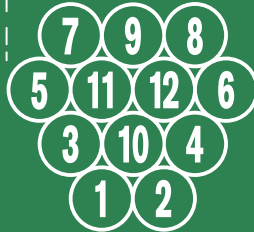




Original

# MÖLKKY®



3-4 m 9-13 ft



Art. no. 40268



## First

Place the numbered pins in formation according to the picture (picture).

Draw the throwing line 3-4 metres from the formation (picture).

Decide who throws first, second, etc.\*

### Playing and scoring

Try to knock the pins over with the throwing skittle.

Always throw the skittle underhand!

### Count scores after each throw.

One pin was knocked over = the number marked on the pin.

Several pins were knocked over = the number of pins that got knocked over.

Note! The pin has not been knocked over if it's leaning against another pin or the throwing skittle.

Place the pins upright exactly where they landed.

Pass the throwing skittle to the next player.

### Winner

The first player to score exactly 50 points is the winner!

If you score over 50 points, your score is reduced to 25 points.

If you score no points during three consecutive rounds, you are out of the game.

\* In the following games the throwing order is determined by the scores from the previous game, from the lowest to the highest.



## Pour commencer

Placez les quilles numérotées selon la configuration illustrée sur l'image.

Délimitez la ligne de lancer à 3-4 mètres de l'ensemble de quilles (image).

Décidez du joueur qui lance le premier, le deuxième, etc.\*

### Jeu et points

Visez les quilles pour les faire tomber avec le bâton à lancer.

Jetez toujours le bâton par le bas!

### Comptabilisez le score après chaque lancer.

Plusieurs quilles renversées = vous comptabilisez le nombre de quilles tombées.

Plusieurs quilles renversées = vous comptabilisez le score en additionnant les chiffres inscrits sur chaque quille.

Remarque ! Une quille n'a pas été renversée si elle est appuyée contre une autre quille ou contre le bâton à lancer.

Placez les quilles à la verticale à l'endroit où elles sont tombées.

Passez le bâton à lancer au joueur suivant.

### Le gagnant

Le premier joueur à marquer exactement 50 points est le gagnant !

Si vous marquez plus de 50 points, votre score est réduit à 25 points.

Si vous ne marquez aucun point pendant trois tours consécutifs, vous êtes éliminé.

\* Dans les parties suivantes, l'ordre de lancement est déterminé par les scores du jeu précédent, du plus bas au plus élevé.



## Allereerst

Stel de genummerde kegels op zoals op de afbeelding (afbeelding).

Teken de werplijn op 3-4 meter afstand van de opstelling (afbeelding).

Bepaal wie er als eerste mag werpen, wie als tweede, enz.\*

### Spelverloop en puntentelling

Probeer de kegels om te gooien met de werpkegel.

Gooi de werpkegel altijd onderhands!

### Tel na elke worp de scores.

Eén kegel werd omgegooid = het nummer dat op de kegel staat

Meerdere kegels werden omgegooid = het aantal kegels dat werd omgegooid.

Opmerking! De kegel wordt niet beschouwd als omgegooid als deze tegen een andere kegel of tegen de werpkegel leunt.

Zet de kegels weer overeind op de plek waar ze zijn gevallen.

Geef de werpkegel aan de volgende speler.

### Winnaar

De eerste speler die precies 50 punten heeft gescoord, wint!

Als je meer dan 50 punten scoort, worden er 25 punten van de score afgetrokken.

Als je in drie opeenvolgende rondes geen punten scoort, lig je uit het spel.

\* In het volgende spel wordt de volgorde waarin de spelers mogen werpen bepaald door de scores van het vorige spel, van de laagste naar de hoogste.



## Zunächst

werden die nummerierten Spielkegel entsprechend der Anordnung in der Abbildung aufgestellt (Abbildung).

Dann wird die Wurflinie in 3-4 Metern Entfernung von der Kegelanordnung gezogen (Abbildung).

Die Spieler beschließen, wer als Erster, Zweiter, usw. wirft\*

### Spiele und punkten

Die Spieler versuchen, die Spielkegel mit dem Wurfholz umzuwerfen.

Die Hand muss beim Werfen immer unter dem Wurfholz liegen!

### Nach jedem Wurf werden die Punkte gezählt.

Ein umgeworfener Spielkegel = die auf dem Spielkegel angegebene Zahl

Mehrere umgeworfene Spielkegel = die Anzahl der umgeworfenen Spielkegel

Achtung! Ein Spielkegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er an einem anderen Spielkegel oder am Wurfholz angelehnt ist.

Die Spielkegel werden aufrecht dort wieder aufgestellt, wo sie hingefallen sind.

Das Wurfholz wird an den nächsten Spieler weitergegeben.

### Gewinner

Der erste Spieler, der genau 50 Punkte erzielt, ist der Gewinner!

Erzielt ein Spieler mehr als 50 Punkte, fällt sein Punktestand auf 25 Punkte zurück.

Erzielt ein Spieler in drei aufeinanderfolgenden Runden keine Punkte, scheidet er aus dem Spiel aus.

*\* In den folgenden Spielrunden wird die Wurfreihenfolge durch die Punktestände aus der vorherigen Runde bestimmt, beginnend mit dem Spieler mit der niedrigsten Punktzahl.*



## Első lépések

Helyezzétek el a bábukat olyan formában, mint ahogyan azt a kép (kép) is mutatja.

Rajzoljatok egy dobóvonalat 3-4 méterre a felállított bábuktól (kép).

Döntsétek el, hogy ki milyen sorrendben dob.\*

### A játék menete és pontozása

Próbáljátok meg felborítani a bábukat a dobóféval.

Mindig alulról dobjátok a dobófé!

### Minden egyes dobás után számoljátok meg a pontokat.

Egy felborított bábu értéke = a bábun jelzett szám.

Több felborított bábu értéke = a felborított bábuk száma.

Fontos! Az nem számít felborított bábunak, ha a bábu egy másik bábunak vagy a dobófának dől.

Helyezzétek el a bábukat álló helyzetbe arra a helyre, ahol eldőlték.

A soron lévő játékos adja át a dobófát a következőnek.

### A győztes

Az nyer, aki először pontosan 50 pontot ér el!

Ha egy játékos 50 pontnál több pontot ér el, a pontszáma 25-re csökken.

Ha egy játékos három egymást követő körben nem ér el pontot, kiesik.

*\* A következő játék során a dobások sorrendjét az előző játékban elért pontszámok határozzák meg a legalacsonyabbtól a legmagasabbig.*



## Aluksi

Aseta numeroidut keilat kuvan mukaiseen muodostelmaan (kuva).

Piirrä heittolinja 3–4 metrin päähän muodostelmasta (kuva).

Sopikaa heittojärjestys\* pelaajien kesken.

### Pelaaminen ja pisteiden lasku

Yritä kaataa keiloja heittämällä heittokapulaa.

Heitä kapula aina alakautta!

### Laske pisteet heiton jälkeen.

Yksi kaatunut keila, pisteet = keilaan merkitty numero.

Useampi kaatunut keila, pisteet = kaatuneiden keilojen lukumäärä.

Huom! Keilaa ei lasketa kaatuneeksi, jos se nojaa toista keilaa tai heittokapulaa vasten.

Nosta keilat takaisin pystyyn niille paikoille, mihin ne kaatuivat.

Anna heittokapula seuraavalle pelaajalle.

### Voittaja

Voittaja on pelaaja, joka saa kerättyä ensimmäisenä tasan 50 pistettä!

Jos saat yli 50 pistettä, pistemääräsi putoaa 25 pisteeseen.

Jos jää kolmella peräkkäisellä heittokierroksella ilman pisteitä, putoat pelistä.

*\*Seuraavissa peleissä heittojärjestys määräytyy edellisen pelin pisteiden perusteella pienimmästä suurimpaan.*



### Först

Placera ut de nummerade kägglorna i en formation enligt bilden (bild).

Dra kastlinjen 3–4 meter från formationen (bild).

Bestäm vem som kastar första, andra osv.\*

#### Spel och poängsättning

Försök att fälla kägglorna med kastpinnen.

Kasta alltid pinnen med underkast!

#### Räkna poängen efter varje kast.

En kägla fälldes = siffran markerad på kägglan

Flera kägglor fälldes = antalet kägglor som fälldes.

Observera! Kägglan har inte fällts om den lutar sig mot en annan kägla eller kastpinnen.

Placera kägglorna upprätt på platserna där de föll.

Lämna över kastpinnen till nästa spelare.

#### Vinnare

Den första spelaren som får exakt 50 poäng vinner!

Om du får mer än 50 poäng minskas din poäng till 25 poäng.

Om du inte får några poäng under tre omgångar i rad är du ute ur spelet.

*\* I de följande spelen bestäms kastordningen av poängen från föregående spel, från det lägsta till det högsta.*



### Først

Plasser de nummererte kjejlene i formasjon i henhold til bildet (bilde).

Tegn kastelinjen 3-4 meter fra formasjonen (bildet).

Avgjør rekkefølgen for hvem som kaster første, andre, osv.\*

#### Spilling og telling

Prøv å velte kjejlene med kastekjeglen.

Kast alltid kjeglesen med underarmskast!

#### Hold tellingen for hvert kast.

En kjeGLE veltes = nummeret på kjeglesen

Flere kjeGLER veltes = antallet kjeGLER som ble veltet.

Merk! Kjeglesen regnes ikke som veltet hvis den lener seg på en annen kjeGLE eller kastekjeglen.

Rett opp kjejlene igjen på stedet der de veltet.

Gi kastekjeglen til neste spiller.

#### Vinner

Den første spilleren som når akkurat 50 poeng er vinneren!

Hvis du får flere enn 50 poeng, reduseres poengsummen din til 25 poeng.

Hvis du ikke får noen poeng etter tre runder, er du ute av spillet.

*\* I påfølgende spill bestemmes kasterekkefølgen av poengsummene fra forrige spill, fra lavest til høyest.*



### Start

Keglerne med tal på stilles op som på billedet (billede).

Afmærk kastelinjen 3-4 meter fra opstillingen (billede).

Bestem, hvem der kaster som nr. ét, nr. to osv.\*

#### Spil og points

Prøv at vælte keglerne med kastekeglen.

Kastekeglen skal altid kastes med underhåndskast!

#### Tæl points efter hvert kast.

En enkelt væltet kegle = det tal, der står på keglen

Flere kegler væltet = antallet af væltede kegler.

Bemærk! En kegle er ikke væltet, hvis den læner sig mod en anden kegle eller mod kastekeglen.

Stil keglerne op igen på det sted, hvor de faldt.

Giv kastekeglen videre til den næste spiller.

#### Vinder

Den første spiller, der får nøjagtigt 50 point, er vinderen!

Hvis du scorer over 50 point, bliver din score sat ned til 25 point.

Hvis du ikke scorer nogen point i tre runder i træk, er du ude af spillet.

*\* I de følgende spil er spillerrækkefølgen bestemt af pointene fra det foregående spil, fra lavest til højest.*



### Rozpoczęcie

Roźmieść ponumerowane kręgle w formacji pokazanej na obrazie (obraz).

Narysuj linię rzutu 3–4 metry od formacji (obraz).

Ustal, kto rzuca jako pierwszy, drugi itp.\*

### Granie i punktacja

Próbuj przewrócić kręgle zbijakiem.

Zawsze rzucaj zbijakiem od dołu!

### Zliczaj wyniki po każdym rzucie.

Jeden kręgiel został przewrócony = liczba, którą jest oznaczony kręgiel

Kilka kręgli zostało przewróconych = liczba kręgli, które zostały przewrócone.

Uwaga! Kręgiel nie został przewrócony, jeśli opiera się o inny kręgiel lub zbijak.

Roźmieść kręgle na sztorc w miejscu, w którym upadły.

Przeznacz kręgiel do rzucania następnemu graczowi.

### Zwycięzca

Pierwszy gracz, który zdobędzie dokładnie 50 punktów, jest zwycięzcą!

Jeśli zdobędziesz ponad 50 punktów, Twój wynik zostanie obniżony do 25 punktów.

Jeśli podczas trzech kolejnych rund nie zdobędziesz żadnych punktów, odpadasz z gry.

\* W kolejnych grach kolejność rzucania jest ustalana na podstawie wyników z poprzedniej gry, od najniższych do najwyższych.



### Alustamine

Pange nummerdatud kurnid pildil nähtavasse asetusse (pilt).

Tõmmake viskejoon kurnidest 3–4 meetri kaugusele (pilt).

Otsustage, kes viskab esimesena, teisena jne. \*

### Mängimine ja punktiarvestus

Püüdke viskekurikaga kurnid pikali visata.

Visake kurikat alati altkätt!

### Lugege punkte pärast igat viset.

Üks kurn kukkus pikali = kurnil märgitud number.

Pikali kukkus mitu kurni = pikali kukkunud kurnide arv.

NB! Kurni ei loeta pikali kukkunuks, kui see toetub vastu teist kurni või viskekurikat.

Tõstke kurnid püsti kohas, kuhu need kukkusid.

Andke viskekurikas edasi järgmisele mängijale.

### Võitja

Võitja on mängija, kes kogub esimesena täpselt 50 punkti!

Kui punktisumma ületab 50 punkti, vähendatakse see 25 punktini.

Kui mängija ei saa kolmel järjestikusel ringil ühtegi punkti, langeb ta mängust välja.

\* Alates teisest mängust määratakse viskejärjekord eelmise mängu punktide järgi madalaimast kõrgeimani.



### Vispirms

Novietojiet keglus ar skaitļiem tādā izkārtjumā, kā redzams attēlā (attēls).

Uzvelciet mešanas līniju 3–4 metru attālumā no izkārtojuma (attēls).

Izlemiet, kurš metīs pirmais, kurš – otrs utt.\*

### Spēlēšana un punktu gūšana

Mēģiniet apgāzt keglus ar metamo kegli.

Vienmēr kegli metiet no apakšas!

### Saskaitiet rezultātu pēc katra metiena.

Ja apgāzts viens keglis – skaitlis, kas atzīmēts uz kegļa.

Ja apgāzti vairāki kegli – apgāzto keglu skaits.

Piezīme. Keglis neskaitās apgāzts, ja tas ir atgāzies pret citu kegli vai metamo kegli.

Novietojiet keglus stāvus vietās, kur tie tika apgāzti.

Nododiet metamo kegli nākamajam spēlētājam.

### Uzvarētājs

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais iegūst tieši 50 punktu!

Ja tiek iegūts vairāk par 50 punktiem, punktu skaits tiek samazināts līdz 25 punktiem.

Ja spēlētājs trīs secīgos raundos neiegūst nevienu punktu, spēlētājs tiek izslēgts no spēles.

\* Turpmākās spēlēs mešanas secība tiek noteikta, pamatojoties uz iepriekšējā spēlē iegūto punktu skaitu, sakot no zemākā līdz augstākajam.



## Pasirengimas žaidimui

Sustatykite sunumeruotus kėglius paveikslėlyje parodytu būdu (paveikslėlis).

Pažymėkite metimo liniją už 3–4 metrų nuo sustatytų kėglių (paveikslėlis).

Nuspręskite, kokia eilės tvarka mesite kėglius, t. y. kuris mes pirmas, antras ir t. t.\*

### Žaidimas ir taškų rinkimas

Pabandykite numušti sustatytus kėglius mesdami į juos metimo kėglį.

Kėglis visada turi būti metamas iš apačios!

### Po kiekvieno metimo suskaičiuokite taškus.

Vienas numuštas kėglis – ant kėglio nurodytas skaičius.

Keli numušti kėgliai – numuštų kėglių skaičius.

Dėmesio! Kėglis nelaikomas numuštu, jei jis remiasi į kitą kėglį arba metimo kėglį.

Pastatykite kėglius toje vietoje, kur jie nukrito.

Perduokite metimo kėglį kitam žaidėjui.

### Laimėtojas

Žaidimą laimi pirmasis žaidėjas, surinkęs lygiai 50 taškų!

Jei surenkama daugiau nei 50 taškų, taškų suma sumažinama iki 25 taškų.

Jei žaidėjas per tris metimus iš eilės nelaimi nė vieno taško, jis iškrenta iš žaidimo.

*\* Žaidžiant toliau, metimo eilės tvarka nustatoma atsižvelgiant į ankstesnio žaidimo rezultatus – nuo mažiausio iki didžiausio.*



## Uppsetning:

Númeruðu keilunum er stíllt þétt upp við hvora aðra (sjá mynd).

Kastlínan er dregin um 3-4 metrum frá keilunum (sjá mynd).

Leikmenn skiptast á að skrifa niður stigin (sjá „að ljúka leiknum“).

### Að hefja leikinn

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

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

Keila er ekki fallin ef hún liggur upp við aðra keilu eða viðar keflið sjálf. Eftir kastið, er keilunum stíllt aftur upp á þeim stað sem þær féllu.

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).



## Підготовка

Кеглі розміщуються в певному порядку, щільно одна до одної (дивись малюнок). Лінія, з якої можна збивати, знаходиться в 3-4 м від групи кегель (дивись малюнок). Гравці визначаються, хто буде вести підрахунок балів (дивись розділ “Кінець гри”).

### Як грати?

Черговість: В першому раунді отримані бали записуються. В наступних раундах черговість формується відповідно до попередніх результатів (від найменшої до найбільшої кількості балів).

### Початок гри:

Перший гравець кидає біту і намагається перекинути кеглі. Біта завжди кидають з-під руки.

Кеглі, які впали: Кегля не вважається такою, що впала, якщо вона спирається на іншу кеглю, або біту. Після падіння, кегля встановлюється на тому місці, де вона впала.

### Підрахунок балів:

Якщо впала одна кегля, до балів гравця зараховується цифра на кеглі.

Якщо впало більше, ніж одна кегля, до балів зараховується кількість кегель, які впали.

Кінець гри: Якщо гравець після трьох спроб не набирає балів, він виходить з гри та веде підрахунок балів інших гравців. Гра закінчується, коли хтось з гравців набирає 50 балів рівно. Якщо він набирає більше 50, сума його балів скорочується до 25, і він продовжує грати далі.



## Inizio

Posizionare i birilli numerati in base alla formazione illustrata nella figura (figura).

Tracciare la linea di lancio a 3-4 metri dalla formazione di birilli (figura).

Estrarre a sorte chi inizia per primo, secondo ecc.\*

### **Gioco e punteggio**

Cercare di abbattere il massimo numero di birilli con il birillo principale.

Lanciare il birillo principale sempre da sotto!

### **Segnare il punteggio dopo ogni lancio.**

Un birillo abbattuto = annotare il numero contrassegnato sul birillo

Se vengono abbattuti più birilli = la somma del numero dei birilli abbattuti.

Nota! Se il birillo rimane in piedi appoggiandosi sugli altri o sul birillo principale questo non potrà essere considerato abbattuto.

Posizionare i birilli in piedi nel punto dove sono caduti.

Passare il birillo principale al prossimo giocatore.

### **Vincitore**

Vince solo chi raggiunge per primo esattamente 50 punti!

Se il punteggio supera i 50 punti allora questo verrà ridotto di 25 punti.

Se durante tre turni consecutivi non viene ottenuto alcun punto, il giocatore viene eliminato.

*\* Nei turni successivi, l'ordine di lancio viene determinato dal punteggio raggiunto nel gioco precedente, dal più basso al più alto.*



## În primul rând

Așază piesele de lemn în formație, conform imaginii (imagine).

Trasează linia de aruncare la 3-4 metri de formație (imagine).

Decideți cine aruncă primul, al doilea etc.\*

### **Regulile și scorul**

Încearcă să dobori piesele aruncând bastonul.

Aruncă bastonul întotdeauna de jos în sus!

### **Calculează scorul după fiecare aruncare.**

O piesă doborâtă = numărul înscris pe piesă

Mai multe piese doborâte = numărul pieselor doborâte.

Nu uita! Piesa nu a fost doborâtă dacă se sprijină de altă piesă sau de bastonul de aruncat.

Așază piesele în poziție verticală în locul în care au căzut.

Transmite bastonul de aruncat următorului jucător.

### **Câștigătorul**

Câștigă primul jucător care a înscris exact 50 de puncte!

Dacă ai peste 50 de puncte, scorul tău se reduce cu 25 de puncte.

Dacă nu înșcrii niciun punct timp de trei runde consecutive, ieși din joc.

*\* Ordinea aruncării la jocurile următoare este determinată de scorurile din jocurile precedente, de la cel mai mic la cel mai mare.*

## RU Начало игры

Разместите пронумерованные кегли в соответствии с картинкой (изображение).

Нарисуйте линию броска в 3–4 метрах от кеглей (изображение).

Решите, кто делает бросок первым, вторым и т. д.

### **Игра и счет**

Постарайтесь сбить кегли с помощью шара.

Всегда бросайте шар понизу!

### **Считайте очки после каждого броска.**

Одна сбитая кегля = число на кегле.

Несколько сбитых кеглей = число сбитых кеглей.

Важное правило! Кегля не считается сбитой, если ее поддерживает другая кегля или шар.

Поставьте кегли прямо на том месте, где они упали.

Передайте шар следующему игроку.

### **Победитель**

Побеждает тот, кто первым наберет ровно 50 очков!

Если вы наберете больше 50 очков, ваш счет сокращается до 25.

Если в течение трех раундов подряд вы не наберете ни одного очка, вы выбываете из игры.

*\* В последующих играх порядок броска определяется по счету в предыдущей игре, от самого маленького к самому большому.*

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									

