

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





SWOOBEE



1

Faites deux équipes.



vs



2

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



≈ 3 m



3

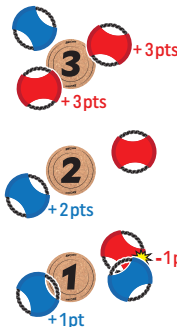
Lancez vos swoobees à tour de rôle en visant les cibles...



À la fin de la manche, comptez vos points !



4



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



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

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



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

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

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

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

5

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



≈ 3 m



6

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



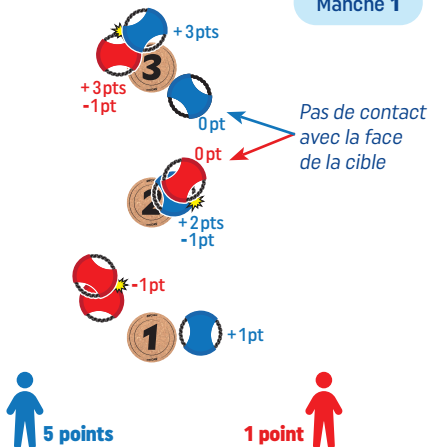
FIN

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

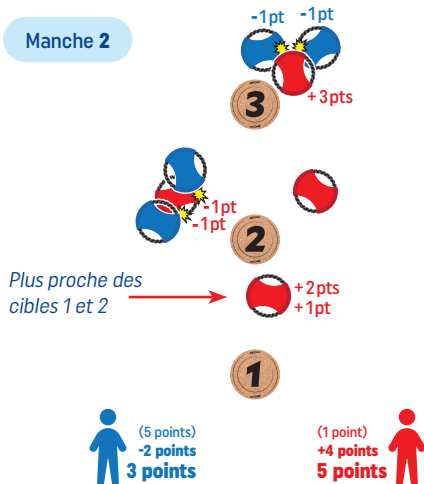


EXEMPLES

Manche 1



Manche 2



🇩🇪 5 Falls nötig, bringt die Zielscheiben vor der nächsten Runde wieder in Position.
6 Das Team mit den meisten Punkten beginnt (bei Gleichstand startet das Team, das die vorherige Runde begonnen hat).
◆ Ende - Spielt weiter, bis ein Team 21 Punkte oder mehr erreicht und gewinnt.
◆ Beispiele - Runde 1 - Kein Kontakt mit der Oberseite der Zielscheibe - Runde 2 - Näher an den Scheiben 1 und 2.

🇧🇪 5 Si es necesario, coloca de nuevo los objetivos antes de la siguiente ronda.
6 El equipo con más puntos empieza (en caso de empate, empieza el equipo que empezó la ronda anterior).
◆ Fin - Jugad varias rondas. Cuando un equipo alcance 21 puntos o más, gana.
◆ Ejemplos - Ronda 1 - Sin contacto con la cara del objetivo - Ronda 2 - Más cerca de los objetivos 1 y 2.

🇮🇹 5 Se necessario, rimettete i bersagli al loro posto prima del round successivo.
6 La squadra in vantaggio inizia (in caso di parità, inizia la squadra che ha iniziato il round precedente).
◆ Fine - Giocate più round. La prima squadra che raggiunge 21 punti o più vince.
◆ Esempi - Round 1 - Nessun contatto con la faccia del bersaglio - Round 2 - Più vicino ai bersagli 1 e 2

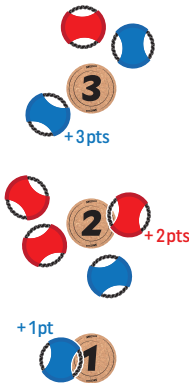
🇬🇷 5 Εάν χρειάζεται, τοποθετήστε ξανά τους στόχους στη θέση τους πριν από τον επόμενο γύρο.
6 Η ομάδα που προηγείται στο σκορ αρχίζει (σε περίπτωση ισοπαλίας, αρχίζει η ομάδα που ξεκίνησε τον προηγούμενο γύρο).
◆ Τέλος - Συνεχίστε να παίζετε γύρους μέχρι να φτάσει μια ομάδα στους 21 πόντους ή παραπάνω για να κερδίσει!
◆ Παραδείγματα - Γύρος 1 - Καμία επαφή με την επιφάνεια του στόχου - Γύρος 2 Πιο κοντά στους στόχους 1 και 2

CONSEILS



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

VARIANTE



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



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

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

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

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

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



Suivez-nous et partagez !
#swoobee

www.linktr.ee/bandjogames



Antonin Boccara

www.bandjo.games  www.swoobee.com

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