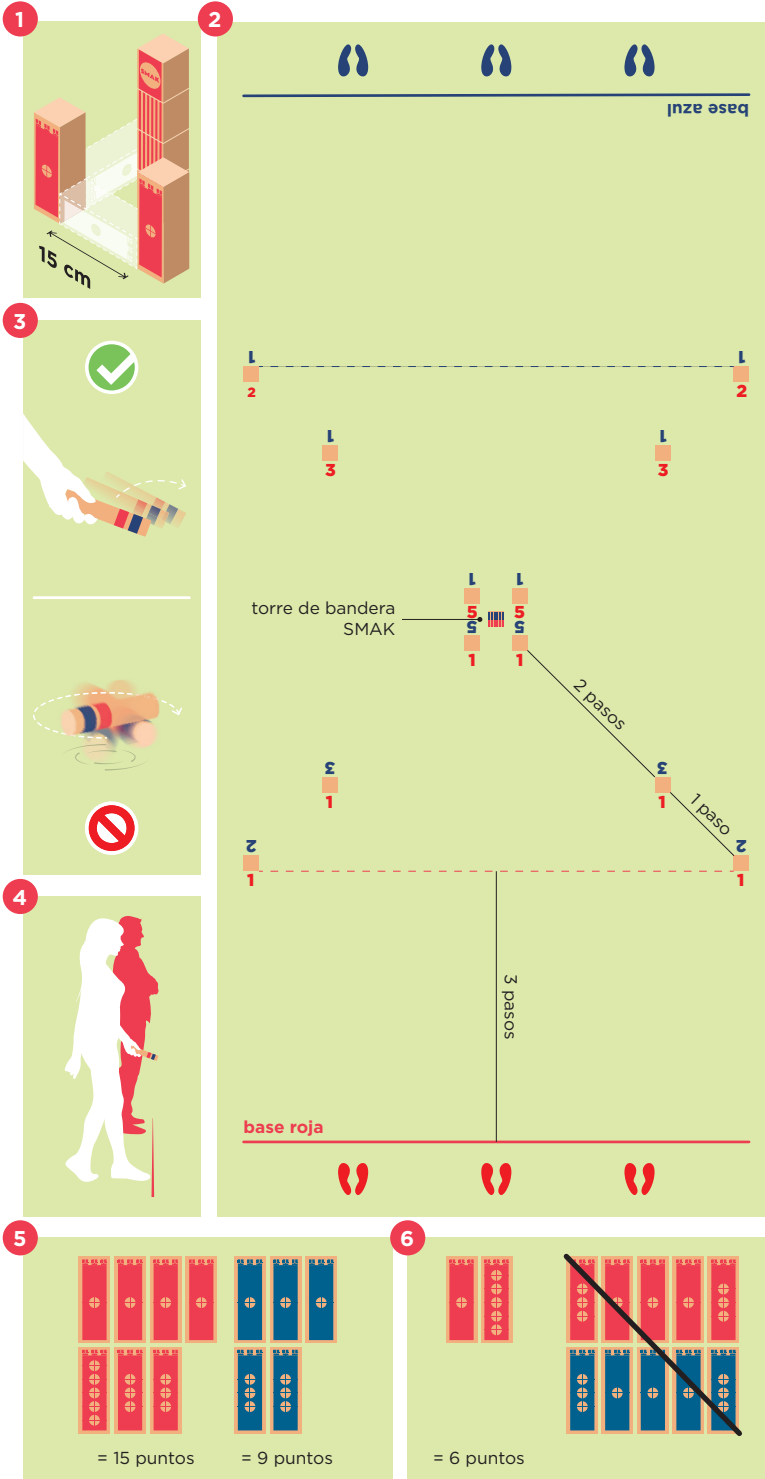
Het spel eindigt wanneer alle torens zijn omvergevoerd en overwonnen.

Elk team telt de punten op van de torens die ze naar beneden brachten. Ze voegen alleen toe de punten van de torens in hun eigen de kleur van het team. *(Illustratie No. 5)*

Het team met de meeste punten aan het einde wint.

Optel tip: rode en blauwe punten van dezelfde waarde schrijven elkaar weg. Dit maakt het bepalen wie aan de leiding staat sneller. *(Illustratie No. 6)*

Houd er rekening mee dat het mogelijk is dat één team wint voordat alle torens zijn geslagen, eenvoudigweg omdat de ander team kan hun score niet inhalen. Voorbeeld: het blauwe team heeft 8 punten meer dan het rode team, en er is er maar één toren met 2 rode punten die er nog in het spel staan. Daarom heeft het rode team geen kans om in te halen en verliest het spel.



1. CONTENIDO DEL JUEGO

- 12 torres de 1, 2, 3 o 5 puntos** con una impresión azul de un lado y una impresión roja del otro
- 4 minitorres apilables** para formar la bandera SMAK
- 3 bastones de lanzamiento** (2 bastones de ataque y un bastón de defensa marcado con dos franjas de colores)
- 1 bolso**
- 1 manual de instrucciones** que estás leyendo

2. OBJETIVO DEL JUEGO

Anotar más puntos que el otro equipo.

3. FORMA DE JUGAR

Lanzar los bastones con precisión para derribar torres. Cuando lo haces, ganas puntos o cancelas los lanzamientos de tu oponente.

4. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Forma dos equipos (al azar o elegidos por dos capitanes).

Cada torre tiene un lado azul y un lado rojo que vale una cantidad diferente de puntos. Una vez dispuestos, todos los lados rojos de las torres estarán orientados hacia una dirección, por lo que todos los lados azules estarán orientados hacia la dirección opuesta. El equipo rojo se enfrenta a los lados rojos y anota los puntos lanzados hacia ellos, y el equipo azul se enfrenta a los lados azules y anota lanzando hacia el color azul.

Coloca las torres en la siguiente formación (en forma de X):

- En el centro del campo de juego, apila las cuatro minitorres con rayas para formar la "bandera" SMAK. *(Imagen No. 1)*
- Coloca las cuatro torres con 5 puntos alrededor de la bandera. Deben formar un cuadrado con una distancia aproximada de 15 cm entre sí (15 cm es la altura de una torre, por lo que puedes usarla para medir). *(Imagen No. 1 & 2)*
- Lejos de la bandera y siguiendo la forma de X, coloca las torres con 3 puntos a dos pasos de las torres con 5 puntos, y las torres con 2 puntos a un paso de las torres con 3 puntos. *(Imagen No. 2)*

Cada equipo se coloca a tres pasos de las torres más cercanas de su color. *(Imagen No. 2)*

Cuando juegues con niños de hasta 8 años, permíteles tener una "línea de base" más cercana. También puedes colocar las torres con 5 puntos más lejos de la bandera.



30'



2-6



6-99



Diseñador del juego: Alain Rivollet | Diseñador gráfico: Felix Kindelán

5. INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO

Los equipos se turnan para lanzar los bastones en el siguiente orden (es obligatorio lanzar los 3 bastones):

- Lanza primero el bastón de defensa (marcado con rayas de colores). **(8.1)**
- Después ambos bastones de ataque. **(8.2)**

Después es el turno del otro equipo.

6. REGLAS DE LANZAMIENTO

- En caso de que haya un equipo de un solo jugador: el jugador deberá lanzar el bastón de defensa y los dos bastones de ataque.
- En caso de que haya un equipo de dos jugadores: un jugador deberá lanzar el bastón de defensa y el otro jugador los dos bastones de ataque. El jugador que lanza el bastón de defensa no puede lanzar un bastón de ataque.
- En caso de que haya tres jugadores en el equipo, cada uno de ellos deberá lanzar un bastón.

Importante: El lanzamiento debe ser realizado desde debajo del brazo, con una punta del bastón apuntando hacia la dirección de vuelo. Está prohibida la "hélice" (es decir, que el bastón gire horizontalmente como el rotor de un helicóptero). ¡Si esto es lo que deseas, inscríbete en una escuela de vuelo! *(Imagen No. 3)*

El lanzamiento debe ser realizado desde detrás de la línea de base. *(Imagen No. 4)*

7. COMIENZO DEL JUEGO

7.1

Se lanza una moneda para determinar qué equipo comienza.

7.2

El primer equipo lanza el bastón de defensa e intenta golpear a la bandera.

- Si el bastón de defensa derriba al menos una minitorre, el lanzamiento es válido.
- Si el bastón de defensa no golpea la bandera, el lanzamiento no es válido

Nota: Golpear otra torre no cambia nada, simplemente se vuelven a colocar en su lugar. Por lo tanto, si derribas la bandera y una torre, el lanzamiento sigue siendo válido. Y si no golpeas la bandera pero golpeas una torre, el lanzamiento no es válido.

Lanzamiento válido: Una minitorre es retirada de la bandera y colocada a un lado. La bandera ahora consta de 3 minitorres y en lo sucesivo será más difícil de golpear.

Lanzamiento no válido: No ocurrirá nada ahora. Para ver qué ocurrirá más adelante, véase el punto 8a

- Si golpeaste otra torre, recuerda volver a colocarla en su lugar.

7.3.

Ahora es el momento de lanzar los bastones de ataque: pasa directamente al punto **8.2.**

8. SECUENCIA DE TURNOS

8.1: Lanzamiento del bastón de defensa

Lanza el bastón de defensa siguiendo las reglas de lanzamiento. ¡El objetivo es derribar la bandera con él!

Lanzamiento válido

(Bandera golpeada - véase el punto 7.2)

- Una minitorre con rayas es colocada a un lado.
- Los lanzamientos del ataque del otro equipo durante su turno previo son cancelados: cualquier torre a la que el otro equipo le haya pegado es levantada inmediatamente y colocada nuevamente en su posición inicial.

Lanzamiento no válido

(No se golpea la bandera - véase el punto 7.2)

- El otro equipo obtiene puntos por cualquier torre que haya sido derribada durante su turno. Colócalas a un costado con el color del equipo que obtuvo los puntos hacia arriba para recordar qué equipo las derribó.
- Si la bandera tiene menos de 4 minitorres, vuelve a colocar una minitorre, con lo cual será más fácil de golpear la próxima vez
- Si golpeaste otra torre, recuerda volver a colocarla en su lugar.

Nota: La bandera originalmente consta de 4 minitorres. Pierde una minitorre cada vez que es derribada por el bastón de defensa.

- Si sólo queda una minitorre, entonces no debe ser quitada (1 minitorre es el tamaño mínimo de la bandera).

Cada vez que se falla en derribar la bandera con el bastón de defensa, la bandera recupera una minitorre (hasta un máximo de 4). Si la bandera ya está completa (4 minitorres), el hecho de no golpear la bandera no tiene consecuencias.

8.2: Lanzamiento de los bastones de ataque

Lanza los bastones de ataque de acuerdo con las reglas de lanzamiento (véase más arriba). ¡Sólo debes golpear una torre a la vez con un bastón!

- Si el bastón de ataque golpea una sola torre y la hace caer, entonces la torre deberá ser dejada en el suelo (donde cayó). Permanecerá allí hasta que el otro equipo lance su bastón de defensa durante su próximo turno. Luego, o bien se coloca a un lado (cuando se obtienen puntos) o se vuelve a colocar en su posición inicial (el lanzamiento se cancela).
- Si el bastón golpea más de una torre y/o la bandera, mala suerte! Vuelve a colocar todas las torres y la bandera en sus posiciones iniciales.

Nota: Si golpeas la bandera con un bastón de ataque, no se debe quitar ninguna minitorre y la bandera simplemente se vuelve a levantar. Si una torre ya estaba en el suelo desde que fue golpeada con el primer bastón de ataque, deberá permanecer en el suelo.

Aclaración: Estas reglas significan que al final de tu turno puedes tener un máximo de dos torres tendidas en el suelo.

Ahora es el turno del otro equipo: primero se lanza el bastón de defensa **(8.1)** y luego los dos bastones de ataque **(8.2)**.

9. PUNTUACIÓN Y FIN DEL JUEGO

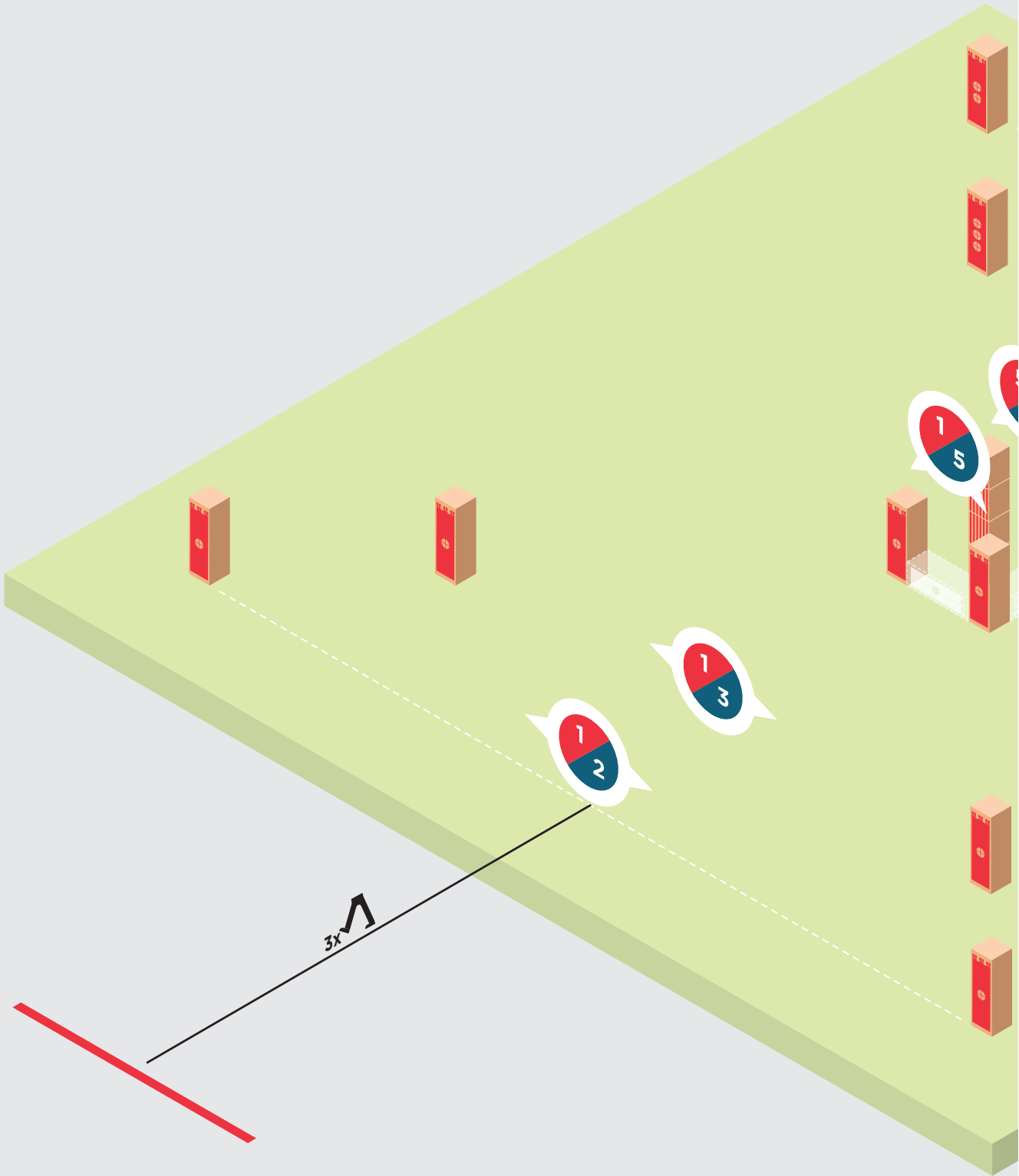
El juego termina cuando todas las torres han sido derribadas y ganadas.

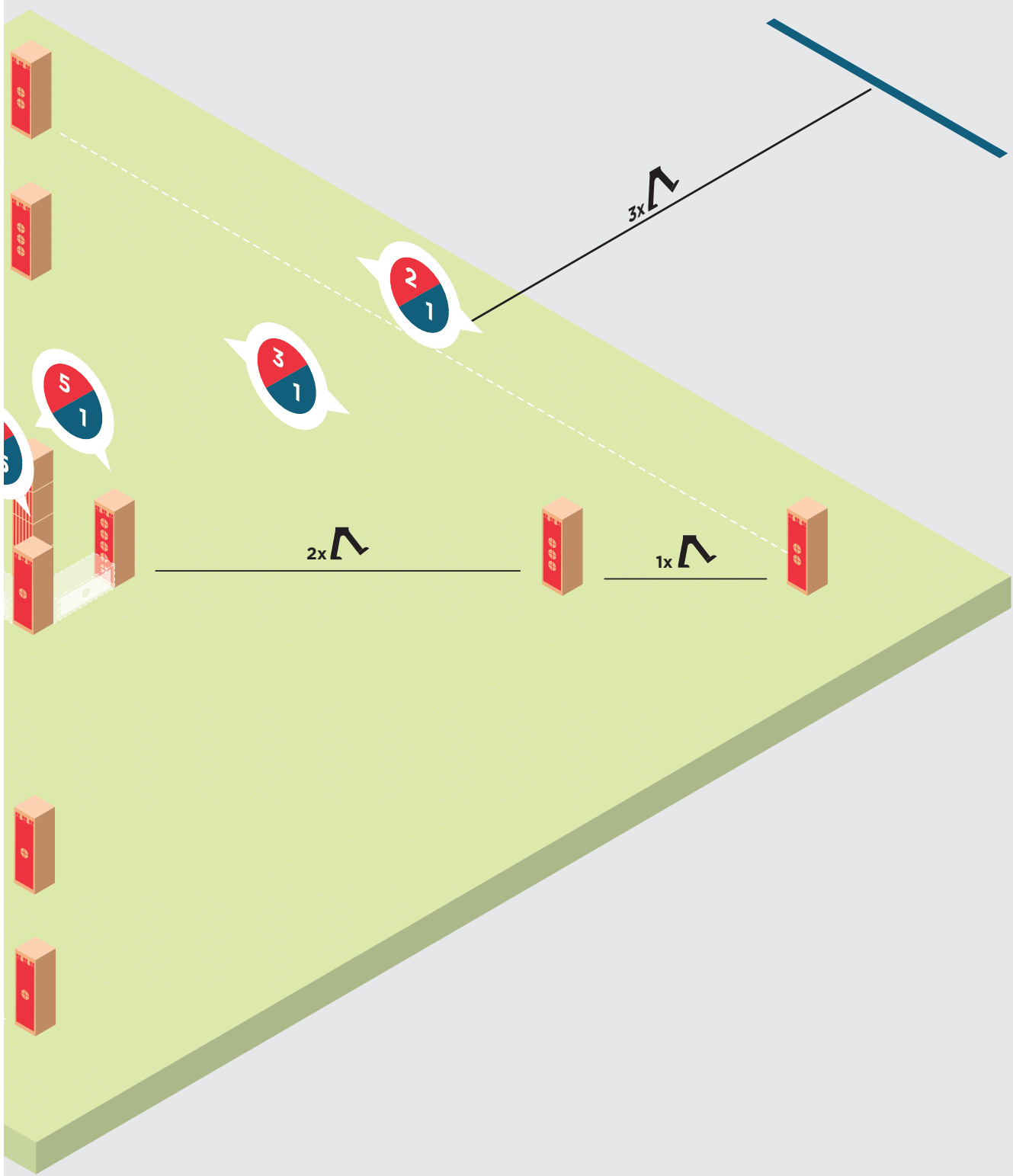
Cada equipo suma los puntos de las torres que derribó. Sólo suman los puntos de las torres del color de tu propio equipo. *(Imagen No. 5)*

El equipo con más puntos al final gana.

Truco para contar: Los puntos rojos y azules del mismo valor se anulan entre sí. Esto permite determinar quién está ganando más rápidamente. *(Imagen No. 6)*

Ten en cuenta que es posible que un equipo gane antes de que se derriben todas las torres, simplemente porque el otro equipo no puede alcanzar la puntuación. Ejemplo: El equipo azul tiene 8 puntos más que el equipo rojo, y sólo queda una torre con 2 puntos rojos en juego. Por lo tanto, el equipo rojo no tiene oportunidad de alcanzar al equipo azul y pierde el juego.







SMAK

HELVETIQ

www.helvetiq.com

© Helvetiq
All rights reserved.
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Designed in Switzerland
Made in Yunhe, China