

 2 - 8 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 3****Istruzioni di gioco****pagina 4****Spelhandleiding****pagina 4****Spilleregler****side 5****Spelanvisning****sida 5****Instrukcja gry****strona 6****Инструкция к игре****страница 6**

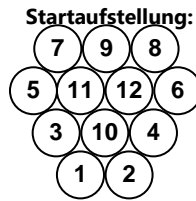
Number Kubb Game

DE

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 8 Personen

Inhalt:

- 12 Zahlenkubbs
- 1 Wurfholz
- 1 Netztasche



Ziel des Spiels:

Gewinner ist, wer zuerst exakt 50 Punkte erzielt.

Spielvorbereitung:

Bilden Sie Mannschaften aus einer bis vier Personen. Stellen Sie die Zahlenkubbs gemäß der oben abgebildeten Startaufstellung auf. Stecken Sie in 3 – 4 m Entfernung zur Startaufstellung eine Wurflinie ab. Diese muss so gewählt werden, dass die Zahlen der Zahlenkubbs von der Wurfposition aus gesehen werden können. Die Entfernung darf je nach Fähigkeiten der Spieler variieren.

So wird gespielt:

Stellen Sie sich hinter die Wurflinie des Spielfeldes. Die Wurflinie darf nicht übertreten werden, sonst wird der Wurf als Fehlwurf gewertet. Jeder Spieler wirft abwechselnd mit dem Wurfholz auf die Zahlenkubbs, so lange bis ein Team 50 Punkte erreicht.

Die Punkte werden nach folgenden Regeln errechnet:

1. Fällt nur ein Zahlenkubb um, wird die Zahl auf dem Zahlenkubb notiert
2. Fallen mehrere Zahlenkubbs um, wird die Anzahl der Zahlenkubbs notiert. Unabhängig von den Zahlen auf den Zahlenkubbs.
3. Fällt kein Zahlenkubb, so wird ein Fehlwurf notiert. Drei Fehlwürfe bedeuten das Ausscheiden des Spielers.
4. Bleibt ein Zahlenkubb nach einem Wurf auf einem anderen Zahlenkubb oder dem Wurfholz liegen, darf dieser nicht als Punkt gewertet werden.

Nach jedem Wurf werden die Zahlenkubbs an dem Ort, an dem Sie umgefallen sind wieder aufgestellt. Man kippt Sie dazu auf Ihren Fuß und dreht Sie mit der Zahl in Richtung der Wurflinie. Das Spielfeld dehnt sich im Laufe des Spiels deutlich aus, dies sollte bei der Wahl des Spielortes beachtet werden.

So ist das Spiel beendet:

Erzielt ein Team genau 50 Punkte so hat dieses gewonnen. Die anderen Teams können die restliche Reihenfolge untereinander ausspielen. Erzielt ein Team mehr als 50 Punkte, so wird die Punktezahl auf 25 zurückgesetzt. Das Team darf regulär weiterspielen.

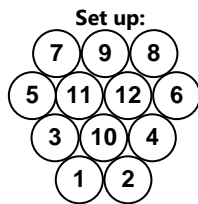
Number Kubb Game

GB

Game of skill for 2 to 8 players

Contents:

- 12 number kubbs
- 1 wooden baton
- 1 net pocket



Goal of game:

The winner is the first player to reach exactly 50 points.

Preparation:

Choose teams of one to four players.

Set up the number kubbs as shown above in the the starting position picture. Mark off a throwing line 3 – 4 m from the starting set up. It should be selected such that the number on the number kubbs can be seen from the throwing position. The distance may vary depending on the skill of the players.

Here's how it's played:

Stand behind the throwing line on the playing field. The throwing line may not be stepped over otherwise the throw is counted as a miss. Each player in turn throws the wooden baton at the number kubbs until one team has reached 50 points.

The points are scored according to the following rules:

1. If a number kubb falls, the number on the kubb is scored.
2. If several number kubbs fall, the number of the kubbs that fell is scored, independently of the number on the kubb.
3. If no number kubb falls, a miss is scored. Three misses means the player is out.
4. If a number kubb ends up lying across another number kubb or the baton after the throw, it may not be counted as a point.

After every throw, the number kubbs are stood back up right where they fell. Just tip them onto their foot and turn them so their number faces the throwing line. The playing field spreads out as the game progresses, which should be taken into consideration when selecting the pitch.

How to end the game:

If a team has exactly 50 points, it is the winner. The other teams can continue playing among themselves in the same order as before. If a team reaches more than 50 points, the score is set back to 25 points. Then the team can continue to play as normal.

Number Kubb Game

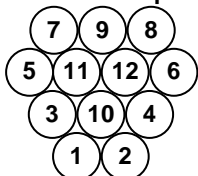
FR

Jeu d'adresse pour 2 à 8 personnes

Contenu :

12 kubbs numérotés
1 bâton de lancer
1 sac filet

Position de départ :



But du jeu :

Le gagnant est celui qui obtient exactement 50 points.

Préparation du jeu :

Constituez des équipes de une à quatre personnes.

Disposez les kubbs numérotés conformément à la configuration de départ illustrée ci-dessus. Délimitez une ligne de lancer à 3 ou 4 mètres de la position de départ. Elle doit être choisie de manière à ce que les chiffres des kubbs numérotés soient visibles depuis la ligne de lancer. La distance peut varier en fonction des capacités des joueurs.

Comment jouer :

Placez-vous derrière la ligne de lancer de l'aire de jeu. La ligne de lancer ne doit pas être dépassée, sinon le lancer est considéré comme un lancer raté.

Chaque joueur lance à tour de rôle le bâton de lancer sur les kubbs numérotés, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 50 points.

Les points sont calculés selon les règles suivantes :

1. Si un seul kubbs numéroté tombe, on note le nombre figurant sur le kubbs.
2. Si plusieurs kubbs numérotés sont renversés, on note le nombre de kubbs. Indépendamment des nombres figurant sur les kubbs numérotés.
3. Si aucun kubbs ne tombe, on note un lancer raté. Trois lancers ratés signifient l'exclusion du joueur.
4. Si après un lancer, un kubbs numéroté repose sur un autre kubbs ou sur le bâton de lancer, il ne doit pas être compté comme point.

Après chaque lancer, les kubbs numérotés sont replacés à l'endroit où ils sont tombés. On les redresse en tournant le nombre en direction de la ligne de lancer. L'aire de jeu s'étend sensiblement au cours du jeu, il faut en tenir compte dans le choix de l'emplacement de jeu.

Comment le jeu finit-il :

Lorsqu'une équipe atteint 50 points, c'est elle qui a gagné. Les autres équipes peuvent jouer entre elles pour déterminer qui aura les places suivantes. Si une équipe obtient plus de 50 points, le score redescend à 25. L'équipe peut continuer la partie normalement.

Number Kubb Game

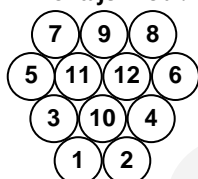
ES

Juego de habilidad de 2 a 8 jugadores

Contenido:

12 kubbs numerados
1 palo de lanzamiento
1 bolsa de malla

Montaje inicial:



Objetivo del juego:

Gana el primer equipo que consiga 50 puntos.

Preparación del juego:

Se forman equipos de uno a cuatro jugadores.

Los cubos de madera, denominados kubbs, se colocan como se indica en la figura anterior. Se marca una línea de tiro a 3 – 4 m de distancia de las piezas. Esto se hará de forma que los números de los kubbs se puedan ver desde la posición de tiro. La distancia puede variar en función de las características de los jugadores.

Reglas del juego:

Los jugadores se colocan detrás de la línea de tiro del terreno de juego. Está prohibido sobrepasar la línea, de lo contrario, el tiro no se considerará válido.

Los jugadores irán tirando el palo por turnos sobre los kubbs hasta que uno de los equipos alcance 50 puntos.

Los puntos se calculan del siguiente modo:

1. Si se tira un solo kubbs, se anota el valor indicado en el mismo.
2. Si se tiran varios kubbs, se anota el número de piezas que se hayan volcado, independientemente de las cifras que se indiquen en cada uno de ellas.
3. Si no se tira ningún kubbs, se anota un fallo. El jugador que cometa tres fallos queda eliminado.
4. Si un kubbs cae sobre otro o sobre el palo, no contará como punto.

Después de cada tiro, los kubbs volverán a colocarse en el sitio en el que han caído. Para ello, se pondrán de pie con el número en dirección a la línea de tiro. A la hora de elegir el terreno de juego, hay que tener en cuenta que este se va extendiendo considerablemente a lo largo de la partida.

Final del juego:

Gana el equipo que consiga 50 puntos exactos. Los equipos restantes pueden seguir jugando sucesivamente. Si un equipo consigue más de 50 puntos, su puntuación bajará automáticamente a 25. El equipo podrá seguir jugando como de costumbre.

Number Kubb Game

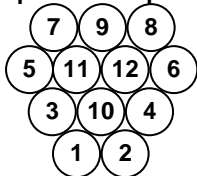
IT

Gioco di abilità da 2 a 8 persone

Contenuto:

- 12 kubb numerati
- 1 borsa a rete
- 1 borsa a rete

Preparazione di partenza:



Obiettivo del gioco:

Vince il giocatore che per primo raggiunge 50 punti.

Preparazione della partita:

Formare squadre composte da una fino a quattro persone.

Posizionare i kubb numerati secondo le posizioni di partenza indicate nell'illustrazione. Tracciare una linea di tiro a 3 - 4 m di distanza dalla posizione di partenza. La linea deve essere posizionata in modo tale che sia possibile vedere i numeri dei kubb dalla posizione di tiro. La distanza può variare tenendo conto delle capacità dei giocatori.

Come si gioca:

Posizionarsi dietro la linea di tiro del campo di gioco. Non è consentito oltrepassare la linea di tiro, in caso contrario il tiro viene considerato nullo. Ogni giocatore tira a turno un boomerang sui kubb numerati, fino a che un team non raggiunge per primo i 50 punti.

I punti vengono conteggiati nel modo seguente:

1. Se cade un solo kubb numerato, si assegna il numero indicato sul kubb.
2. Se cadono più kubb numerati, si assegna il numero di kubb caduti. Indipendentemente dai numeri presenti sui kubb.
3. Se non cade alcun kubb, il lancio è considerato nullo. Tre tiri nulli comportano l'eliminazione del giocatore.
4. Se dopo un kubb resta su un altro kubb o su un boomerang, non sarà assegnato alcun punto.

Dopo ogni tiro i kubb vengono sollevati e collocati nel punto in cui sono caduti. I kubb vengono posti in verticale con il numero in direzione della linea di tiro. Il campo di gioco si amplia durante la partita, quindi è necessario tener conto di ciò quando si sceglie il luogo in cui giocare.

Come si conclude il gioco:

Vince il team che raggiunge 50 punti. Gli altri team possono giocare uno dopo l'altro in successione. Se un team ottiene più di 50 punti, il punteggio viene riportato a 25. Il team può continuare a giocare regolarmente.

Number Kubb Game

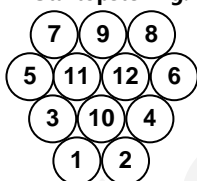
NL

Behendigheidsspel voor 2 tot 8 personen

Inhoud:

- 12 genummerde blokken (kubbs)
- 1 werpstok
- 1 nettasje

Startopstelling:



Doel van het spel:

Wie het eerst precies 50 punten heeft, is de winnaar.

Vorbereiding:

Vorm teams van een tot vier personen.

Stel de kubbs op aan de hand van de afgebeelde startopstelling. Zet op een afstand van 3-4 m tot de startopstelling een werplijn af. Deze moet zo worden gekozen dat de nummers van de kubbs vanuit de werppositie uit zichtbaar zijn. De afstand mag variëren naar gelang de vaardigheid van de spelers.

Het wordt als volgt gespeeld:

Ga achter de werplijn van het speelveld staan. U mag niet over de werplijn komen, anders is de worp ongeldig. De speler werpen om beurten met de werpstok naar de genummerde kubbs, net zo lang totdat een team 50 punten heeft gescoord.

De punten worden als volgt berekend:

1. Als er maar één kubb omvalt, wordt het getal op de kubb genoteerd.
2. Als er meer kubbs omvallen, wordt het aantal kubbs genoteerd, onafhankelijk van de getallen op de kubbs.
3. Als er geen kubb omvalt, dan is de worp ongeldig. Bij drie ongeldige worpen ligt een speler eruit.
4. Als een kubb na een worp op een andere kubb blijft liggen, dan levert deze geen punt op.

Na elke worp worden de kubbs weer overeind gezet op de plaats waar ze omgevallen zijn. Ze moeten hiervoor op hun voet worden gezet, met het nummer in de richting van de werplijn. Het speelveld wordt in de loop van het spel aanzienlijk groter. U dient hiermee rekening te houden bij de keuze van de spellocatie.

Het spel wordt als volgt beëindigd:

Als een team precies 50 punten scoort, dan heeft het gewonnen. De andere teams kunnen de resterende volgorde onder elkaar uitspelen. Als een team meer dan 50m punten scoort, dan wordt de score teruggezet op 25. Het team mag gewoon verder spelen.

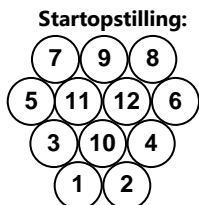
Number Kubb Game

DK

Behændighedsspil for 2 til 8 personer

Indhold:

12 tal-kubber
1 kastepind
1 nettaske



Formål med spillet:

Vinderen er den, der først opnår nøjagtigt 50 points.

Spilforberedelse:

Der laves hold på 1 – 4 personer.

Tal-kubberne stilles op som vist i ovenstående startopstilling. En kastelinje markeres i 3 – 4 m afstand til startopstillingen. Denne skal laves således, at tallene på tal-kubberne kan ses fra kastepositionen. Afstanden kan variere alt efter spillernes evner.

Der spilles således:

Man stiller sig bag ved banens kastelinje. Kastelinjen må ikke overtrædes, ellers er det et fejlkast. Spillerne kaster med kastepinden mod tal-kubberne skiftevis, indtil et hold opnår 50 points.

Points'ene gives efter følgende regler:

1. Hvis kun en tal-kubb væltes, noteres tallet på tal-kubben
2. Hvis flere tal-kubber væltes, noteres antallet af tal-kubber uafhængigt af tallene på tal-kubberne.
3. Hvis ingen tal-kubb væltes, noteres et fejlkast. Tre fejlkast betyder, at spilleren går ud af spillet.
4. Hvis en tal-kubb efter et kast bliver liggende på en anden tal-kubb, må denne ikke tælles som point.

Efter hvert kast stilles tal-kubberne op igen på det sted, hvor de er vællet. Man vipper dem på deres fod og vender dem med tallet mod kastelinjen. Banen udvides en del under spillet – der skal ved valg af spillested tages højde for dette.

Sådan afsluttes spillet:

Hvis et hold opnår nøjagtigt 50 points, har dette hold vundet. De andre hold kan spille den resterende rækkefølge færdig med hinanden. Hvis et hold får flere end 50 points, sættes antallet af points tilbage til 25. Holdet må spille videre normalt.

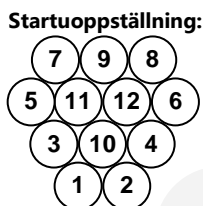
Number Kubb Game

SE

Skicklighetsspel för 2 till 8 personer

Innehåll:

12 sifferkubbar
1 kastträ
1 nätväska



Målet med spelet:

Vinnaren är den som först uppnår exakt 50 poäng.

Spelförberedelser:

Bilda lag med en till fyra personer.

Ställ upp sifferkubbarna enligt den ovan visade startuoppställningen. Rita upp en kastlinje 3-4 meter från startuoppställningen. Kastlinjen skall väljas på ett sådant sätt att sifferkubbarnas siffror kan ses från kastpositionen. Avståndet får variera beroende på spelarnas skicklighet.

Så här spelar man:

Ställ dig bakom spelfältets kastlinje. Du får inte kliva över kastlinjen. Då är det övertramp och kastet är fel. Varje spelare kastar omväxlande på sifferkubbarna med kastträdet tills ett lag uppnår 50 poäng.

Poängen räknas ihop enligt följande regler:

1. Om bara en sifferkubb tippas noteras siffran på sifferkubben.
2. Om flera sifferkubbar tippas noteras antalet sifferkubbar. Oberoende av siffrorna på sifferkubbarna.
3. Om ingen sifferkubb faller noteras ett felkast. Tre felkast betyder att spelaren åker ut.
4. Om en sifferkubb blir liggande ovanpå en annan sifferkubb eller kastträdet efter ett kast får denna inte räknas som poäng.

Efter varje kast ställs sifferkubbarna upp igen på den plats där de stod innan de tippades. För att göra detta tippas man upp dem på sin fot och vrider dem med siffran i riktning mot kastlinjen. Spelfältet utvidgas sig under spelets gång. Beakta detta vid val av spelplats.

Så här avslutas spelet:

Om ett lag har uppnått exakt 50 poäng har det vunnit. De andra lagen kan spela om de övriga platserna. Om ett lag uppnår mer än 50 poäng återställs antalet poäng till 25. Laget får fortsätta att spela i vanlig ordning.

Gra kubb liczbowy

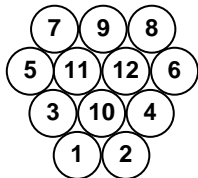
PL

Gra zręcznościowa dla 2 do 8 osób

Zawartość:

12 figur liczbowych
kubb
1 rzutka drewniana
1 kieszeń z siatki

Ustawienie startowe:



Cel gry:

Zwycięzcą jest gracz, który pierwszy osiągnie dokładnie 50 punktów.

Przygotowanie do gry:

Należy utworzyć drużyny składające się z jednej do czterech osób.

Figury liczbowe kubb należy ustawić według pokazanego powyżej schematu ustawienia startowego. W odległości 3 - 4 metrów od ustawienia startowego należy ustalić linię rzutu. Musi być ona tak dobrana, aby liczby figur liczbowych kubb były widoczne z pozycji rzutu. Odległość może się różnić w zależności od umiejętności graczy.

Przebieg gry:

Gracz ustawia się za linią rzutu pola gry. Linia rzutu nie może być naruszona. Inaczej rzut oceniany jest jako zły. Każdy gracz rzuca na przemian rzutką drewnianą w kierunku figur liczbowych kubb - tak długo, aż jedna z drużyn osiągnie 50 punktów.

Punkty są obliczane według następujących zasad:

1. Gdy upadnie tylko jedna figura liczbowa kubb, to należy zanotować liczbę umieszczoną na tej figurze.
2. Gdy upadnie wiele figur liczbowych kubb, to należy zanotować ilość figur liczbowych kubb. Niezależnie od liczb umieszczonych na figurach liczbowych kubb.
3. Gdy nie upadnie żadna figura, to należy odnotować zły rzut. Trzy złe rzuty oznaczają usunięcie gracza z gry.
4. Gdy figura liczbowa kubb pozostanie po rzucie na innej figurze lub na rzutce, to nie może być ona zaliczona jako punkt.

Po każdym rzucie należy ponownie postawić przewrócone figury na miejscu, w którym upadły. Należy postawić figurę na podstawie i przekreślić ją jej liczbą w kierunku linii rzutu. Pole gry rozszerza się wyraźnie w trakcie gry. należy to uwzględnić przy wyborze miejsca gry.

Zakończenie gry:

Wygrywa drużyna, która osiągnie dokładnie 50 punktów. Pozostałe drużyny mogą grać pomiędzy sobą o dalszą klasyfikację. Gdy jedna drużyna osiągnie więcej niż 50 punktów, to ilość punktów zostaje zmniejszona do 25 punktów. Drużyna może dalej normalnie grać.

Кубы с числами

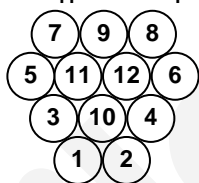
RU

Игра на ловкость для 2 до 8 участников

Содержимое набора:

12 кубов с числами
1 бита
1 сетчатая сумка

Исходная позиция:



Цель игры:

Побеждает тот, кто первым набирает ровно 50 очков.

Подготовка к игре:

Участники делятся на две команды, в каждой из которых от одного до четырех игроков.

Выставите кубы с числами в изображенную выше исходную позицию. На расстоянии 3 – 4 м от выставленных в исходную позицию кубов осуществите разметку линии для броска. Ее следует выбрать таким образом, чтобы числа на кубах были видны с того места, откуда участник бросает биты. Расстояние может меняться в зависимости от уровня подготовки участников.

Так игра проходит:

Встаньте за линию броска игрового поля. Переступать через линию броска нельзя, иначе бросок будет не засчитан. Игроки по очереди бросают на кубы с числами деревянную биты, пока команда не наберет 50 очков.

Очки подсчитываются по следующим правилам:

1. Если опрокидывается только один куб с числом, учитывается число на кубе с числом.
2. Если опрокидываются несколько кубов с числами, учитывается количество кубов независимо от чисел на них.
3. Если не падает ни один куб с числом, то учитывается промах. Три промаха означают выход участника из игры.
4. Если один из кубов с числом после броска остается лежать на другом кубе с числом или бите, то очки за него не добавляются.

После каждого броска кубы с числами вновь выставляются в том месте, в котором они упали. Для этого их, не отрывая основания от земли, поднимают и поворачивают числом в направлении линии броска. Игровое поле в ходе игры существенно увеличивается, и это необходимо учитывать при выборе места для игры.

Так игра заканчивается:

Если одна из команд набирает ровно 50 очков, то она выиграла. Другие команды могут разыграть между собой последующие места. Если команда набирает более 50 очков, то число очков уменьшается до 25. Команда может продолжить обычную игру.