



BUMPER SHOT

For 2 Players or Teams

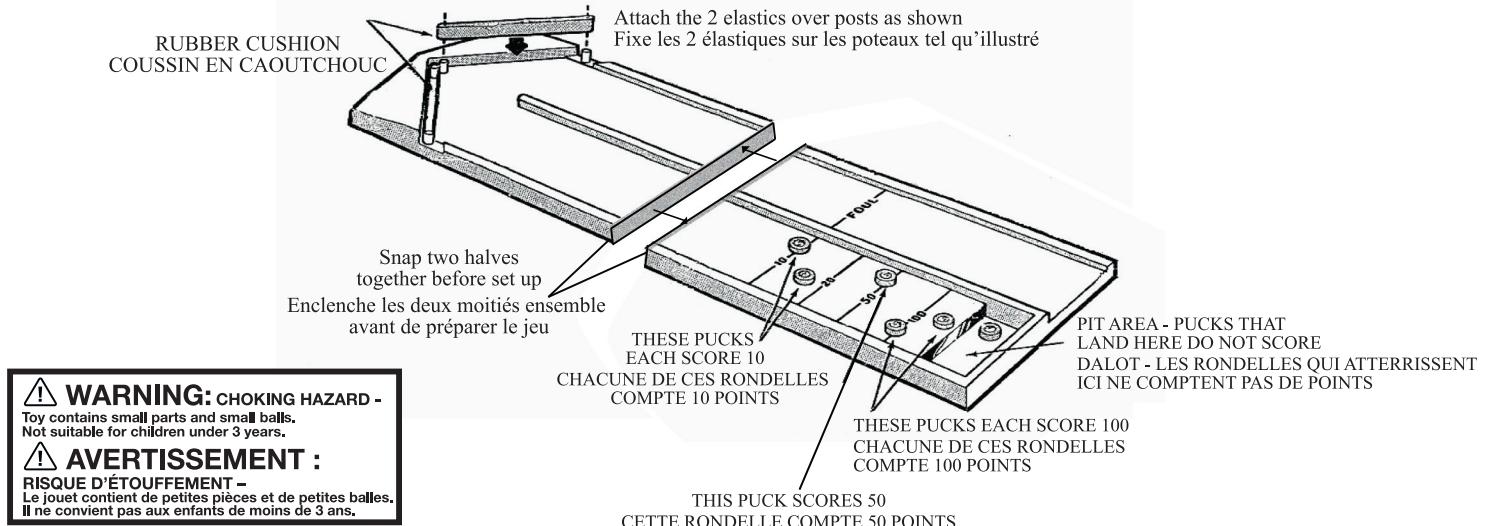
Slide the pucks up in the alley... they hit off the cushions and zip back down and even knock your opponent's pucks into the pit area to stop them from scoring. Watch out, if you have too much zip... you might end up in the pit too! The first to reach 500 points is the winner.

Rules

1. Players take turns sliding one PUCK at a time.
2. Players slide their PUCKS up the right alley of the PLAYING FIELD toward the RUBBER CUSHIONS. The PUCK will hit the CUSHIONS and slide back down the left alley toward the score areas.
3. Players must release their PUCKS in the area behind the foul line.
4. Players may not remove any PUCK from the PLAYING FIELD until the round is over.
5. Any PUCK that goes off the PLAYING FIELD is "out of play" until the end of the round.
6. After each player has used the supplied pucks, the round is over and scores are totaled.
7. Each puck in a score area, or on a line, has a score value. Whenever a PUCK is on a line, its score value is that of the line (see diagram).
8. The "PIT" area has no score value. Any PUCKS that land there must remain until the end of the round.
9. After the scores have been totaled, players remove their PUCKS and start the next round. The high scorer from the last round goes first.
10. Players are allowed to knock any opponents PUCK in the "PIT" to keep it from having a score.
11. The Player who reaches "500" first is the winner.

Team Play

Two Cushion Bumpershot may be played in team competition. Two teams of two or more players each are formed. Teams alternate sliding their PUCKS, one at a time. Players on each team must also alternate turns when shooting. All other rules of individual play remain the same. First team to reach "500" first wins the game.



BUMPER SHOT

Pour 2 joueurs ou équipes

Fais glisser les rondelles le long de l'allée... elles rebondissent des coussins et filent vers les zones de pointage. Tu peux même frapper les rondelles de ton adversaire dans le dalot pour l'empêcher de faire des points, mais attention! Si tu y vas trop fort... tu pourrais toi aussi te retrouver dans le dalot! Le premier joueur à avoir 500 points est le gagnant.

Règlements

1. À tour de rôle, les joueurs font glisser une RONDELLE à la fois.
2. Les joueurs font glisser leurs RONDELLES le long de l'allée droite dans la ZONE DE JEU, jusqu'aux COUSSINS EN CAOUTCHOUC. La RONDELLE frappera les COUSSINS et glissera le long de l'allée gauche vers les zones de pointage.
3. Les joueurs doivent lancer leurs RONDELLES à partir de la zone située derrière la ligne marquée FOUL.
4. Les joueurs ne peuvent retirer aucune RONDELLE de la ZONE DE JEU jusqu'à la fin de la manche.
5. Toute RONDELLE qui sort de la ZONE DE JEU est « hors jeu » jusqu'à la fin de la manche.
6. Après que chaque joueur a utilisé les RONDELLES fournies, la manche est terminée et les points sont additionnés.
7. Chaque RONDELLE qui est dans une zone de pointage, ou sur une ligne, a une valeur en points. Quand une RONDELLE est sur une ligne, sa valeur en points est celle de la ligne (voir le diagramme).
8. Le DALOT (la zone passée la zone de pointage) n'a pas de valeur en points. Toutes les RONDELLES qui atterrissent dans le dalot doivent y rester jusqu'à la fin de la manche.
9. Une fois que les points ont été additionnés, les joueurs enlèvent leurs RONDELLES et commencent la manche suivante. Le joueur avec le pointage le plus élevé à la dernière manche commence.
10. Les joueurs peuvent heurter la RONDELLE d'un adversaire dans le DALOT pour l'empêcher de marquer des points.
11. Le premier joueur à marquer 500 points gagne.

Jeu d'équipe

Le jeu Two Cushion Bumpershot peut être joué en équipes. Deux équipes de deux joueurs ou plus sont formées. À tour de rôle, les équipes font glisser leurs RONDELLES, une à la fois. Les joueurs dans chaque équipe doivent également jouer à tour de rôle lorsqu'ils lancent la rondelle. Tous les autres règlements du jeu individuel restent les mêmes. La première équipe à marquer 500 points est la gagnante.