



# 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 consigue enviar **sus 5 fichas** al campo contrario.
  - O bien gana el primero que consigue 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!



**CONTENUTO:**

- 2 × 5 dischi illustrati.
- 1 plancia di gioco bifacciale (un lato "Bersaglio", un lato "Pass Buisson").
- 2 elastici removibili da fissare sul lato scelto della plancia.

**LATO 1: Bersaglio (allenamento o competizione)**

- **Modalità solitaria:** il giocatore si allena alla mira. Si pone un obiettivo di punti e cerca di raggiungerlo lanciando i dischi con l'elastico verso le zone del tabellone che danno punti.
- **Modalità competizione:** i giocatori stabiliscono un numero di round. In ogni round ciascuno gioca con lo stesso numero di dischi. Vince chi totalizza il punteggio più alto.

**LATO 2: Pass Buisson (gioco di velocità in duello)**

- Questo gioco si svolge con **2 giocatori**.
- Prima di iniziare, i giocatori decidono la condizione di vittoria:
  - Vince il primo che riesce a mandare **tutti i suoi 5 dischi** nel campo avversario.
  - Oppure vince chi manda **tutti i 10 dischi** nel campo avversario.

**Preparazione:**

Ogni giocatore posiziona i propri 5 dischi nel suo campo, come indicato nell'immagine.

**Svolgimento:**

- La partita inizia con un conto alla rovescia ("1, 2, 3"). Al "3", i giocatori cercano di lanciare i dischi il più velocemente possibile attraverso l'apertura del cespuglio nel campo avversario.
- **Attenzione:** è permesso anche rimandare i dischi avversari nel loro campo!

**CONTEÚDO:**

- 2 × 5 discos ilustrados.
- 1 tabuleiro de jogo de dupla face (um lado "Alvo", outro lado "Pass Buisson").
- 2 elásticos removíveis para colocar no lado escolhido.

**LATO 1: Alvo (treino ou competição)**

- **Modo solitário:** o jogador treina a pontaria. Define um objetivo de pontos e tenta alcançá-lo lançando os discos com o elástico para as zonas de pontuação.
- **Modo competição:** os jogadores definem um número de rondas. Em cada ronda, todos jogam com o mesmo número de discos. O jogador com a maior pontuação total vence.

**ADO 2: Pass Buisson (jogo rápido em duelo)**

- Este modo é jogado por **2 jogadores**.
- Antes de começar, os jogadores decidem a condição de vitória:
  - Vence o primeiro a enviar os seus 5 discos para o campo adversário.
  - Ou vence o primeiro a enviar todos os 10 discos para o campo adversário.

**Preparação:**

Cada jogador coloca os seus 5 discos no seu campo, conforme a disposição mostrada na imagem.

**Jogo:**

- O jogo começa com uma contagem decrescente ("1, 2, 3"). Ao ouvir "3", os jogadores tentam lançar os discos o mais rápido possível através da abertura do arbusto para o campo adversário.
- **Atenção:** é permitido devolver os discos do adversário ao campo dele!



## INHOUD:

- 2 × 5 geïllustreerde schijven.
- 1 dubbelzijdig speelbord (één zijde "Doelwit", één zijde "Pass Buisson").
- 2 afneembare elastieken om op de gekozen speelzijde te bevestigen.

## ZIJDE 1: Doelwit (training of competitie)

- **Solo-modus:** de speler oefent het mikken. Hij stelt zichzelf een punten-doel en probeert dit te halen door de schijven met het elastiek naar de scorezones te schieten.
- **Competitie-modus:** de spelers spreken een aantal rondes af. Elke ronde speelt iedereen met hetzelfde aantal schijven. De speler met de hoogste totaalscore wint.



## ZIJDE 2: Pass Buisson (snelheidsspel in duel)

- Dit spel wordt gespeeld met **2 spelers**.
- Vooraf beslissen de spelers de overwinningsvoorwaarde:
  - Of de eerste speler die **zijn 5 schijven** in het vak van de tegenstander schiet, wint.
  - Of de eerste speler die **alle 10 schijven** in het vak van de tegenstander schiet, wint.

## Opstelling:

Elke speler plaatst zijn 5 schijven op zijn eigen zijde, volgens de opstelling op de afbeelding.

## Spelverloop:

- Het spel begint na een aftellen ("1, 2, 3"). Bij "3" proberen beide spelers hun schijven zo snel mogelijk door de opening in de struik naar de andere kant te schieten.
- **Let op:** het is toegestaan de schijven van de tegenstander terug te sturen!



## INNEHÅLL:

- 2 × 5 illustrerade brickor.
- 1 dubbelsidigt spelbräde (ena sidan "Mål", andra sidan "Pass Buisson").
- 2 avtagbara gummiband att fästa på den valda sidan.

## SIDA 1: Mål (träning eller tävling)

- **Sololäge:** spelaren tränar på att sikta. Han bestämmer ett målmängd poäng och försöker nå det genom att skjuta brickorna med gummibandet mot poängzonerna.
- **Tävlingsläge:** spelarna bestämmer antal rundor. Varje runda spelar alla med samma antal brickor. Spelaren med högst totalpoäng vinner.



## SIDA 2: Pass Buisson (snabbt duellspel)

- Detta spel spelas av **2 spelare**.
- Före spelet bestämmer spelarna vinstvillkoret:
  - Antingen vinner den första som skickar **sina 5 brickor** till motståndarens sida.
  - Eller vinner den första som skickar **alla 10 brickor** till motståndarens sida.

## Förberedelse:

Varje spelare placerar sina 5 brickor på sin sida, enligt placeringen som visas på bilden.

## Spelgång:

- Spelet börjar efter en nedräkning ("1, 2, 3"). På "3" försöker båda spelarna skjuta sina brickor så snabbt som möjligt genom öppningen i busken till motståndarens sida.
- **Obs:** det är tillåtet att skicka tillbaka motståndarens brickor!



## INDHOLD:

- 2 × 5 illustrerede brikker.
- 1 dobbeltsidet spilleplade (den ene side "Målskive", den anden side "Pass Buisson").
- 2 aftagelige elastikker til den valgte spillerside.

## SIDE 1: Målskive (træning eller konkurrence)

- **Solo-tilstand:** spilleren træner sig i at sigte. Han fastsætter et pointmål og forsøger at nå det ved at skyde brikkerne med elastikken mod pointzonerne.
- **Konkurrence-tilstand:** spillerne aftaler et antal runder. I hver runde spiller alle med samme antal brikker. Vinderen er den med flest point i alt.



## SIDE 2: Pass Buisson (hurtighedsspil i duel)

- Dette spilles med **2 spillere**.
- Før spillet bestemmer spillerne sejrsvilkårene:
  - Enten vinder den første, der sender **sine 5 brikker** ind på modstanderens banehalvdel.
  - Eller den første, der sender **alle 10 brikker** ind på modstanderens banehalvdel.

## Opsætning:

Hver spiller placerer sine 5 brikker på sin banehalvdel, som vist på billedet.

## Spilforløb:

- Spillet starter efter en nedtælling ("1, 2, 3"). På "3" forsøger begge spillere at skyde deres brikker så hurtigt som muligt gennem åbningen i busken til modstanderen.
- **Bemærk:** det er tilladt at sende modstanderens brikker tilbage!



## СОДЕРЖИМОЕ:

- 2 × 5 иллюстрированных шайб.
- 1 двустороннее игровое поле (одна сторона «Мишень», другая — «Pass Buisson»).
- 2 съёмные резинки, которые крепятся на выбранную сторону поля.

## СТОРОНА 1: Мишень (тренировка или соревнование)

- **Соло-режим:** игрок тренирует меткость. Он устанавливает цель по очкам и пытается её достичь, запуская шайбы резинкой в зоны с очками.
- **Соревновательный режим:** игроки договариваются о количестве раундов. В каждом раунде все играют одинаковым числом шайб. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков.



## СТОРОНА 2: Pass Buisson (игра на скорость в дуэли)

- Играют **2 игрока**.
- Перед началом определяют условие победы:
  - Побеждает первый, кто отправит **все свои 5 шайб** на сторону соперника.
  - Либо тот, кто первым отправит **все 10 шайб** на сторону соперника.

## Подготовка:

Каждый игрок размещает свои 5 шайб на своей половине поля, согласно расположению, показанному на изображении.

## Ход игры:

- Игра начинается после обратного отсчёта («1, 2, 3»). На счёт «3» оба игрока начинают как можно быстрее запускать шайбы через отверстие в кусте на сторону соперника.
- **Внимание:** разрешается возвращать шайбы соперника обратно!



Djeco  
3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Design Géraldine Cosneau



DJ02200 – BCxxxxxxxxx