

## How to Play Shuffleboard

### Objective of the game:

Shuffle your pucks ahead the opponent's pucks (but not above the board).

The game is played by two players or teams. One plays with red, the other with blue pucks.

In one round every player or team get 4 pucks.

The players take alternate turns shuffling one puck at a time down the board to the scoring end.

The scoring player is whose pucks are closest to the end of the board after all pucks have been shuffled.

Every puck that is ahead of the furthest opponent's puck counts.

A puck must be completely over the border line of a scoring zone (1,2,3) to be counted for it.

A puck that exceeds the front of the board counts 4 points.

Repeat to play rounds until one player reaches a previously determined set score (usually 11, 15 or 21 points).

The winner is the player or team who reaches the set score first.

### Buttons:

red button: reset game and counters.

green button: start round (first round starts with red, further rounds with the winner of the prev. round)

pink buttons: move puck left or right (as long as touched)

orange buttons: turn puck left or right (one degree per touch)

Touch, hold a while and release the puck to shuffle.

The longer the touch, the higher the shuffle force.

## Shuffleboard Spielanleitung

### Ziel des Spiels:

Schiebe Deine Pucks vor die Pucks Deines Gegners (aber nicht über das Board).

Das Spiel wird von zwei Spielern oder Teams gespielt. Einer spielt mit roten, der andere mit blauen Pucks.

In einer Runde bekommt jeder Spieler 4 Pucks.

Abwechselnd werden die Pucks auf dem Board nach vorne in die Punktezonen geschoben.

Der Spieler, dessen Puck am Ende der Runde am weitesten vorne liegt bekommt Punkte.

Jeder Puck der vor dem vordersten Puck des Gegners liegt zählt.

Ein Puck muss vollständig über der Grenzlinie einer Punktezone liegen um für sie zu zählen.

Ein Puck der das Ende des Boards überragt zählt 4 Punkte.

Die Runden werden wiederholt, bis ein Spieler eine vorher festgelegte Zielpunktzahl erreicht

(gewöhnlich 11, 15, oder 21 Punkte). Gewinner ist der Spieler der die Zielpunktzahl als erstes erreicht.

### Buttons:

Roter Button: Spiel und Zähler zurücksetzen

Grüner Button: Runde starten (erste startet mit Rot, weitere mit dem Sieger der letzten Runde)

Pink Buttons: Puck nach rechts oder links verschieben (solange man sie berührt)

Orange Buttons: Puck drehen (ein Grad pro Berührung)

Puck berühren, eine Weile halten und loslassen um ihn nach vorne zu schieben.

Je länger die Berührung, desto stärker die Schubkraft.