

Mark Calin Caliman

cross boule



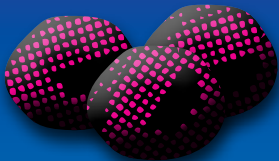
challenge your world!

Spielregel • rules • règle du jeu • Spelregels

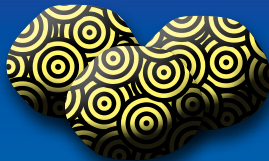




spielregel



spieler 1



spieler 2



schweinchen

spielziel

Jeder Spieler versucht, die eigenen Kugeln so nahe wie möglich an die kleine Zielkugel (Schweinchen) heranzubringen. Wer **13 Punkte** erreicht, gewinnt einen Satz. Der Spieler, der als Erster **2 Sätze** gewonnen hat, gewinnt das Match. Im seltenen Fall eines Gleichstandes, der nur in Kombination mit Combos möglich ist, wird weitergespielt bis es einen eindeutigen Sieger gibt.

Bei Crossboule kann **jeder gegen jeden** oder ein **Team** von je 2 oder 3 Spielern gegen ein anderes Team spielen. Das **Team-Spiel** ist am Ende dieser Spielregel erklärt.

jeder gegen jeden

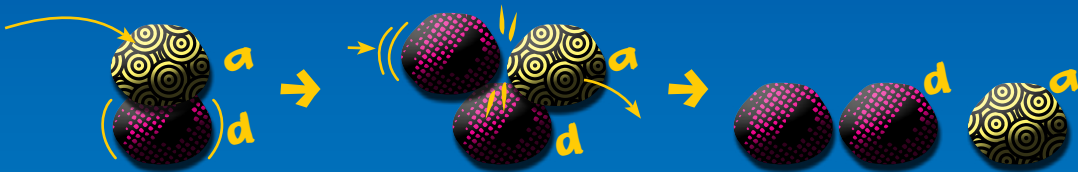
Jeder Spieler erhält drei Kugeln im gleichen Design. Zuerst wird der Startbereich markiert. Dann wirft der jüngste Spieler das Schweinchen. Anschließend wirft jeder Spieler seine erste Kugel. Falls das Schweinchen vom Startbereich aus nicht zu sehen ist, dürfen die Spieler erst nach dem ersten eigenen Wurf nachsehen, wo die Zielkugel liegt. Der Spieler, der am weitesten vom Schweinchen entfernt ist, wirft die nächste Kugel. Der Abstand der Kugeln zueinander wird von Kugelrand zu Kugelrand bestimmt. Haben alle Spieler ihre drei Kugeln geworfen, werden die Punkte gezählt (siehe **Punkte/Combos**), die sich jeder merkt (oder gegebenenfalls aufgeschrieben werden).

Der Spieler mit den wenigsten Punkten darf das Schweinchen für die neue Runde auswerfen und einen neuen Startbereich markieren. Haben mehrere Spieler die wenigsten Punkte, wirft der jüngste von Ihnen das Schweinchen.

Wichtig! Wer das Schweinchen wirft, darf die Wurfart und Modifikationen festlegen, **wie** die Kugeln in dieser Runde geworfen werden: z.B. „Alle werfen mit links“ oder „In dieser Runde werden alle Kugeln zum Schweinchen (wie beim Kegeln) gerollt“ oder „Nur Bälle, die von einer Wand abprallen, werden gewertet“ ...

k.o. werfen

Falls ein Spieler eine Kugel (a) so auf eine gegnerische Kugel (d) wirft, dass sie darauf liegen bleibt, so ist die bedeckte Kugel (d) **K.O.** und so lange von der Wertung ausgeschlossen, wie Kugel (a) auf ihr liegt. Wird im Laufe der Runde Kugel (a) runtergeworfen, ist Kugel (d) wieder im Spiel.



punkte

Der Spieler, der mit mindestens einer Kugel am nächsten zum Schweinchen liegt, bekommt für jede Kugel, die näher als eine gegnerische Kugel zum Schweinchen liegt, **1 Punkt**. Falls mehrere Spieler ihre Kugeln gleich nah geworfen haben, bekommt jeder Spieler Punkte. Bei direkter Berührung mit dem Schweinchen, bekommt jeder Spieler die Punkte für seine **Combo**.

combos

Combos sind bestimmte Gruppierungen / Formationen, die man mit den Kugeln bei **Kontakt mit dem Schweinchen** bilden kann und für die es **Extrapunkte** gibt. Es gibt folgende Combos:

- **der kontakt (2 Punkte)**

Für einen Kontakt einer eigenen Kugel mit dem Schweinchen erhält man **2 Punkte**.



- **der wurm** (3 Punkte)

Um die Punkte für einen Wurm zu erhalten, muss man mit einer seiner Kugeln (a) das Schweinchen berühren und eine zweite eigene Kugel (b) muss die Kugel (a) berühren.



- **die Schlange** (6 Punkte)

Aus einem Wurm wird eine Schlange, wenn auch die dritte eigene Kugel (c) die Kugel (b) berührt.



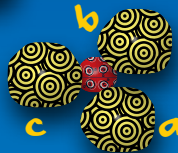
- **die pyramide** (6 Punkte)

Um die Punkte für eine Pyramide zu bekommen, muss man mit einer eigenen Kugel (a) das Schweinchen berühren. Kugel (b) und Kugel (c) des Spielers müssen dabei Ball (a) berühren.



- **die blume** (6 Punkte)

Berühren alle eigenen Kugeln das Schweinchen, gibt es für diese „Blume“ 6 Punkte.



- king of the hill (5 Punkte)

Wer seine Kugel (a) auf dem Schweinchen platziert, erhält als „King of the hill“ **5 Punkte**.



besonderheiten

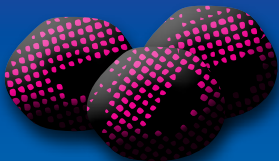
- Im Gegensatz zum klassischen Boulespiel ist im Crossboule C³ jede Wurftechnik erlaubt.
- Das gesamte dreidimensionale Gelände ist durch die Spieler frei bestimmbar.
- Die Zielkugel (das Schweinchen) darf beliebig weit geworfen werden.

das team-spiel

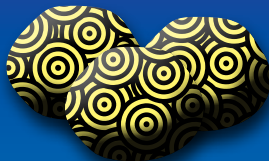
Um Crossboule in Teams zu spielen, benötigt ihr weitere Crossboule-Sets (s. hinten). Ein Team kann dabei auch Kugeln des gleichen Designs verwenden. Die Spieler teilen sich in Teams zu je 2 oder 3 Spielern auf. Jeder Spieler erhält 3 Kugeln (bei 3er-Teams 2 Kugeln) im gleichen Design. Die Spieler eines Teams entscheiden selbständig, wer zu welchem Zeitpunkt eine Kugel wirft, wenn ihr Team am Zug ist. Gespielt wird ansonsten nach den gleichen Regeln wie oben beschrieben.



rules



player 1



player 2



jack

object of the game

Each player tries to get his own boules as close as possible to the small target boule (also called „jack“). The first player to get **13 points** wins the set; if you win **2 sets**, you win the match. In the rare case of a tie, which is only possible in combination with „combos“, players keep playing until there is a clear winner.

Crossboule can be played by **everybody against everybody**, or in teams of 2 or 3 players. The **team game** will be explained at the end of these instructions.

everybody against everybody

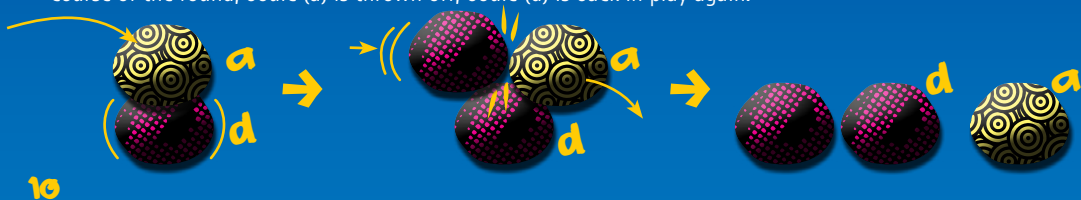
Each player gets three boules of a particular design. First, mark the starting area. Then the youngest player throws the jack and each player throws his first boule. If the jack can't be seen from the starting area, the players may not check the position of the target boule before making their first throw. The player who is the furthest away from the jack throws the next boule. The distance between the boules is determined from the edge of one boule to the edge of the other. When all players have thrown their three boules, everybody counts his points (see **Points** and **Combos**) and keeps them in mind (or, if need be, writes them down).

The player with the least number of points may throw the jack for the new round and mark a new starting area. If there are several players with the same number of low points, the youngest throws the jack.

Important! The player who throws the jack may—if he wants—set additional modifications as to **how** the boules in this round have to be thrown: e.g., „Everybody throws with his left hand” or „Only boules bouncing off a wall are scored” or „In this round, all boules must be rolled to the jack” (as in bowling).

k.o. throws

If a player throws a boule (a) towards an opposing boule (d) in such a way that it stays on top of it, the covered boule (d) is **K.O.** and excluded from the scoring as long as boule (a) stays lying on top. If in the course of the round, boule (a) is thrown off, boule (d) is back in play again.



scoring

The player who is closest to the jack with at least one boule gets **1 point** for each boule that is lying closer to the jack than the closest opposing boule. If several players have thrown their boules the same distance from the jack, each of these players receives points.

combos

Combos are specific groupings/formations that you can build with the boules **in contact with the jack** and for which you get **extra points**. The combos are:

- **the contact (2 points)**

You get **2 points** if one of your boules is in contact with the jack.



-the worm (3 points)

In order to get points for a worm, one of your boules (a) has to touch the jack and a second of your boules (b) must touch your boule (a).



-the snake (5 points)

A worm turns into a snake if the third one of your boules (c) touches boule (b).



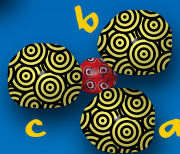
-the pyramid (5 points)

In order to receive points for a pyramid, one of your boules (a) has to touch the jack and your boule (b) and boule (c) must both touch boule (a).



-the flower (5 points)

If all of your boules touch the jack, you get **5 points** for this „flower.“



▪ king of the hill (5 points)

The player who positions his boule (a) directly on top of the jack is „King of the Hill“

and earns **5 points**.



special conditions

- In contrast to the classic Boules, you are allowed to use any throwing technique in Crossboule C³.
- The players are free to determine the entire three-dimensional playing area as they wish.
- The target boule (jack) may be thrown as far as you want.

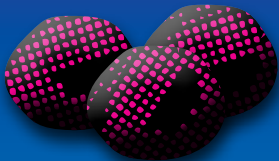
the team game

For playing Crossboule in teams, you need more Crossboule sets (see below). A team can use boules with the same design.

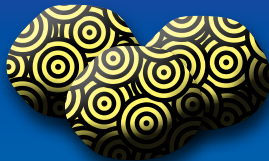
The players divide into teams of two or three players each. Each player gets 3 boules (with teams of three, 2 boules) of the same design. The players on a team decide on their own who will throw the boule at what time when it's their team's turn. Other than that, follow the rules as described above.



règle du jeu



joueur 1



joueur 2



cochonnet

but du jeu

Chaque joueur essaye de s'approcher le plus possible du cochonnet avec ses boules. Le joueur qui atteint 13 points remporte la manche. Le premier à gagner **2 manches** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité (ce qui peut arriver très rarement et uniquement avec des combinaisons), la partie continue jusqu'à ce que les joueurs se soient départagés.

À Crossboule, les joueurs peuvent s'affronter **individuellement** ou par équipe de 2 ou 3 joueurs. Les **règles par équipe** sont expliquées en fin de notice.

chacun pour soi

Chacun reçoit 3 boules avec le même motif. Les joueurs fixent ensuite le point de départ. Le plus jeune joueur lance le cochonnet. Puis, chacun lance sa première boule. Si le cochonnet n'est pas visible du point de départ, un joueur ne peut aller vérifier où il se trouve qu'après son premier lancer. Le joueur dont la boule est la plus éloignée du cochonnet lance sa boule suivante le premier. La distance entre les deux est toujours calculée du bord de la boule au bord du cochonnet. Une fois que tous les joueurs ont lancé leurs boules, les points sont comptés (voir Points / Combinaisons). Chacun les mémorise (mais ils peuvent être aussi notés).

Le joueur qui possède le moins de points lance le cochonnet au tour suivant et marque un nouveau point de départ. En cas d'égalité, c'est au plus jeune de lancer le cochonnet.

Important ! Le lanceur de cochonnet peut, s'il le désire, ajouter des « contraintes » supplémentaires **sur la façon** de lancer les boules ce tour-ci : par exemple, « Tous les joueurs lancent de leur mauvaise main. », « Seules les boules qui rebondissent contre un mur comptent. » ou encore « Ce tour-ci, les joueurs doivent faire rouler les boules (comme au bowling). » ...

k.O.

Si un joueur lance une boule (a) sur une boule adverse (b) et reste dessus, la boule recouverte (d) est mise **K.O.** et exclue du décompte tant qu'elle est recouverte par la boule (a). Si, au cours du jeu, la boule (a) est éjectée de la boule (d), cette dernière est de nouveau en jeu.



points

Pour chaque boule plus proche du cochonnet que toutes les autres boules adverses, le joueur marque **1 point**. Si les boules de plusieurs joueurs sont à égale distance du cochonnet, chacun d'eux marque des points.

combinaisons

Les combinaisons sont des groupements ou figures qu'un joueur peut réaliser au **contact du cochonnet** et qui rapportent des points supplémentaires. Ces combinaisons sont les suivantes :

- le contact (2 points)

Une boule au contact du cochonnet rapporte **2 points** au joueur.



- le ver (3 points)

Pour marquer les points d'un ver, la boule (a) doit toucher le cochonnet et une deuxième boule (b) doit toucher la boule (a).



- le serpent (5 points)

Un ver devient un serpent si une troisième boule (c) touche la boule (b).



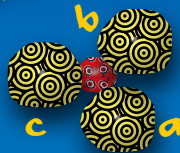
- la pyramide (5 points)

Pour marquer les points d'une pyramide, la boule (a) doit toucher le cochonnet et les boules (b) et (c) toucher la boule (a).



- la fleur (5 points)

Si toutes les boules d'un joueur touchent le cochonnet, cette « fleur » lui rapporte 5 points.



-le roi de la colline (5 points)

Le joueur qui place sa boule (a) directement sur le cochonnet est le « roi de la colline » et marque **5 points**.



particularités

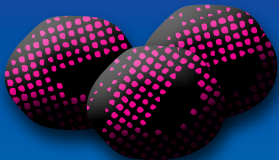
- Contrairement au jeu de boules classique, toutes les techniques de lancer sont autorisées à Crossboule C³.
- L'espace de jeu est fixé par les joueurs.
- Le cochonnet peut être lancé aussi loin que l'on veut.

jeu par équipe

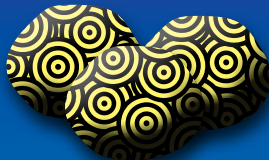
Pour jouer par équipe à Crossboule, il est nécessaire de posséder d'autres coffrets Crossboule (voir ci-dessous). Une équipe peut également utiliser des boules portant le même motif. Les joueurs forment deux équipes de 2 ou 3. Chacun reçoit 3 boules (2 boules pour une équipe de 3) avec un motif identique. Au moment de jouer, les joueurs au sein de chaque équipe peuvent décider lequel d'entre eux lance, à n'importe quel moment. Les autres règles restent les mêmes que celles décrites précédemment.



spelregels



speler 1



speler 2



kneiter

doel van het spel

Iedere speler probeert zijn ballen zo dicht mogelijk bij de kneiter te krijgen. Wie 13 punten heeft, wint een set. De speler die als eerste 2 sets heeft gewonnen, wint het spel. In het zeldzame geval dat er een gelijke stand ontstaat, wordt doorgespeeld totdat er maar 1 winnaar is.

Er kan **individueel** tegen elkaar gespeeld worden of de spelers kunnen **teams** van 2 of 3 personen vormen en het zo tegen elkaar opnemen. De spelregels voor het spelen in teams staan aan het einde van deze spelregels.

individueel

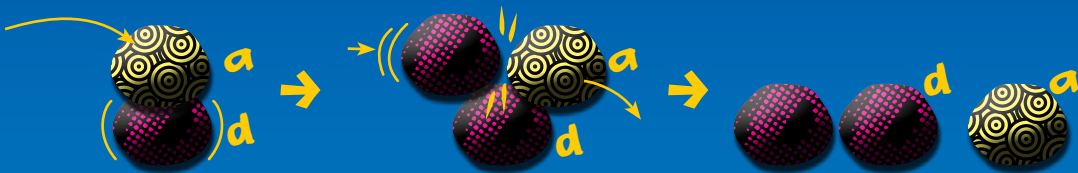
Iedere speler krijgt 3 gelijke ballen. Bepaal waarvandaan de spelers hun ballen moeten werpen. Daarna werpt de eerste speler de kneiter. Vervolgens werpt hij ook zijn eerste bal. Als de kneiter niet te zien is vanaf de locatie waarvandaan de spelers moeten werpen, mag een speler pas na zijn eerste eigen worp kijken waar de kneiter precies ligt. De speler wiens bal het verst van de kneiter verwijderd is, werpt als eerste zijn volgende bal. De afstand tussen 2 ballen wordt van rand tot rand gemeten. Nadat alle spelers al hun ballen geworpen hebben, worden de punten geteld (zie **Punten / Combo's**). Iedere speler onthoudt zijn punten (of noteer ze op een vel papier).

De speler met de minste punten werpt de kneiter in de volgende ronde en bepaalt waarvandaan er geworpen wordt. Bij een gelijke stand werpt de jongste speler de kneiter.

Belangrijk! Wie de kneiter werpt, **mag** extra voorwaarden stellen aan **de manier** waarop geworpen moet worden. Bijvoorbeeld: "Iedereen werpt met links" of "alle worpen via een muur gelden" of "alle ballen moeten gerold worden"

k.o. (knock out) werpen

Als een speler een bal (a) zo gooit dat deze op een bal van een andere speler (d) blijft liggen, dan is de bedekte bal **K.O.** Als in de loop van het spel bal (a) van bal (d) af wordt geworpen, dan is bal (d) weer in het spel.



punten

De speler die ten minste met 1 bal het dichtste bij de kneiter ligt, krijgt **1 punt** per eigen bal die dichterbij de kneiter ligt dan de eerste bal van een andere speler. Bij een gelijke stand kunnen meer spelers punten krijgen.

combo's

Combo's zijn bepaalde combinaties van ballen die **contact met de kneiter** maken. Een speler die een combo maakt, krijgt extra punten bij de puntentelling. Er zijn 6 verschillende combo's:

- **contact (2 punten)**

Als een eigen bal contact maakt met de kneiter, krijgt de speler **2 punten**.



- **Worm (3 punten)**

Als een eigen bal (a) contact met de kneiter maakt en een tweede eigen bal (b) contact met bal (a) maakt, krijgt de speler **3 punten**.



- **Slang (6 punten)**

Deze combo is bijna gelijk aan de worm, maar nu moet ook de eigen derde bal (c) contact met bal (b) maken.



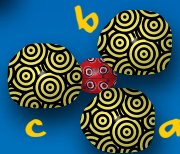
- **piramide (6 punten)**

Als een eigen bal (a) contact met de kneiter maakt en de 2 andere eigen ballen (b en c) maken beide contact met bal (a). Dan krijgt de speler **6 punten**.



- **bloem (6 Punkte)**

Als alle eigen ballen contact met de kneiter maken, krijgt de speler **6 punten**.



-baas boven baas (5 Punten)

Als een eigen bal (a) bovenop de kneiter ligt, krijgt de speler **5 punten**.



bijzonderheden

- In Crossboule C³ zijn alle werptechnieken toegestaan.
- De complete driedimensionale omgeving mag door de spelers gebruikt worden.
- De speler die de kneiter werpt, mag zelf weten hoe ver hij deze gooit.

spelregels voor teams

Om Crossboule in teams te kunnen spelen, heb je meer Crossboule-sets nodig (zie onder). Een team kan daarbij ook gelijke ballen gebruiken. Verdeel de deelnemers in teams van 2 of 3 personen. Iedere speler krijgt 3 ballen (of 2 als met teams van 3 personen wordt gespeeld), waarbij teamleden met gelijke ballen spelen. Als een team aan de beurt is, bepalen de teamleden onderling wie werpt. Alle andere spelregels van het basisspel blijven van kracht.

new!

shake



slide



dance



forest



new!

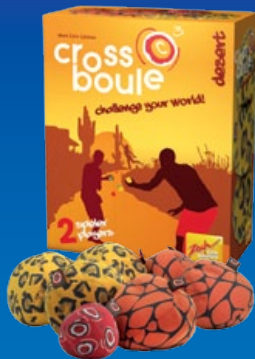
ocean



space



desert



mountain



beach



Autor: Mark Calin Caliman
www.crossboule.com

jungle



Vertrieb Schweiz: Carletto AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil, www.carletto.ch

downtown



© 2011 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/crossboule.c3



waschbar
washable
lavable
wasbaar

