

ORIGINAL

MÖLKKY®

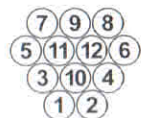
The great outdoor game from Finland



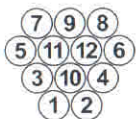
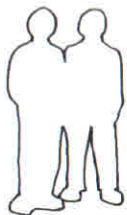
Art. no. 40268



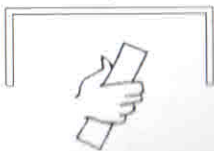
0203



3 - 4 m



3 - 4 m



MÖLKKY® -game

6+ Years – 2+ Players – 15+ Minutes

Contents: 12 skittles (numbered 1-12), **Mölkky** throwing skittle, rules.

Setup:

The numbered skittles are placed in a tight formation (see picture #1). The throwing line is drawn about 3-4 meters away from the skittle formation (see picture #1). Players take turns in scorekeeping (see "ending the game").

How to play?

Throwing order:

For the first game, the throwing order is drawn. In the following games, the throwing order is formed according to the previous game results (from lowest to highest score).

Beginning the game: The first player throws the **Mölkky** throwing skittle at the grouping and tries to knock over the skittles. **Mölkky** is always thrown underhand.

Fallen skittle: A skittle is not considered fallen if it is leaning on another skittle or on the **Mölkky** throwing skittle. After a throw, fallen skittles are put up right at the place where they fell.

Scoring: If one skittle falls, the score = the number on the skittle. When more than one skittle falls, the score = the number of fallen skittles.

Ending the game: If a player misses (has no score) three times in a row, he/she is out of the game and will act as a scorekeeper. The game ends when the first player reaches exactly 50 points. If a player scores over 50, that player's score is lowered to 25 and he/she continues playing.

Find More Outdoor Games at



www.tactic.net



MÖLKKY® Règle de jeu

6 ans+ – 2 joueurs et + – 15 mn+

Contenu : 12 quilles numérotées de 1 à 12, un lanceur : le **Mölkky**, règles de jeu.

Préparation du jeu

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres (voir illustration 1). La ligne de départ est fixée à 3-4 mètres de la formation de quilles (voir illustration 1). Les joueurs jouent d'après l'ordre indiqué sur la feuille de scores (voir « Fin de la partie »).

Comment jouer ?

Ordre de lancement : Pour la première partie, l'ordre de lancement est tiré au sort ; puis pour les parties suivantes, l'ordre de lancement dépendra des scores de la partie précédente (du plus bas au plus élevé).

Commencement du jeu : Le premier joueur lance le **Mölkky** sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer par-dessous (du bas vers le haut en direction de la cible).

Les quilles tombées : Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le **Mölkky**, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Marquage des points

- Si un joueur ne fait tomber qu'une seule quille, il marque le nombre de points inscrits sur cette quille.
- Si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées à terre.

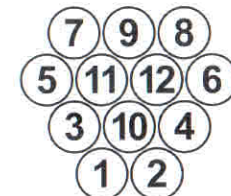
Fin de la partie :

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé et s'occupera de la marque jusqu'à la fin de la partie. La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.

Découvrez toute une collection de jeux de plein air sur



www.tactic.net



6+ jaar – 2+ spellers – 15+ minute

Inhoud: 12 pionnen (genummerd 1-12), de **Mölkky** werp kegel, spelregels.

Vorbereiding:

De genummerde pionnen worden dicht bij elkaar geplaatst (zoals op afbeelding 1). De werplijn wordt 4 meter van de pionnen getrokken. Deze kan denkbeeldig worden getrokken en aangegeven worden met de **Mölkky** kist. De spelers houden om de beurten de score bij.

Hoe te spelen?

Werp volgorde:

Tijdens de eerste ronde wordt de werp volgorde van te voren bepaald. In de rondes daarna wordt de volgorde bepaald aan de hand van de score van de vorige ronde (van laagst naar hoogste score).

Begin van het spel: De eerste speler gooit de **Mölkky** werp kegel naar de pionnen en probeert ze om te gooien. De **Mölkky** gooi je altijd onderhands!

Omgevallen pionnen: Als een pion leunt op een andere pion (of op de **Mölkky**) en niet compleet is omgevallen telt deze niet mee. Na het gooien worden de omgevallen pionnen overeind gezet precies op de plek waar ze zijn omgevallen.

Score: Als er 1 pion omvalt is het getal op de pion de score. Wanneer er meer dan 1 pion omvalt is de score het aantal omgevallen pionnen.

Einde van het spel: Wanneer een speler drie keer mis gooit doet deze speler niet meer mee. Deze speler kan dan de score blijven bijhouden. Het spel stopt wanneer er een speler precies de 50 punten heeft gehaald. Als een speler over de 50 punten gaat valt de speler terug naar 25 punten en gaat vervolgens vanaf dit aantal weer verder.

Meer buitenspellen zijn te vinden op  www.tactic.net

6+ Ára – 2+ Leikmenn – 15+ Minútur

Contents: 12 keilur (númeraðar 1-12), **Mölkky** viðar kefli, leikreglur.

Uppsetning:

Númeruðu keilunum er stillt þétt upp við hvora aðra (sjá mynd #1). Kastlínan er dregin um 3-4 metrum frá keilunum (sjá mynd #1). Leikmenn skiptast á að skrifa niður stigin (sjá „að ljúka leiknum“).

Hvernig spilar maður?

Hver byrjar?

Leikmenn ákveða sjálfir röðina í fyrsta leiknum. Í næsta leik byrjar sá sem datt fyrstur út.

Að hefja leikinn: Fyrsti leikmaðurinn kastar **Mölkky** keflinu að keilunum og reynir að fella þær. **Mölkky** keflinu er alltaf kastað með upphandar kasti.

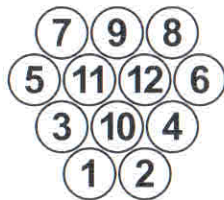
Pegar keila fellur: Keila er ekki fallin ef hún liggur upp við aðra keilu eða **Mölkky** keflið sjálf. Eftir kastið, er keilunum stillt aftur upp á þeim stað sem þær féllu.

Stigagjöf: Ef ein keila fellur, eru stigin = talan á keilunni.

Pegar fleiri en ein keila fellur, eru stigin = fjöldi fallinna keila.

Að ljúka leiknum: Ef leikmaður fær engin stig þrjár umferðir í röð er hann úr leik (og gerist ritari). Leikurinn endar um leið og einhver leikmaður nær nákvæmlega 50 stigum. Ef leikmaður fær yfir 50 stig falla stigin hans niður í 25 stig sem refsing fyrir að ná ekki nákvæmlega 50! (alveg sama hversu hátt leikmaðurinn fer yfir 50 stigin).

Hægt er að sjá fleiri leiki á  www.tactic.net



возраст 6+ – число игроков 2+ – время 15+ мин

Комплект игры: 12 болванок (с номерами от 1 до 12), бита **Mölkky**, правила.

Подготовка:

Болванки с номерами выстраивают компактно (см. рисунок 1). Линию броска проводят в 3-4 метрах от фигуры из болванок (см. рисунок 1). Игроки ведут счёт по очереди (см. «Завершение игры»).

Как играть?

Порядок выполнения бросков:


Для первой игры порядок выполнения бросков определяет жребий. В следующих играх порядок зависит от результатов предыдущей игры (от самого низкого к самому высокому результату).

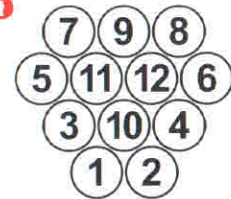
Начало игры: Первый игрок бросает биты **Mölkky** в болванки, стараясь опрокинуть их. Биты **Mölkky** всегда бросают снизу.

Упавшая болванка: Болванка не считается упавшей, если она опирается на другую болванку или на биты **Mölkky**. После броска упавшие болванки ставят прямо на том месте, куда они упали.

Подсчёт очков: Если упала одна болванка, то число очков равно номеру на болванке. Если упало больше одной болванки, то число очков равно количеству упавших болванок.

Завершение игры: Игрок, который промахнулся (не набрал ни одного очка) три раза подряд, выходит из игры и ведёт подсчёт очков. Игра завершается, когда кто-то из игроков первым наберёт ровно 50 очков. Если игрок набрал больше 50 очков, то его очки уменьшают на 25, и он продолжает играть.

Другие игры на свежем воздухе представлены на сайте  www.tactic.net



Vanusele 6+, mängijaid 2 või rohkem, kestus 15+ minutit.

Mängus on: 12 kurni (nummerdatud 1 – 12), viskepulk **Mölkky** ja reeglid.

Mänguks ettevalmistamine:

Nummerdattud kurnid asetatakse kindlas järjestuses (joonis nr. 1) 3 – 4 meetri kaugusele viskejoonest (joonis nr. 2). Mängijad peavad punktiarvestust järgimööda.

Mängu käik:

Esimest mängu alustades loositakse viskejärjekord. Järgnevates mängudes alustab eelnevalt väikseima punktiarvu saanud mängija jne.

Esimene mängija heidab altkäe **Mölkky** viskepulga kurnide suunas, üritades neid tabada ja kukutada. Tabamise korral punktid loetakse, märgitakse ja mängukord siirdub järgmisele mängijale. Visatakse ainult altkäe.

Kurni ei loeta kukkunuks, kui see toetub veidigi teisele kurnile või **Mölkky** pulgale. Kukkunud kurnid asetatakse püsti täpselt samale kohale kus nad asuvad.

Punktiarvestus: kui kukub üks kurn, on tulemuseks sellel olev number. Kui kukub mitu kurni on tulemuseks kukkunud kurnide arv.

Mängu lõpp: mängu lõpetab ja võidab mängija, kes esimesena saab täpselt 50 punkti. Teiste mängijate tulemuseks jääb nende sel hetkel olev punktisumma. Kui punktisumma läheb üle 50-ne, kukub mängija tagasi 25-le punktile ja jätkab mängu. Kui mängija ei taba kurne kolmel viskekorral järjest, on ta mängust väljas ja aitab jätkajaid punktide lugemisel.

Rohkem seltskondlikke vabaõhumänge leiate aadressilt  www.tactic.net

