

# CIRCLES

## Darts

Ein schnelles Spiel für geschickte Schnipser  
Für 2-5 Personen ab 7 Jahren



Schnippen für  
Einsteiger!

### Inhalt

- 1 Circles-Ring
- 1 Spielplan (Darts-Seite)
- 25 Spielmarker (jeweils 5 in 5 Farben)



### Ziel des Spiels

Ziele genau, um viele Punkte zu sammeln oder gar einen Volltreffer zu landen!  
Die erste Person, die am Ende einer Runde 100 oder mehr Punkte gesammelt hat

**ODER**

während einer Runde 3 Marker auf einem Feld liegen hat, gewinnt!



## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Darts-Seite nach oben in den Circles-Ring. Stellt sicher, dass der Ring möglichst eben liegt. Gebt jeder mitspielenden Person einen Satz Spielmarker. Legt einen Marker jeder Person auf das 0-Feld in der Spirale. Diese Marker sind eure Punktemarker. Mit den anderen 4 Markern spielt ihr. Legt die Kugel in den Ring neben das Feld mit der Nummer 7.

Bestimmt nun, wer das Spiel beginnen darf: Schnippt der Reihe nach die Kugel vom 7-Feld aus und versucht, möglichst genau eine Umdrehung der Kugel im Ring zu erreichen. Markiert den Ort, an dem die Kugel stehen bleibt, mit einem eurer Marker auf dem Spielfeld. Legt die Kugel dann wieder in den Ring neben das Feld mit der Nummer 7. Wer so am nächsten an der 7 gelandet ist, beginnt.

## Spielablauf

Ihr spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, schnippe die Kugel von dort, wo sie liegt, entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn. Dabei musst du mindestens das gegenüberliegende Feld erreichen, ansonsten ist dein Zug **ungültig**. Eine halbe Runde musst du also mindestens schaffen. Schnippst du die Kugel aus der Bahn, ist dein Zug ebenfalls **ungültig**. Lege die Kugel wieder in den Ring neben die 7. In beiden Fällen musst du einen deiner Marker für diese Runde beiseitelegen.

Ist dein Zug **gültig**, legst du einen deiner Marker auf das Zahlenfeld am Rand des Spielplans, an dem die Kugel stehen geblieben ist. Liegen dort bereits ein oder mehrere fremde Marker, entfernst du diese und legst sie für diese Runde beiseite. Diese Marker sind für die Runde ausgeschieden. Es werden also nie Steine unterschiedlicher Farbe auf demselben Feld liegen.

Dann ist die nächste Person an der Reihe.

**Beispiel: Gelb hat die 12 getroffen und nimmt den blauen Marker vom Brett. Gelb hat jetzt eine kleine Straße mit 3 Markern nebeneinander und punktet damit extra!**

Manchmal ist es nicht eindeutig, welches Feld getroffen wurde. Werdet ihr euch darüber nicht einig, so gilt das Feld mit der niedrigeren Zahl.



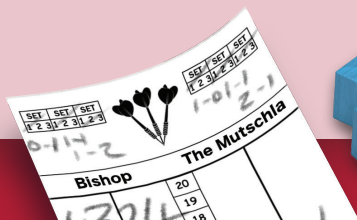
## Triple - sofortiger Gewinn

Hat zu irgendeinem Zeitpunkt eine Person 3 Marker auf einem Zahlenfeld, hat diese ein Triple erzielt und somit sofort gewonnen. Die Auswertung am Ende der Runde wird nicht mehr durchgeführt.

## Lucky 7

Triffst du die 7, legst du wie üblich einen Marker darauf. Danach darfst du einen anderen Marker (also nicht den Marker, den du gerade auf die 7 gelegt hast) einer beliebigen Farbe von seinem Zahlenfeld auf ein anderes Zahlenfeld versetzen. Dabei wendest du die üblichen Regeln für das Setzen eines Markers an. Diese Aktion darf also auch ein Triple (sofortiger Sieg) auslösen.

**Beispiel: Orange hat die 7 getroffen und nutzt dies, um den einzelnen orange-farbenen Marker von der 17 auf die 8 zu versetzen. Damit hat Orange 3 Marker auf der 8 liegen und hat sofort gewonnen!**



## Ende der Runde

Habt ihr alle jeweils 4 Züge gespielt, sollte keiner eurer Marker mehr in eurem Vorrat sein, sondern entweder auf dem Spielplan oder für diese Runde beiseitegelegt.

Damit endet die Runde und es wird gewertet.

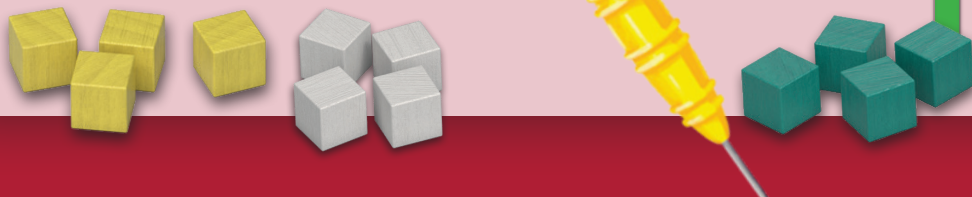
Ihr erhaltet für jeden eurer Marker auf einem Zahlenfeld so viele Punkte, wie die Zahl auf dem Feld angibt. Addiert eure Punkte und rückt euren Punktemarker in der Spirale des Spielplans entsprechend voran.

Achtung, eine Besonderheit gibt es noch!

### Kleine und große Straße

Befinden sich Marker gleicher Farbe auf 3 nebeneinander liegenden Feldern (bzw. Marker auf 4 nebeneinander liegenden Feldern), so hat diese Person eine kleine (bzw. große) Straße geschafft! Eine kleine Straße bringt (anstelle der üblichen Punktzahl) 60 Punkte ein. Eine große Straße ist 80 Punkte wert.

Nehmt anschließend eure 4 Marker, beiseitegelegte und von Zahlenfeldern, zurück in euren Vorrat. Die Person mit den wenigsten Punkten wählt, wer die nächste Runde beginnt. Bei Gleichstand wählt die jüngere Person. Legt die Kugel neben die Lucky 7 und los geht's!



## Ende des Spiels

Hat eine Person am Ende der Runde nach der Wertung mindestens 100 Punkte, hat diese gewonnen! Schaffen das mehrere Personen gleichzeitig, gewinnt diejenige Person mit den meisten Punkten.

**Aber:** Hat zu irgendeinem Zeitpunkt eine Person ein Triple erzielt, also 3 Marker auf einem Zahlenfeld, hat diese **sofort** gewonnen!



© 2023 HUCH!

Autor: Thomas Sing

Illustrationen: Kinetic, Glen Viljoen

Redaktion: Jens Bischoff

Grafik: Michael Mutschler

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Made in China.

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**HUCH!**





# CIRCLES

## Darts

A fast-paced game that rewards accuracy and skill  
For 2-5 players, ages 7 and up



### Contents

- 1 Circles ring
- 1 game board (darts side)
- 25 wooden cubes  
(5 cubes in each of 5 colours)



### Object of the game

Aim as accurately as you can to collect as many points as possible, or try to land a big hit!

The first player to collect more than 100 points by the end of a round

OR

to have 3 cubes on the same space during a round wins!



## Setup

Place the board darts side up into the Circles ring and make sure it is level. Each player takes a set of cubes and places one of them as their scoring cube on the 0 space on the game board. Place the ball onto the ring at the 7-square

Now decide who goes first: Take turns flicking the ball from this position; try to flick the ball with enough force that it completes one full revolution of the ring. Mark the position where the ball has stopped by placing a cube of your colour next to the ring. Then return the ball onto the ring at the 7-square. The player that gets closest to the 7 starts the game. Take your used markers back.

## Playing the game

Play proceeds in clockwise order.

When it's your turn, flick the ball from its current position on the ring; you can choose to flick the ball in either a clockwise or anti-clockwise direction. The ball must at least reach the opposing space, otherwise your turn is **invalid**.

If the ball falls off the ring, your turn is **invalid** as well. When this happens, place the ball back onto the ring, next to the 7.

If your turn is **valid**, place one of your cubes on the numbered space on the edge of the game board where the ball has stopped. If there are already one or more cube(s) of another colour on that space, remove them and set them aside for this round, before placing your own cube.

If your turn is **invalid**, you must set aside one of your cubes for that round.

Then it's the next player's turn.



**Example: Yellow hit the 12 and removes the blue marker from the board while placing their own. Yellow now has a small street and will score extra points later!**



Sometimes the space on which the ball has landed cannot be clearly identified. If you cannot agree on the space on which the ball has landed, the space with the lower number applies.

## Triple - Instant win

If, at any time, a player has 3 cubes on a single space, they scored a triple! They have won and the game ends immediately. There is no need to add up the points at the end of the round.

## Lucky 7

If you hit the 7, place a cube on this space as usual. You can then move another cube of any colour from its numbered space to another numbered space, applying the usual rules for placing a cube. This may result in a triple (instant victory) for a player.

**Example: Orange hit the 7 and uses the special ability to move their cube from 17 to 8. As Orange now has 3 cubes on a single space, the game ends and Orange wins!**





## End of the round

After you played all 4 turns, you should have no cubes left. They should all be either in play on the board or they will have been set aside for the round.

This ends the round and the points are added up.

To add the points for each player, each cube is worth as many points as the number on its space. Advance your scoring cube in the middle of the game board accordingly.

### Small and large street

If there are cubes of the same colour on 3 adjacent numbered spaces (or cubes on 4 adjacent numbered spaces), they form a small (or large) street!

A small street scores 60 points and a large street 80 points instead of their regular amount!

Once this has been done, retrieve all of your cubes from the numbered spaces as well as all the cubes that have been set aside and start a new round. The player with the least points decides who goes first. In case of a tie, the younger player decides. Place the ball in the ring next to the 7 and start a new round.

## End of the game

If a player has at least 100 points at the end of the round, that player wins! If several players have at least 100 points, the player with the most points wins.

**However**, if at any time a player has 3 cubes on a single space, they win **immediately!**



© 2023 HUCH!

Designer: Thomas Sing

Illustrations: Kinetic, Glen Viljoen

Editor: Jens Bischoff

Graphic Design: Michael Mutschler

Translation: Schmieder Übersetzungen GmbH

Color and content are subject to change.

Made in China.

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
www.hutter-trade.com

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**HUCH!**





# CIRCLES

## Fléchettes

Un jeu rapide pour les as de la pichenette  
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans



La pichenette  
pour débutants !



### Contenu

- 1 anneau Circles
- 1 plateau (face Fléchettes)
- 25 marqueurs (5 cubes par couleur)



### But du jeu

Visez avec précision pour marquer le maximum de points ou réussir le coup de maître !  
Le premier joueur à atteindre 100 points ou plus à la fin du tour  
**OU**  
à placer 3 marqueurs sur une même case remporte la partie !



## Mise en place

Installez le plateau, face Fléchettes visible, à l'intérieur de l'anneau Circles. Assurez-vous que l'anneau soit le plus à plat possible. Distribuez un set de marqueurs de même couleur à chaque joueur. Chaque joueur place un de ses marqueurs comme son marqueur de score sur la case 0, au centre du plateau. Placez la bille au niveau de la case 7 de l'anneau.

Déterminez ensuite qui commencera la partie : À tour de rôle, envoyez la bille d'une pichenette et essayez de faire exactement un tour d'anneau. Placez l'un de vos marqueurs sur la case en face de l'endroit où elle s'est arrêtée. Remplacez ensuite la bille au niveau de la case 7. Celui qui s'est ainsi rapproché le plus de la case 7 gagne le droit d'entamer la partie. Reprenez vos marqueurs utilisés.

## Déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, lancez la bille d'une pichenette à partir de l'endroit où elle s'était arrêtée, dans le sens horaire ou antihoraire. Elle doit effectuer au minimum la moitié d'un tour. Sinon, votre coup **n'est pas valable**.

Si à votre tour, vous faites sortir la bille hors de l'anneau, votre coup **n'est pas valable**. Remplacez alors la bille dans l'anneau en face de la case 7.

Si votre coup **est valable**, placez l'un de vos marqueurs sur la case Nombre au bord du plateau en face de laquelle la bille s'est arrêtée. Si elle est déjà occupée par un ou plusieurs marqueur(s) adverse(s), retirez-les et mettez-les de côté pour cette manche.

Si votre coup **n'est pas valable**, mettez l'un de vos marqueurs de côté.

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

*Exemple : Le joueur jaune s'est arrêté sur le 12. Il retire le marqueur bleu du plateau et dépose le sien à la place. Il possède maintenant une petite suite et marquera des points supplémentaires plus tard !*



Il n'est parfois pas facile de déterminer sur quelle case s'est arrêtée la bille. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, retenez la case avec la plus petite valeur.

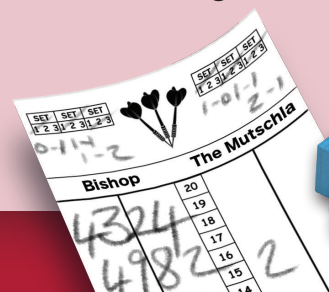
## Le Triplé - Victoire immédiate !

Si, à n'importe quel moment du jeu, un joueur réussit à placer 3 marqueurs sur une même case, il remporte immédiatement la partie ! Il n'est alors pas nécessaire de compter les points à la fin de la manche.

## 7 porte-bonheur

Si vous vous arrêtez au niveau de la case 7, placez-y un marqueur, comme d'habitude. Vous gagnez alors le droit de déplacer un autre marqueur de n'importe quelle couleur vers une autre case. Les règles sont alors les mêmes que pour la pose d'un marqueur. Cela peut ainsi réaliser le triplé, la victoire immédiate.

*Exemple : Le joueur orange atteint la case 7 et utilise la capacité spéciale pour déplacer son cube de la case 17 à 8. Comme il a maintenant 3 cubes sur une même case, la partie se termine et le joueur orange remporte la victoire !*





## Fin du tour

Une fois que chacun a joué 4 fois, plus personne ne doit avoir de marqueur : ils doivent être soit sur le plateau, soit avoir été mis de côté.

La manche est alors terminée et le moment est venu de compter les points.

Chaque marqueur rapporte autant de points que la valeur des cases sur lesquelles ils se trouvent. Avancez votre marqueur au centre du plateau du total correspondant.

### Petite et grande suite

Si un joueur a placé ses marqueurs sur 3 cases adjacentes (voire sur 4 cases), il a réussi une petite (ou grande) suite !

Au lieu des points habituels, ces marqueurs rapportent 60 points pour une petite suite et 80 points pour une grande !

Reprenez ensuite vos marqueurs du plateau et ceux mis de côté dans votre réserve ; une nouvelle manche commence avec la bille en face de la case 7.

Le joueur qui possède le moins de points décide qui entame la manche suivante. En cas d'égalité, c'est le plus jeune qui décide.



## Fin de la partie

Si, après le décompte de fin de manche, un joueur a atteint au moins 100 points, il remporte la partie !

Si plusieurs joueurs dépassent les 100 points, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

**En revanche**, si à n'importe quel moment, un joueur réussit à placer 3 marqueurs sur une même case, c'est lui qui remporte la partie **immédiatement** !



© 2023 HUCH!

Auteur : Thomas Sing

Illustration : Kinetic, Glen Viljoen

Rédaction : Jens Bischoff

Mise en page : Michael Mutschler

Traduction: Eric Bouret, Atalia Jeux

Visuel non-contractuel

Fabriqué en Chine.



**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation.

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)



# CIRCLES

## Darts

Een snel spel voor 2-5 behendige mensen  
vanaf 7 jaar.

Pieken voor  
beginners!



### Inhoud

- 1 Circles-ring
- 1 speelbord (darts-kant)
- 25 blokjes (5 per speler)



### Doel van het spel

Piek de bal zo goed mogelijk om veel punten te verzamelen, of scoor een voltreffer!  
De eerste speler die aan het einde van een ronde 100 of meer punten heeft verzameld.

OF

in één ronde 3 blokjes op één veld heeft liggen, wint.



## Spelopbouw

Leg het Spelbord met de darts-kant naar boven in de Circles-ring. Zorg er voor dat de ring zo goed mogelijk horizontaal ligt. Geef alle spelers vijf blokjes in één kleur. Zet van elke speler één blokje op veld 0, van het score-spoor. Leg de kogel in de ring bij veld 7. Je geeft met dit telblokje je punten aan.

Bepaal wie er mag beginnen door om de beurt de kogel te pieken, waarbij je probeert hem zo precies mogelijk één rondje te laten rollen. Geef de plek waar de kogel stopt aan met een van je blokjes op het speelbord. Leg de kogel dan weer in de ring bij veld 7. Wie de kogel het dichtste bij veld 7 krijgt, begint met het spel. Neem de gebruikte blokjes terug.

## Spelverloop

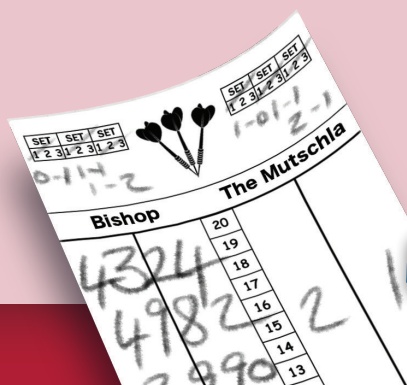
Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Als je aan de beurt bent piek je de kogel van de plek waar hij ligt, met de wijzers van de klok mee of juist andersom. Je moet met de kogel minstens het tegenoverliggende veld bereiken, anders is je beurt **ongeldig**.

Als de kogel uit de baan schiet is je beurt ook **ongeldig**. Leg de kogel dan weer in de baan naast veld 7.

Als je beurt **geldig** is, leg je op het getal waar de kogel is gestopt een blokje in jouw kleur. Als daar al één of meer blokjes van anderen liggen haal je die weg; die doen deze ronde niet meer mee.

Als je beurt **ongeldig** is zet je een eigen blokje opzij, die deze ronde niet meer meedoet.

Dan is de volgende persoon aan de beurt.



*Voorbeeld: Geel komt op 12 en haalt het blauwe blokje van het bord om daar zijn eigen blokje te zetten. Geel heeft nu een Kleine straat en krijgt later extra punten!*



Soms is het niet duidelijk bij welk veld de bal stil ligt. Als de spelers het er niet over eens worden, geldt het veld met het laagste nummer.

## Triple - onmiddellijk gewonnen

Als iemand tijdens in een ronde, 3 blokjes op hetzelfde veld heeft staan, heeft die persoon gewonnen en stopt het spel direct! Er hoeft dan niet meer te worden geteld.

## Lucky 7

Stopt je bal precies bij de 7, dan zet je daar gewoon je blokje neer. Daarna mag je een ander blokje van een willekeurige kleur verplaatsen naar een ander veld. Je houdt je natuurlijk aan de gewone regels voor het plaatsen van een blokje. Maar daardoor zou een speler wel onmiddellijk kunnen winnen.

*Voorbeeld: Oranje stopt de bal op de 7 en gebruikt de speciale regel om zijn blokje van 17 naar 8 te verplaatsen. Omdat oranje nu 3 blokjes op één veld heeft, is het spel ten einde, oranje heeft gewonnen!*



## Einde van de ronde

Als je allemaal 4 beurten hebt gehad, heb je geen blokjes meer in je voorraad ze liggen op het speelbord of zijn in deze ronde opzij gelegd.

Zodra dit gebeurt stopt de ronde en wordt er geteld.

Je krijgt voor elk geplaatst blokje de punten waar hij op staat. Je zet je blokje op het midden van het speelveld, het scorespoor, dat aantal punten vooruit.

### Kleine en grote straat

Als er blokjes op 3 velden naast elkaar staan (of blokjes op 4 velden naast elkaar), dan heeft die speler een kleine (of grote) straat gemaakt!

Een kleine straat telt voor 60, en een grote straat voor 80 punten. Deze punten tellen in plaats van het aantal punten waar de blokjes op staan.

Daarna leg je al je blokjes weer in je voorraad en begint een nieuwe ronde met de kogel in de ring bij veld 7. De speler met de minste punten bepaalt wie er mag beginnen. Bij een gelijke stand kiest de jongste speler.

## Einde van het spel

Als iemand aan het einde van een ronde na de telling 100 punten heeft, heeft die speler gewonnen! Als er meer spelers in die ronde voorbij de 100 komen, dan wint de speler met de meeste punten.

**Maar**, als een speler op een bepaald moment een triple heeft - 3 blokjes op één veld - dan heeft die speler **meteen** gewonnen!



© 2023 HUCH!

Auteur: Thomas Sing

Illustraties: Kinetic, Glen Viljoen

Redactie: Jens Bischoff

Design: Michael Mutschler

Vertaling: Geert Bekkering, Paul Mulders

Kleur en inhoud onder voorbehoud.

Gemaakt in China.

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, GERMANY  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

**HUCH!**

