

**PARTY**  
**CAMP**  
**NATURE®**

# Beer pong

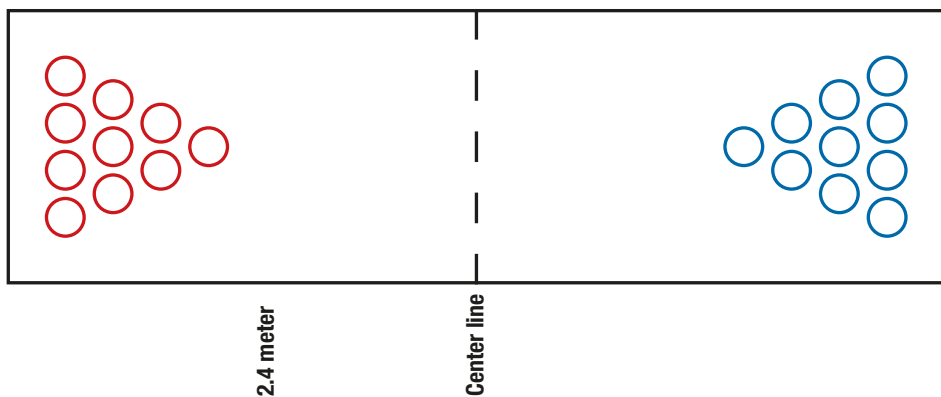
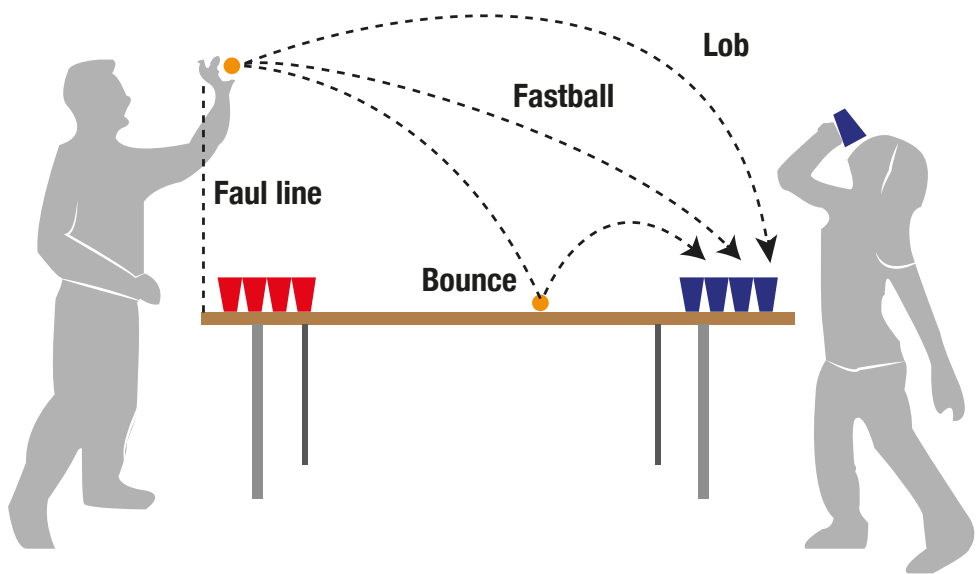


Item no. 280620031

[www.campnature.dk](http://www.campnature.dk)  
Stensgårdvej 30DK-5500  
Midelfart

Made in China





## EN

### Game Start

1. Place your cups as shown in the diagram and fill them with your chosen beverage.

### Offense

- **Foul shot:** If your elbow crosses the foul line, the shot does not count. The foul line is defined before each game but is typically the back edge of the table.
  1. If the ball rolls back to your team's side after a throw, you may shoot again.
  2. If you land the ball in an opponent's cup, they must drink the contents and remove the cup.

### Defense

1. If the ball bounces on the table, it is allowed to swipe (hit) it away.
2. Each team may request a re-rack of the opponent's cups once per game (rearranging).
3. Girls may attempt to blow the ball away, and boys may try to remove the ball with two fingers before it touches the liquid (without touching the cup or contents).

### Game Ending

1. A team wins when they have landed balls in all of the opponent's cups.
2. Redemption: When a team loses, one player may attempt to land balls in all remaining cups. If successful, the game ends in a tie, and a new game begins with 3 cups per team.
3. If the game is time-limited, the team with the most remaining cups when time runs out wins. In case of a tie, play continues until one team scores a Golden Goal.

### Additional Rules

- **Air Ball:** If you throw an air ball (miss the table entirely), you must remove and drink a random cup.
- **Bounce:** If the ball bounces and lands in an opponent's cup, they must drink an additional cup and remove it.
- **Calling a cup:** If a team calls a specific cup and hits it, they get the ball back. If another cup is hit, the shot does not count. If the player misses entirely, the team must drink 3 cups.

## DK

### Spillets start

1. Placér jeres kopper som vist på tegningen og fyld indhold i dem.

### Offensiv

- Fejlskud: Hvis din albue passerer fejllinjen (Faul line) tæller skuddet ikke. Faul Line defineres før hvert spil, men er typisk enten bagkanten af bordet, eller
  1. Hvis bolden triller tilbage til dit holds banehalvdel efter du har kastet, må du kaste igen.
  2. Hvis du rammer ned i modstanderens kop, skal de drikke indholdet og fjerne koppen.

### Defensiv

1. Hvis bolden "Bouncer" på bordet, er det tilladt at "swipe" den væk (Slå den væk).
2. Hvert hold må lave et "Re-rack" af modstanderens kopper pr. spil (Omrokering).
3. Piger må forsøge at pust bolden væk og drenge må forsøge at fjerne bolden med 2 fingre, før den rammer indholdet i koppen (uden at røre koppen eller indholdet).

### Afslutning af spillet

1. Et hold vinder når de har ramt ned i alle modstanderens kopper.
2. Redemption (Revanche): Når et hold har tabt, må taberen vælge en fra holdet til og kaste indtil der misses. Hvis taberen rammer alle modstanderens kopper ender spillet med uafgjort og et nyt spil starter med 3 kopper pr. hold.
3. Hvis spillet har en tidsbegrænsning, har det hold, der har flest kopper tilbage når tiden er gået, vundet. Hvis spillet ender uafgjort, forsætter man indtil det ene hold får "Golden Goal".

### Tillægsregler

- **Air ball:** Hvis du kaster en "Air Ball", forbi bordet, skal du fjerne og drikke en tilfældig kop.
- **Bounce:** Hvis bolden "Bouncer" og rammer ned i modstanderens kop, skal modstanderen/holdet drikke en ekstra kop og fjerne den.
- **Kalde en kop:** Hvis et hold kalder en bestemt kop og rammer, får holdet bolden tilbage. Hvis spilleren rammer en anden kop tæller kastet ikke. Hvis spilleren ikke rammer koppen, skal holdet drikke 3 kopper med indhold.

## NO

### Spillstart

1. Oppsett: Plasser koppene som vist i diagrammet og fyll dem med ønsket drikke.

### Angrep

- Feilkast: Hvis albuen krysser feilsonen, teller ikke kastet. Feilsonen defineres før hvert spill, men er vanligvis bordets bakre kant.
  1. Gjenkast: Hvis ballen ruller tilbake til ditt lags side etter et kast, kan du kaste igjen.
  2. Scoring: Hvis du treffer en motstanders kopp, må de drikke innholdet og fjerne koppen.

### Forsvar

1. Avverging: Hvis ballen spretter på bordet, er det tillatt å slå den bort.
2. Omorganisering: Hvert lag kan be om en omorganisering av motstanderens kopper én gang per spill.
3. Spesiell regel: Jenter kan forsøke å blåse bort ballen, og gutter kan prøve å fjerne ballen med to fingre før den treffer væsken (uten å berøre koppen eller innholdet).

### Spillavslutning

1. Seier: Et lag vinner når de har truffet alle motstanderens kopper.
2. Redemption: Når et lag taper, kan en spiller forsøke å treffe alle gjenværende kopper. Hvis det lykkes, ender spillet uavgjort, og et nytt spill begynner med 3 kopper per lag.
3. Tidsbegrensning: Hvis spillet er tidsbegrenset, vinner laget med flest gjenværende kopper når tiden er ute. Ved uavgjort fortsetter spillet til et lag scorer et Golden Goal.

### Ytterligere regler

- **Luftkast:** Hvis du kaster en ball som helt bommer på bordet, må du fjerne og drikke en tilfeldig kopp.
- **Bounce:** Hvis ballen spretter og lander i en motstanders kopp, må de drikke en ekstra kopp og fjerne den.
- **Kaller en kopp:** Hvis et lag kaller en spesifikk kopp og treffer den, får de ballen tilbake. Hvis en annen kopp treffes, teller ikke kastet. Hvis spilleren bommer helt, må laget drikke 3 kopper.

## SE

### Spelstart

1. Plasser dina muggar enligt diagrammet och fyll dem med vald dryck.

### Anfall

- Felaktigt skott: Om din armbåge passerar felzonen räknas inte kastet. Felzonen definieras före varje spel, oftast som bordets bakre kant.
  1. Om bollen rullar tillbaka till ditt lags sida får du skjuta igen.
  2. Om du träffar motståndarens mugg måste de dricka innehållet och ta bort muggen.

### Försvar

1. Om bollen studsar på bordet är det tillåtet att slå bort den.
2. Varje lag får begära en omplacering av motståndarens muggar en gång per spel.
3. Tjejer får försöka blåsa bort bollen, killar får försöka ta bort den med två fingrar innan den når vätskan (utan att röra mugg eller innehåll).

### Spelslut

1. Ett lag vinner när de har träffat bollar i alla motståndarens muggar.
2. Återlösning: När ett lag förlorar får en spelare försöka träffa bollar i alla kvarvarande muggar. Om det lyckas blir det uavgjort och ett nytt spel börjar med 3 muggar per lag.
3. Om spelet är tidsbegränsat vinner laget med flest kvarvarande muggar. Vid lika fortsätter spelet tills ett lag gör ett Golden Goal.

### Extra regler

- **Air Ball:** Om du kastar en air ball (missar bordet helt) måste du ta bort och dricka en slumpmässig mugg.
- **Studs:** Om bollen studsar och lander i en motståndarens mugg måste de dricka en extra mugg och ta bort den.
- **Anropa en mugg:** Om ett lag anropar en specifik mugg och träffar den får de tillbaka bollen. Om en annan mugg träffas räknas inte kastet. Om spelaren missar helt måste laget dricka 3 muggar.

## Spielbeginn

- **Aufstellung:** Stelle die Becher wie im Diagramm gezeigt auf und fülle sie mit deinem gewählten Getränk.

## Angriff

- **Foulwurf:** Wenn dein Ellbogen die Foullinie überschreitet, zählt der Wurf nicht. Die Foullinie wird vor jedem Spiel festgelegt, typischerweise ist es die Tischkante.
  1. **Nachwurf:** Wenn der Ball nach einem Wurf auf deine Seite zurückrollt, darfst du erneut werfen.
  2. **Treffer:** Wenn du den Ball in einen Becher des Gegners wirfst, muss dieser den Inhalt trinken und den Becher entfernen.

## Verteidigung

1. **Abwehr:** Wenn der Ball auf dem Tisch aufspringt, darf er abgewehrt werden.
2. **Neuordnung:** Jedes Team darf einmal pro Spiel die Becher des Gegners neu anordnen lassen.
3. **Sonderregel:** Mädchen dürfen versuchen, den Ball wegzupusten, Jungen dürfen versuchen, den Ball mit zwei Fingern zu entfernen, bevor er die Flüssigkeit berührt (ohne den Becher oder Inhalt zu berühren).

## Spielende

1. **Sieg:** Ein Team gewinnt, wenn es alle Becher des Gegners getroffen hat.
2. **Redemption:** Wenn ein Team verliert, darf ein Spieler versuchen, alle verbleibenden Becher zu treffen. Gelingt dies, endet das Spiel unentschieden, und ein neues Spiel beginnt mit 3 Bechern pro Team.
3. **Zeitlimit:** Wenn das Spiel zeitlich begrenzt ist, gewinnt das Team mit den meisten verbleibenden Bechern, wenn die Zeit abläuft. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis ein Team ein Golden Goal erzielt.

## Zusätzliche Regeln

- **Luftwurf:** Wenn du den Ball komplett am Tisch vorbeiwirfst, musst du einen zufälligen Becher entfernen und trinken.
- **Aufsetzer:** Wenn der Ball aufspringt und in einen Becher des Gegners fällt, muss dieser einen zusätzlichen Becher trinken und entfernen.
- **Becher ansagen:** Wenn ein Team einen bestimmten Becher ansagt und trifft, erhält es den Ball zurück. Wird ein anderer Becher getroffen, zählt der Wurf nicht. Bei einem vollständigen Fehlschuss muss das Team 3 Becher trinken.

## Inicio del juego

- **Preparación:** Coloca los vasos como se muestra en el diagrama y llénalos con la bebida de tu elección.

## Ataque

- **Lanzamiento inválido:** Si tu codo cruza la línea de falta, el lanzamiento no cuenta. La línea de falta se define antes de cada juego, típicamente es el borde posterior de la mesa.
  1. **Repetición:** Si la pelota rueda de regreso a tu lado después de un lanzamiento puedes lanzar nuevamente.
  2. **Puntuación:** Si encestas la pelota en un vaso del oponente, debe beber el contenido y retirar el vaso.

## Defensa

1. **Bloqueo:** Si la pelota rebota en la mesa, se permite desviarla.
2. **Reorganización:** Cada equipo puede solicitar una reorganización de los vasos del oponente una vez por juego.
3. **Regla especial:** Las chicas pueden intentar soplar la pelota, y los chicos pueden intentar sacarla con dos dedos antes de que toque el líquido (sin tocar el vaso o su contenido).

## Fin del juego

1. **Victoria:** Un equipo gana cuando ha encestado en todos los vasos del oponente.
2. **Redención:** Cuando un equipo pierde, un jugador puede intentar encestar en todos los vasos restantes. Si lo logra, el juego termina en empate y comienza uno nuevo con 3 vasos por equipo.
3. **Límite de tiempo:** Si el juego tiene un límite de tiempo, gana el equipo con más vasos restantes cuando se acaba el tiempo. En caso de empate, el juego continúa hasta que un equipo anote un Gol de Oro.

## Reglas adicionales

- **Lanzamiento al aire:** Si lanzas la pelota y no toca la mesa, debes retirar y beber un vaso al azar.
- **Rebote:** Si la pelota rebota y cae en un vaso del oponente, debe beber un vaso adicional y retirarlo.
- **Anunciar vaso:** Si un equipo anuncia un vaso específico y lo acierta, recupera la pelota. Si acierta otro vaso, el lanzamiento no cuenta. Si falla completamente, el equipo debe beber 3 vasos.

## Début du jeu

1. Préparation: Placez les gobelets comme indiqué sur le schéma et remplissez-les avec la boisson de votre choix.

## Attaque

- **Lancer invalide:** Si votre coude dépasse la ligne de faute, le lancer n'est pas valide. La ligne de faute nie avant chaque partie, généralement le bord arrière de la table.
- 1. **Relance:** Si la balle revient de votre côté après un lancer, vous pouvez relancer.
- 2. **Marquer un point:** Si vous lancez la balle dans un gobelet adverse, l'adversaire doit boire le contenu et retirer le gobelet.

## Défense

1. **Interception:** Si la balle rebondit sur la table, il est permis de la dévier.
2. **Réarrangement:** Chaque équipe peut demander un réarrangement des gobelets adverses une fois par partie.
3. **Règle spéciale:** Les filles peuvent tenter de souffler la balle, et les garçons peuvent essayer de la retirer avec deux doigts avant qu'elle ne touche le liquide (sans toucher le gobelet ou son contenu).

## Fin du jeu

1. **Victoire:** Une équipe gagne lorsqu'elle a lancé la balle dans tous les gobelets adverses.
2. **Rattrapage:** Lorsqu'une équipe perd, un joueur peut tenter de lancer la balle dans tous les gobelets restants. S'il réussit, le jeu se termine par un match nul et une nouvelle partie commence avec 3 gobelets par équipe.
3. **Limite de temps:** Si le jeu est limité dans le temps, l'équipe avec le plus de gobelets restants à la fin du temps gagne. En cas d'égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe marque un But en Or.

## Règles supplémentaires

- **Lancer dans le vide:** Si vous lancez la balle sans toucher la table, vous devez retirer et boire un gobelet au hasard.
- **Rebond:** Si la balle rebondit et tombe dans un gobelet adverse, l'adversaire doit boire un gobelet supplémentaire et le retirer.
- **Annoncer un gobelet:** Si une équipe annonce un gobelet spécifique et le touche, elle récupère la balle. Si un autre gobelet est touché, le lancer n'est pas valide. En cas d'échec total, l'équipe doit boire 3 gobelets.

## Start van het spel

1. Plaats de bekera's zoals aangegeven op het diagram en vul ze met een drankje naar keuze.

## Aanval

- **Foutieve worp:** Als je elleboog over de foutlijn komt, telt de worp niet. De foutlijn wordt vóór het spel bepaald en is meestal de achterrand van de tafel.
- 1. Als de bal na een worp terugrolt naar jouw kant, mag je opnieuw gooien.
- 2. Als je de bal in een beker van de tegenstander gooit, moeten zij de inhoud opdrinken en de beker verwijderen.

## Verdediging

1. Als de bal op de tafel stuitert, mag hij weggeslagen worden.
2. Elk team mag één keer per spel vragen om herschikking van de bekera's van de tegenstander.
3. Meisjes mogen proberen de bal weg te blazen, jongens mogen proberen de bal met twee vingers te verwijderen vóór deze de vloestof raakt (zonder de beker of inhoud aan te raken).

## Einde van het spel

1. Een team wint als het in alle bekera's van de tegenstander heeft gegooid.
2. **Redemption:** Wanneer een team verliest, mag één speler proberen alle overgebleven bekera's te raken. Als dat lukt, eindigt het spel in een gelijkspel en start een nieuw spel met 3 bekera's per team.
3. Als het spel tijdsgebonden is, wint het team met de meeste overgebleven bekera's. Bij gelijkspel gaat het spel verder tot één team een Golden Goal scoort.

## Extra regels

- **Air Ball:** Als je volledig naast de tafel gooit, moet je een willekeurige beker drinken en verwijderen.
- **Stuiter:** Als de bal stuitert en in een beker van de tegenstander landt, moeten zij een extra beker drinken en verwijderen.
- **Beker aanwijzen:** Als een team een specifieke beker noemt en raakt, krijgt het de bal terug. Wordt een andere beker geraakt, telt de worp niet. Bij een volledige misser moet het team 3 bekera's drinken.

## PL

### Początek gry

1. Ustaw kubki zgodnie z diagramem i napełnij je wybranym napojem.

### Atak

- Rzut faulowy: Jeśli łokieć przekroczy linię faulu, rzut się nie liczy. Linia ta jest ustalana przed każdą grą, zwykle jest to tylna krawędź stołu.
  1. Jeśli piłka po rzucie wróci na stronę drużyny, można rzucać ponownie.
  2. Jeśli trafisz do kubka przeciwnika, musi on wypić zawartość i usunąć kubek.

### Obrona

1. Jeśli piłka odbije się od stołu, można ją odepchnąć.
2. Każda drużyna może raz w grze zażądać przestawienia kubków przeciwnika.
3. Dziewczyny mogą próbować zdmuchnąć piłkę, a chłopcy mogą próbować usunąć ją dwoma palcami zanim dotknie cieczy (bez dotykania kubka ani jego zawartości).

### Zakończenie gry

1. Drużyna wygrywa, gdy trafi do wszystkich kubków przeciwnika.
2. Redemption: Gdy drużyna przegrywa, jeden gracz może spróbować trafić do wszystkich pozostałych kubków. Jeśli się uda, gra kończy się remisem i rozpoczyna się nowa z 3 kubkami na drużynę.
3. Jeśli gra ma limit czasu, wygrywa drużyna z największą liczbą pozostałych kubków. W przypadku remisu gra trwa dalej, aż jedna z drużyn zdobędzie Złotą Bramkę (Golden Goal).

### Dodatkowe zasady

- **Air Ball:** Jeśli całkowicie nie trafisz w stół, musisz wypić i usunąć losowy kubek.
- **Odbicie:** Jeśli piłka odbije się i trafi do kubka przeciwnika, musi on wypić dodatkowy kubek i go usunąć.
- **Wskazanie kubka:** Jeśli drużyna wskaże konkretny kubek i go trafi, odzyskuje piłkę. Jeśli trafi inny – rzut się nie liczy. Jeśli gracz całkowicie spudłuje, drużyna musi wypić 3 kubki.

