

MÖLKKY. Žaidimo taisyklės LT

Vaikams nuo 6 metų – 2 ir daugiau žaidėjų – Žaidimo trukmė: 15+ min.

Turinys: 12 kėglių (sunumeruotų nuo 1 iki 12), metimo kėglis.

Pasiruošimas žaidimui: sunumeruoti kėgliai sustatomi arti vienas kito (žr. 1 pav.). Mėtoma maždaug iš 3-4 metrų atstumo (žr. 1 pav.). Žaidėjai mėto paeiliui ir renka taškus (žr. „Žaidimo pabaiga“).

Kaip žaisti?

Metimų tvarka: žaidžiant pirmą žaidimą, metimo tvarka nustatoma burtų keliu. Sekančiuose žaidimuose metimo tvarka nustatoma atsižvelgiant į praėjusio žaidimo rezultatus (nuo mažiausio iki didžiausio taškų skaičiaus).

Žaidimo pradžia: pirmasis žaidėjas meta kėglį į sustatytus sunumeruotus kėglius, stengdamasis numušti kuo daugiau kėglių. Kėglis visada turi būti metamas iš apačios.

Numušti kėgliai: kėglis nelaikomas numuštu, jei jis yra nukritęs, bet atsirėmęs į kitą kėglį arba į metimo kėglį. Kaskart žaidėjui atlikus metimą, visi kėgliai vėl pastatomi, bet ne į pradinę padėtį, o toje vietoje, kur nukrito.

Taškai: jei nukrenta vienas kėglis, surenkama tiek taškų, koks yra skaičius ant kėglio. Jei nukrenta daugiau nei vienas kėglis, visų nukritusių kėglių taškai sumuojami.

Žaidimo pabaiga: jei tris kartus iš eilės žaidėjas prameta pro šalį (t.y. nesurenka taškų), jis iškrenta iš žaidimo ir tampa taškų skaičiuotoju. Žaidimas baigiasi kuriam nors žaidėjui surinkus 50 taškų. Jei žaidėjas surenka daugiau nei 50 taškų, jo visi turimi taškai sumažinami iki 25 ir jis tęsia žaidimą.

MÖLKKY. leikreglur IS

6+ Ára – 2+ Leikmenn – 15+ Mínutur

12 keilur (númeraðar 1-12), viðar kefli, leikreglur.

Uppsetning:

Númeruðu keilunum er stillt þétt upp við hvora aðra (sjá mynd #1). Kastlinan er dregin um 3-4 metrum frá keilunum (sjá mynd #1). Leikmenn skiptast á að skrifa niður stigin (sjá Náð 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 keflinu að keilunum og reynir að fella þær. Keflinu er alltaf kastað með upphandar kasti.

Pegar keila fellur: Keila er ekki fallin ef hún liggur upp við aðra keilu eða 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. Þegar 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).

MÖLKKY. Regole IT

6+ anni – 2+ giocatori – 15+ minuti

Contenuto: 12 birilli (numerati da 1 a 12), bastone.

Preparazione del gioco:

Si dispongono i birilli numerati in una formazione compatta. (guarda l'immagine #1). La linea di lancio si marca a una distanza di 3-4 metri da questa formazione. (guarda l'immagine #1). I giocatori fanno a turno per prendere nota dei risultati. (guarda "Fine del gioco").

Come giocare:

Ordine di lancio: Nel primo gioco si sorteggia l'ordine di lancio. Nei giochi successivi l'ordine di lancio si decide in base ai risultati del gioco anteriore dal punteggio più basso al punteggio più alto.

Inizio del gioco: Il primo giocatore lancia il bastone verso la formazione dei birilli e tenta di abatterli. Il bastone è lanciato sempre dal basso.

Un birillo abbattuto: Un birillo non si conta come abbattuto se appoggia all'altro birillo o al bastone. Dopo il lancio i birilli sono rialzati nel punto in cui erano approdati a causa del lancio.

Calcolo dei punti: Se si abbatte solo un birillo, il punteggio è il numero segnalato nel birillo.

Se si abbatte più di un birillo, il punteggio è il numero dei birilli abbattuti.

Fine del gioco: Se il giocatore rimane senza risultato durante tre lanci consecutivi, è eliminato e solo prenderà nota dei risultati. Il gioco finisce quando uno dei giocatori arriva a 50 punti esatti. Se il giocatore riceve più di 50 punti, il suo punteggio si abbassa ai 25 punti.

MÖLKKY. Reglas ES

6+ años – 2+ jugadores – 15+ minutos

Contenido: 12 bolos (numerados del 1 al 12), un palo.

Preparación del juego:

Se disponen los bolos numerados en una formación compacta. (ver la imagen #1) La línea de lanzamiento se marca a una distancia de 3 a 4 metros de esta formación. (ver la imagen #1). Los jugadores alternan en apuntar los puntos. (ver "fin del juego").

Cómo jugar:

Orden de lanzamientos: En el primer juego se sortea el orden de lanzamientos. En los juegos siguientes se decide el orden de lanzamientos según los resultados del juego anterior desde los puntos más bajos hasta los más altos.

Inicio del juego: El primer jugador lanza el palo hacia la formación de bolos y intenta derribar los bolos. Hay que lanzar el palo siempre desde abajo.

Un bolo derribado: Un bolo no cuenta como derribado si apoya en otro bolo o en el palo. Después de cada lanzamiento se colocan de pie los bolos en el sitio donde se hayan derribado a consecuencia del lanzamiento.

Contar los puntos: Si se derriba un solo bolo, la puntuación es el número indicado en el bolo. Si se derriban más bolos, la puntuación es el número de bolos derribados.

Fin del juego: Si un jugador queda sin resultado durante tres lanzamientos seguidos es eliminado y so lo apuntará los puntos de los demás. El juego termina cuando uno de los jugadores alcance los 50 puntos. Si un jugador sobrepasa los 50 puntos su puntuación retrocede hasta 25 puntos.

Правила MÖLKKY. RU

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

Комплект игры: 12 болванок (с номерами от 1 до 12), бита, 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 в болванки, стараясь опрокинуть их. Биты всегда бросают снизу.

Упавшая болванка: Болванка не считается упавшей, если она опирается на другую болванку или на биты. 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.

MÖLKKY. Pravidla CZ

věk hráčů 6+ – počet hráčů 2+ – hrací doba 15+ minut

Obsah hry: 12 kolíků (očíslovaných 1-12), 1 házečí kolík

Cíl hry:

Jako první dosáhnout 50 bodů.

Zahájení hry:

Očíslované kolíky se postaví ve vzdálenosti 3 až 4 metry podle předepsaného rozestavení (viz obrázek 1). Hráči hrají buď jako jednotlivci nebo se rozdělí na týmy a stanoví pořadí házení, poté se střídají v hodech. Hází se házečím kolíkem. Hru zahájí první hráč hodem do základního rozestavení. Pak se vždy kolíky postaví na místě, kde spadly, a hází další hráč v pořadí. Kolík se hází pouze spodem.

Počítání bodů:

Pokud hráč srazí jeden kolík, počítá se mu počet bodů na kolíku, pokud srazí dva a více, počítá se každý sražený kolík za jeden bod. Za sražený se počítá pouze kolík, který leží zcela na zemi, nesmí se opírat o jiný kolík. Pokud hráč hodí víc než 50 bodů, klesne na 25 bodů a hraje dál. Pokud třikrát v řadě neshodí ani jeden kolík, má 0 bodů a končí hru.

Zakončení hry:

Hru vyhrává hráč nebo tým, který jako první dosáhne přesně 50 bodů.

MÖLKKY. Pravidlá SK

vek hráčov 6+ – počet hráčov 2+ – hrací čas 15+ minút

Obsah hry: 12 kolíkov (očíslovaných 1 – 12), 1 hádzací kolík

Cieľ hry

Ako prvý/-á získať 50 bodov.

Začiatok hry

Očíslované kolíky sa postaví vo vzdialenosti 3 až 4 metre podľa predpísaného rozostavenia (pozrite si obrázok 1). Hráči hrajú buď ako jednotlivci, alebo sa rozdelia na tímy a stanovia si poradie hádzania. Potom sa striedajú v hodoch. Hádzže sa hádzacím kolíkom. Hru začína prvý hráč hodom do základného rozostavenia. Potom sa vždy kolíky postaví na mieste, kde spadli, a hádzže ďalší hráč v poradí. Kolík sa hádzže len zospodu.

Počítanie bodov

Ak hráč srazí jeden kolík, počíta sa mu počet bodov na kolíku. Ak srazí dva a viac kolíkov, každý zrazený kolík sa počíta za jeden bod. Za zrazený sa počíta len kolík, ktorý leží úplne na zemi. Nesmie sa opierať o iný kolík.

Ak hráč hodí viac než 50 bodov, klesne na 25 bodov a hrá ďalej. Ak trikrát za sebou nezhoďí ani jeden kolík, má 0 bodov a končí hru.

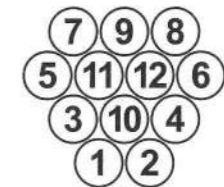
Koniec hry

Hru vyhráva hráč alebo tím, ktorý ako prvý získa presne 50 bodov.

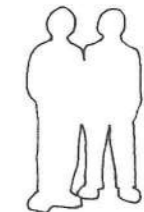
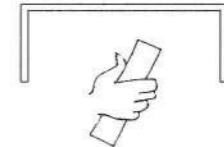
	Name	Name	Name	Name	Name	Name	Name
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							



MÖLKKY®



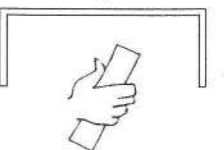
3 – 4 m



#1



3 – 4 m



MÖLKKY. game UK

6+ Years – 2+ Players – 15+ Minutes

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

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 keeping scores (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 throwing skittle at the grouping and tries to knock over the skittles. The skittle is always thrown underhand.

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

Scoring: If one skittle is knocked over, the score = the number on the skittle. When more than one skittle is knocked over, the score = the number of knocked-over skittles.

Ending the game: If a player misses (has no score) three times in a row, they are 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 points, that player’s score is lowered to 25 and they continue playing.

MÖLKKY. Règle de jeu FR

6 ans+ – 2 joueurs et + – 15 mn+

Contenu : 12 quilles numérotées de 1 à 12, un lanceur.

Préparation du jeu
Toutes les quilles numérotées sont placées serrées les unes aux autres en formation (*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. Pour les parties suivantes, l’ordre de lancement dépendra des scores de la partie précédente (du score le plus bas au plus élevé).

Commencement du jeu : Le premier joueur lance le lanceur sur les quilles groupées en formation en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le lanceur 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 lanceur, 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 lance trois fois de suite sans marquer de points, 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.

MÖLKKY. spelregels NL

6+ jaar – 2+ spelers – 15+ minute

Inhoud: 12 kegels (genummerd 1-12), de werpstok.

Setup: De genummerde kegels worden geplaatst in een strakke formatie (zie foto # 1). De werplijn bevindt zich ongeveer 3-4 meter vanaf de kegel formatie should be opstelling (zie foto # 1). Spelers noteren om de beurt de scores (zie "einde van het spel").

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 Mölkký onderhands tegen de groep kegels en probeert zoveel mogelijk kegels om te gooien.

Gevallen kegel: Een kegel wordt niet beschouwd als omgevallen als het leunt op een andere kegel of op de werpstok. Na een worp worden de gevallen kegels weer rechtop gezet op de plaats wij should be waar zij zijn gevallen.

Score: Als één kegel valt = de score het nummer op de kegel. Wanneer meer dan een kegel valt = de score het aantal gevallen kegels (1 punt per kegel).

Einde van het spel: Als een speler drie keer op een rij mist (geen score heeft) dan is hij uit het spel en zal hij de scores moeten noteren. Het spel eindigt als de eerste speler precies 50 punten heeft behaald. Als een speler meer dan 50 punten scoort, wordt de score verlaagd tot 25 en kan de speler blijven spelen.

MÖLKKY. Spielregeln DE

Für 2 bis 10 Spieler ab 6 Jahren.

Inhalt: 12 Kegel (nummeriert von 1 bis 12), Wurfholz

Wurfreihenfolge: Im ersten Durchgang wird gelost, in den folgenden Spielen ergibt sich die Reihenfolge aus den Ergebnissen des vorhergehenden Spieles, beginnend beim Spieler mit der niedrigsten Punktezahl.

Punkteähler: Jeder Spieler zählt seine Punkte im Laufe des Spieles zusammen und notiert sie, siehe auch Punkt “Spielende”.

Spieleanfang: Die Kegel werden 3-4 Meter vom Wurfplatz entfernt in einer dichten Gruppe angeordnet (siehe Abbildung) . Der erste Spieler macht den Anfangswurf und versucht, die Kegel mit dem Wurfholz zu treffen.

Wertung: Wenn nur 1 Kegel umfällt, dann zählt die Zahl, die auf dem Kegel steht. Wenn mehrere Kegel umfallen, zählt die Anzahl der umgeworfenen Kegel unabhängig von den Zahlen auf den Kegeln. Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er an einem anderen Kegel oder an dem Wurfholz angelehnt ist. Nach dem Wurf werden die umgefallenen Kegel immer genau dort aufgestellt, wo sie umgefallen sind.

Spielende: Das Spiel endet, sobald der erste Spieler GENAU 50 Punkte erreicht hat. Übersteigt die geworfene Punktezahl 50 Punkte, fällt der Spieler zurück auf 25 Punkte. Trifft ein Spieler in 3 Runden hintereinander keinen Kegel, werden 15 Punkte von der bis dahin erreichten Punktezahl abgezogen. Man kann nicht weniger als 0 Punkte haben.

MÖLKKY. Játék szabály HU

2-10 játékos részére, 6 éves kortól

A játék tartalma: 12 darab fabábu (1-12-ig számozva), dobófa

Dobási sorrend: Az első játékban kisorsoljuk a dobási sorrendet. Az ezt követő játékokban mindig az előző játékban elért pontok alapján alakítjuk ki a dobási sorrendet, a legkevesebb pontot elért versenyzőtől a legmagasabb pontot elért versenyzőig.

A pontok számolása: Minden játékos magának összegzi és jegyzi fel a pontjait.

A játék kezdete: Állítsuk fel a fabábukat 3–4 méterre a dobók vonalától, ahogyan ez az ábrán is látható. Az első játékos a dobófát a felállított fabábukra célozva dobja és próbálja eldönteni azokat.

A dobás értékelése: Ha egy fabábu dőlt el, akkor a pontszám = a fabábura irt szám. Ha több mint egy fabábu dőlt el, akkor a pontszám = az eldölt fabábuk darabszáma, függetlenül a bábukra irt számoktól. A fabábut nem szabad eldőltnek számítani, ha az rádől egy másik fabábura illetve a dobófára. A dobás után a fabábukat arra a helyre állítjuk fel, ahová azok a dobás eredményeként kerültek.

A játék vége: A játék akkor ér véget, mikor egy játékos pontosan 50 pontot ér el. Ha valamelyik játékos túldob az 50 ponton, annak pontszámát 25 pontra csökkentjük. Ha egy játékos három egymás utáni körben eredménytelenül dob, 15 pontot vonunk le tőle, maximum nulláig, mert egy játékos pontja sem mehet mínuszba.

MÖLKKY. -peli FI

6+ vuotta – 2+ pelaajaa – 15+ minuuttia

Sisältö: 12 keilaa (numeroitu 1-12), heitin.

Pelivalmistelut: Numeroidut keilat asetetaan tiiviiseen muodostelmaan (*katso kuva #1*). Heittolinja piirretään 3-4 metrin päähän tästä muodostelmasta (*katso kuva #1*). Pelaajat toimivat vuorotellen pisteiden kirjureina (katso "Pelin loppu").

Pelin kulku: **Heittojärjestys:** Ensimmäisessä pelissä heittojärjestys arvotaan. Seuraavissa peleissä heittojärjestys muodostetaan edellisen pelin tulosten perusteella pienimmästä pistemäärästä suurimpaan.

Pelin aloitus: Ensimmäinen pelaaja heittää heitin keilamuodostelmaa kohti ja yrittää kaataa keiloja. Heitin heitetään aina alakautta.

Kaatonut keila: Keilaa ei lasketa kaatuneeksi jos se nojaa toista keilaa tai heitintä vasten. Heiton jälkeen keilat nostetaan takaisin pystyyn siihen paikkaan, mihin ne ovat heiton tuloksena päättyneet.

Pisteiden lasku: Jos yksi keila kaatuu, pisteet = keilaan kirjoitettu numero. Jos useampi kuin yksi keila kaatuu, pisteet = kaatuneiden keilojen lukumäärä.

Pelin loppu: Jos pelaaja jää ilman tulosta kolmella peräkkäisellä heittokierroksella, hän putoaa pelistä ja toimii pisteiden kirjurina. Peli päättyy, kun yksi pelaajista saa kerättyä tasan 50 pistettä. Jos pelaaja saa yli 50 pistettä, hänen pistemääränsä lasketaan 25 pisteeseen.

MÖLKKY. regler SE

Från 6 år – 2 eller fler spelare – 15+ minuter

Innehåll: 12 käglor (numrerade 1-12), kastkägla.

Förberedelser
De numrerade käglorna placeras tätt tillsammans (*se bild 1*). Platsen från där man ska kasta ska vara 3-4 meter ifrån käglorna (*se bild 1*). Man turas om med att vara protokollförare (se "Spel slut").

Spelets gång
Turordning: I första omgången drar man lott om turordningen. I följande spel sätts turordningen efter föregående spels poängresultat för varje spelare (från lägsta till högsta poäng).

Att börja spela: Den första spelaren kastar kastkäglan mot käglorna och försöker att slå ner dem. Man måste alltid kasta kastkäglan med ett underhandskast.

En nedslagen kägla: En kägla anses inte nedslagen om den lutar mot en annan kägla eller mot kastkäglan. Efter ett kast ska alla nedslagna käglor ställas upprätt på den plats de blev nedslagna.

Poängräkning: Om en kägla slås ned = poäng efter numret på käglan. Om mer än en kägla slås ned = poäng efter antalet nedslagna käglor.

Spel slut: Om en spelare inte slår ned några käglor tre gånger i rad åker hon/han ut ur spelet och får bli protokollförare. Spelet är slut när den första spelaren når exakt 50 poäng. Om en spelare får över 50 poäng blir denna spelares poängsumma sänkt till 25 och han/hon fortsätter att spela.

MÖLKKY. regler NO

6+ år – 2+ spillere – 15+ min

Innhold: 12 kjegler (nummerert 1-12), kastepinne, regler.

Oppsett: De nummererte kjeglene settes opp i en tett formasjon (se bilde 1). Avstandslinjen trekkes opp omtrent 3-4 meter fra disse kjeglene (se bilde 1). Spillerne noterer poeng etter tur (se spillets slutt).

Hvordan spille?

Kasterekkefølge: Før det første spillet trekkes en startspiller. I de følgende spillene er kasterekkefølgen avhengig av poengstillingen (fra lavest til høyeste score).

Starte spillet: Den første spilleren kaster pinnen på kjeglene i et forsøk på å slå dem overende. Kastepinnen kastes alltid med et underhandskast.

Felt kjegle: En kjegle anses ikke som felt hvis den lener seg på en annen kjegle eller pinnen. Etter et kast reises kjeglene opp igjen der de falt.

Poengscoring: Hvis en kjegle felles er scoren lik tallet på kjeglen. Når flere enn en kjegle felles er scoren lik det sammenlagte tallet for kjeglene.

Spillets slutt: Hvis en spiller bommer (ikke får poeng) tre ganger på rad er denne ute av spillet og fungerer fra da av som poengnoterer. Spillet slutter når en spiller oppnår akkurat 50 poeng. Scoreren spiller mer enn 50 poeng blir denne spillerens poengsum senket til 25 og han/hun fortsetter å spille.

MÖLKKY. regler DK

6+ år – 2+ spillere – 15+ minutter

Indhold: 12 kegler (nummereret 1-12), kastepind

Forberedelser: De nummererede kegler stilles i en tæt formation (*se billede 1*). Stå bag en linje 3-4 meter fra kegleformationen (*se billede 1*). Spillerne skiftes til at skrive point (se Spillets afslutning).

Spillets gang
Efter tur: Ved spillets start trækkes lod om, hvem der skal begynde. I de efterfølgende spil kastes i henhold til de tidligere spilleresultater (fra lavest til højest point).

Spillets start: Den første spiller kaster pinden mod keglerne og prøver at vælte så mange som muligt. Pinden skal altid kastes med et underhandskast.

Væltede kegler: En kegle regnes ikke som væltet, hvis den læner sig op ad en anden kegle eller ligger på pinden. Efter et kast stilles alle kegler op igen, på samme sted som de faldt.

Point: Hvis 1 kegle væltes, er keglens nummer lig med antal point. Hvis flere kegler væltes, er point lig med antallet af væltede kegler.

Spillets afslutning: Hvis en spiller ikke vælter kegler ved tre kast i træk, er denne person ude af spillet og skal skrive point. Spillet afsluttes, når en spiller har fået nøjagtig 50 point. Hvis en spiller får over 50 point, halveres de til 25 point, og spilleren fortsætter.

Zasady gry w MÖLKKY PL

6+ lat – 2+ graczy – 15+ minut.

Zawartość: 12 kręgli (drewniane paliki z numerami od 1 do 12), zbijak.

Przygotowanie do gry: Kręgle należy ustawić w zwartym szyku i odpowiednim ułożeniu względem siebie (patrz rys *#1*), a linię rzutu wytyczyć w odległości około 3-4 metrów od nich (patrz rys. *#1*). Gracze uczestniczą w zapisywaniu zdobytych punktów (patrz„Zakończenie gry”).

Zasady gry
Kolejność rzucania: W pierwszej grze kolejność rzucania ustalana jest poprzez losowanie. W kolejnych grach kolejność zależy od rezultatów gry poprzedniej. Zaczyna zawodnik, który poprzednio uzyskał najmniejszą liczbę punktów, a kończy ten, który uzyskał punktów najwięcej.

Rozpoczęcie: Pierwszy zawodnik rzuca zbijakiem w grupę kręgli, starając się przewrócić jak największą ich liczbę. Zbijak rzuwany jest zawsze od dołu.

Przewrócone kręgle: Kręgiel nie jest uznawany za przewrócony, jeżeli leży (choćby częściowo) na innym kręglu lub na zbijaku. Po wykonaniu rzutu i podliczeniu zdobytych punktów kręgle są ustawiane w miejscach, w których upadły.

Punktacja: Jeśli przewrócony został tylko jeden kręgiel zawodnik rzucający otrzymuje liczbę punktów zapisaną na danym kręglu. Jeśli przewrócona została większa ilość kręgli, zawodnik otrzymuje tyle punktów ile kręgli przewrócił.

Zakończenie gry: Jeśli zawodnik w trzech kolejnych rzutach nie uzyska ani jednego punktu zostaje wykluczony z dalszej gry, a jego rola ogranicza się do zapisywania punktów uzyskanych przez innych graczy. Gra kończy się, gdy jeden z zawodników, jako pierwszy zdobędzie dokładnie 50 punktów. Jeśli któryś z graczy przekroczy łączną ilość 50 punktów, jego wynik obniża się do 25 punktów, ale zawodnik ten kontynuuje grę.

MÖLKKY. reeglid EE

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

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

Mänguks ettevalmistamine: Nummerdatud kurnid asetatakse kindlas järjestuses (vt. joonis) 3 – 4 meetri kaugusele viskejoonest (vt. joonis). Mängijad peavad punktiarvestust järgimööda.

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

Esimene mängija heidab altkäe viskepulgga 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 pulgale. Kukkunud kurnid asetatakse püsti täpselt samale kurnile 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.

MÖLKKY. noteikumi LV

6+ gadiem – 2+ spēlētājiem – 15+ minūtes

Spēles komplekts: 12 ķegļi (numurēti no 1 līdz 12), metamķeglis.

Sagatavošanās: Novietojiet numurētos ķegļus cieši citu pie cita norādītājā kārtībā (*sk. 1. attēlu*). Aptuveni 3 līdz 4 metru attālumā no ķegļu figūras novelciet mešanas līniju (*sk. 1. attēlu*). Spēlētāji pēc kārtas uzskaita iegūtos punktus (sk. sadaļu «Spēles beigas»).

Spēles gaita
Mešanas secība
Pirmajai spēlei dalībnieki izlozē mešanas secību. Nākamajās spēlēs mešanas secība atbilst iepriekšējās spēles rezultātiem (no mazākā līdz lielākajam punktu skaitam).

Spēles sākums: Pirmais spēlētājs met pa ķegļu grupu ar metamķegli un cenšas apgāzt ķegļus. Metamķegli vienmēr met no apakšas.

Apgāzts ķeglis: Ķeglis netiek uzskatīts par apgāztu, ja tas balstās pret citu ķegli vai pret metamķegli. Pēc metiena paceliet nokritušos ķegļus un nolieciet tieši tajā vietā, kur tie bija nokrituši.

Punktu skaitīšana: Ja tiek apgāzts viens ķeglis, spēlētājs iegūst uz ķegļa norādīto punktu skaitu. Ja tiek apgāzti divi vai vairāk ķegļu, spēlētājs iegūst tik daudz punktu, cik ķegļu ir apgāzts.

Spēles beigas: Ja spēlētājs trīs gājienus pēc kārtas netrāpa nevienam ķeglim (neiegūst punktus), viņš izstājas no spēles un kļūst par punktu skaitītāju. Spēle beidzas, kad kāds spēlētājs ir ieguvis precīzi 50 punktu. Ja spēlētājs iegūst vairāk par 50 punktiem, viņa iegūto punktu skaits tiek samazināts līdz 25 un viņš turpina spēlēt.