



Pass Animo

Jeu 2 en 1 · 2-in-1 game · 2-in-1-Spiel
Juego 2 en 1 · Gioco 2 in 1



FR EN DE ES IT
PT NL SE DA RU

+ 4
ans
years
Jahre
años
anni

CONTENU :

- 2 × 5 palets illustrés.
- 1 plateau de jeu recto-verso (une face « Cible », une face « Pass Buisson »).
- 2 élastiques amovibles à installer sur la face de jeu choisie.

FACE 1 : Cible (jeu d'entraînement ou de compétition)

- **Mode solo :** le joueur s'entraîne à viser. Il se fixe un objectif de points à atteindre en propulsant ses palets à l'aide de l'élastique vers les zones du plateau rapportant des points.
- **Mode compétition :** les joueurs définissent à l'avance un nombre de manches. À chaque manche, chacun joue à tour de rôle avec le même nombre de palets. À la fin, le joueur ayant obtenu le score le plus élevé remporte la partie.

**FACE 2 : Pass Buisson (jeu de rapidité en compétition)**

- Le jeu se joue à **2 joueurs**.
- Avant la partie, les joueurs décident d'un but du jeu :
 - Soit le premier joueur à envoyer **ses 5 palets** dans le camp adverse gagne la partie.
 - Soit la victoire revient au premier joueur à envoyer **tous les palets (10)** dans le camp adverse.

Mise en place :

Chaque joueur place ses 5 palets dans son camp selon la disposition indiquée sur le visuel.

Déroulement :

- La partie commence après un compte à rebours (« 1, 2, 3 »). Au signal « trois », chaque joueur tente de propulser le plus vite possible ses palets dans le camp adverse, en passant par l'ouverture du buisson.
- **Attention :** il est permis de renvoyer les palets adverses dans leur camp!

**CONTENTS:**

- 2 × 5 illustrated pucks.
- 1 double-sided game board (one side "Target", one side "Pass Buisson").
- 2 removable elastic bands to attach on the chosen game side.

SIDE 1: Target (training or competition game)

- **Solo mode:** the player practices aiming. They set a target score and try to reach it by flicking their pucks with the elastic band towards the scoring zones on the board.
- **Competition mode:** players agree on a number of rounds. In each round, every player takes their turn with the same number of pucks. The player with the highest total score at the end wins the game.

**SIDE 2: Pass Buisson (speed game in duel)**

- This mode is played with **2 players**.
- Before starting, players decide the winning condition:
 - Either the first player to send **all of their 5 pucks** into the opponent's side wins.
 - Or the first player to send **all 10 pucks** into the opponent's side wins.

Setup:

Each player places their 5 pucks of the same colour on their side of the board, following the layout shown in the image.

Gameplay:

- The game begins with a countdown ("1, 2, 3"). On "three", both players start flicking their pucks as fast as possible through the opening in the bush into the opponent's side.
- **Beware:** players are also allowed to send the opponent's pucks back to their side!



INHALT:

- 2 × 5 illustrierte Spielscheiben.
- 1 beidseitiges Spielbrett (eine Seite „Zielscheibe“, eine Seite „Pass Buisson“).
- 2 abnehmbare Gummibänder, die auf der gewählten Spielfläche befestigt werden.

SEITE 1: Zielscheibe (Training oder Wettkampf)

- **Solo-Modus:** Der Spieler übt das Zielen. Er setzt sich ein Punktziel und versucht, es zu erreichen, indem er seine Scheiben mit dem Gummiband in die entsprechenden Zielzonen schießt..
- **Wettkampf-Modus:** Die Spieler vereinbaren eine Anzahl von Runden. In jeder Runde spielt jeder mit der gleichen Anzahl von Scheiben. Am Ende gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.



SEITE 2: Pass Buisson (Schnelligkeitsspiel im Duell)

- Dieses Spiel wird mit **2 Spielern** gespielt.
- Vor Beginn legen die Spieler die Siegbedingung fest:
 - Entweder gewinnt der erste Spieler, der **alle seine 5 Scheiben** in das gegnerische Feld schießt.
 - Oder es gewinnt der Spieler, der **alle 10 Scheiben** ins gegnerische Feld schießt..

Aufbau:

Jeder Spieler platziert seine 5 Scheiben in seiner Spielfeldhälfte, gemäß der Anordnung auf dem Bild.

Spielablauf:

- Das Spiel beginnt nach einem Countdown („1, 2, 3“). Beim Signal „3“ versuchen beide Spieler, ihre Scheiben so schnell wie möglich durch die Öffnung im Busch in das gegnerische Feld zu schießen.
- **Achtung:** Es ist erlaubt, die gegnerischen Scheiben zurückzuschießen!



CONTENIDO:

- 2 × 5 fichas ilustradas.
- 1 tablero de juego a doble cara (una cara “Diana”, otra cara “Pass Buisson”).
- 2 gomas elásticas desmontables para colocar en la cara elegida.

CARA 1: Diana (entrenamiento o competición)

- **Modo solitario:** el jugador practica la puntería. Se fija un objetivo de puntos e intenta alcanzarlo lanzando sus fichas con la goma hacia las zonas de puntuación.
- **Modo competición:** los jugadores acuerdan un número de rondas. En cada ronda, cada jugador juega con el mismo número de fichas. Gana el jugador con la puntuación total más alta.



CARA 2: Pass Buisson (juego rápido en duelo)

- Este modo se juega con **2 jugadores**.
- Antes de empezar, los jugadores deciden la condición de victoria:
 - O bien gana el primero que consiga enviar **sus 5 fichas** al campo contrario.
 - O bien gana el primero que consiga enviar **las 10 fichas** al campo contrario.

Preparación:

Cada jugador coloca sus 5 fichas en su campo, siguiendo la disposición mostrada en la imagen.

Desarrollo del juego:

- La partida comienza con una cuenta atrás (“1, 2, 3”). Al oír “3”, los jugadores intentan lanzar sus fichas lo más rápido posible a través de la abertura del arbusto hacia el campo rival.
- **Atención:** ¡también está permitido devolver las fichas del oponente a su campo!



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Design Géraldine Cosneau



DJ02200 – BCxxxxxxxxx