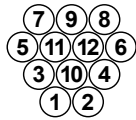


ORIGINAL

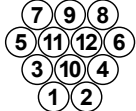
MÖLKKY®



TACTIC



3 - 4 m



3 - 4 m





MÖLKKY RULES



Contents: Contents: 12 skittles (numbered 1-12), Mölkky 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 at 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 knocked over if it is leaning against another skittle or the Mölkky throwing skittle. After a throw, the knocked over skittles are put up right 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, he/she is out of the game and will act as the scorekeeper. The game ends when the first player reaches 50 points exactly. If a player scores over 50 points, that player's score is lowered to 25 and he/she continues playing.



MÖLKKY SÄÄNNÖT

Sisältö: 12 keilaa (numeroitu 1-12), Mölkky-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 Mölkyn keilamuodostelmaa kohti ja yrittää kaataa keiloja. MÖLKKY heitetään aina alakautta.

Kaatonut keila

Keilaa ei lasketa kaatuneeksi jos se nojaa toista keilaa tai Mölkkyä vasten. Heiton jälkeen keilat nostetaan takaisin pystyyn siihen paikkaan, mihin ne ovat heiton tuloksena päätyneet.

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



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

Förberedelser

De numrerade kägorna placeras tätt tillsammans (se bild 1). Platsen där man ska kasta från ska vara 3-4 meter ifrån kägorna (se bild 1). Man turas om att vara protokollförare (se "Spelslut").

SPELETS GÅNG

Turordning

I första omgången drar man lott om turordningen. I följande spel går man efter föregående spels poängresultat för varje spelare. Börja med den som har lägsta poängen till den högsta.

Att börja spela

Den första spelaren kastar Mølkky kastkäglan mot kägorna och försöker att slå ner dem. Man måste alltid kasta kastkäglan med ett underhåndskast.

En nedslagen kägla

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

Poängräkning

Om en kägla slås ned = poäng efter siffran på käglan.

Om mer än en kägla slås ned = poäng efter antalet nedslagna käglor (ej efter siffrorna).

Spelslut

Om en spelare inte slår ned några käglor tre gånger i följd 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 åker man ned till 25 poäng och spelaren måste fortsätta spelet från den nya poängnivån.



MÖLKKY REGLER

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

Oppsett

De nummererte kjevlene settes opp i en tett formasjon (se bilde 1). Avstandslinjen trekkes opp omtrent 3-4 meter fra disse kjevlene (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 Mølkky-pinnen på kjevlene i et forsøk på å slå dem overende. Mølkkyen kastes alltid med et underhåndskast.

Felt kjeGLE

En kjeGLE anses ikke som felt hvis den lener seg på en annen kjeGLE eller Mølkky-pinnen. Etter et kast reises kjevlene opp igjen der de falt.

Poengscoring

Hvis en kjeGLE felles er scoren lik tallet på kjevlene.

Når flere enn en kjeGLE felles er scoren lik det sammenlagte tallet for kjevlene.

Spilletts 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. Scorer en spiller mer enn 50 poeng blir denne spillerens poengsum senket til 25 og han/hun fortsetter å spille.



MÖLKKY REGLER



Indeholder: 12 kegler (nummereret 1-12), Mølkky 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 resultater (fra lavest til højest point).

Spillets start

Den første spiller kaster Mølkky-pinden mod keglerne og prøver at vælte så mange som muligt. Mølkky-pinden skal altid kastes med et underhåndskast.

Væltede kegler

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

Point

Hvis 1 kegle væltes, er nummeret på keglen lig med antal point. Hvis flere kegler væltes, tælles point for samtlige 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.



MÖLKKY RÈGLE DE JEU

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

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).

Les quilles tombées

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le Mølkky, 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.



MÖLKKY SPELREGELS



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

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 werp kegel 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.



MÖLKKY ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Sudėtis: 12 kėglių, sunumeruotų nuo 1 iki 12, „Molkky“ 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.

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 „Molkky“ kėglį į sustatytus sunumeruotus kėglius, stengdamasis numušti kuo daugiau kėglių. „Molkky“ kėglis turi būti metamas iš apačios.

Numušti kėgliai

Kėglis nesiskaito numuštas, jei jis yra nukritęs, bet atsiremęs į kitą kėglį arba į „Molkky“ 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, surenkama tiek taškų, kiek kėglių numušta.

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 REEGLID



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

Mänguks ettevalmistamine

Nummerdatud 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 Mõlkkyy viskepulgale 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 Mõlkkyy 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.



MÖLKKY NOTEIKUMI

Spēles komplekts

12 ķegļi (numurēti no 1 līdz 12), Mõlkkyy metamķegļis.

Sagatavošanās

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

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 Mõlkkyy metamķegli un cenšas apgāzt ķegļus. Mõlkkyy metamķegli vienmēr met no apakšas.

Apgāzts ķeglis

Ķeglis netiek uzskatīts par apgāztu, ja tas balstās pret citu ķegli vai pret Mõlkkyy 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 ķegļus, spēlētājs iegūst tik daudz punktu, cik ķegļu ir apgāzts.

Spēles beigās

Ja spēlētājs trīs gājienu 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.



MÖLKKY Правила



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

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 биту Mölkky в болванки, стараясь опрокинуть их. Биту Mölkky всегда бросают снизу.

Упавшая болванка

Болванка не считается упавшей, если она опирается на другую болванку или на биту 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.



ZASADY GRY W MÖLKKY

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, 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 rzucający 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 REGELN



Inhalt: 12 Kegel (nummeriert von 1-12), MÖlkkyy-Wurfholz.

Spielaufbau

Die nummerierten Kegel werden dicht zusammengedrängt aufgestellt (siehe Abb. 1). Die Wurflinie wird etwa 3 – 4 Meter von den Kegeln entfernt gezogen (siehe Abb. 1). Die Spieler wechseln sich als Punktezähler ab (siehe "Spielende").

SPIELABLAUF

Wurfreihenfolge

Für das erste Spiel wird die Wurfreihenfolge ausgelost. In den folgenden Spielen wird die Wurfreihenfolge durch das Ergebnis des vorhergehenden Spiels bestimmt (vom niedrigsten zum höchsten Ergebnis).

Spielbeginn

Der erste Spieler wirft mit dem MÖlkkyy-Wurfholz auf die Kegel und versucht sie umzuwerfen. Das MÖlkkyy wird immer als Unterhandwurf geworfen.

Umgeworfener Kegel

Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er gegen einen anderen Kegel oder das MÖlkkyy-Wurfholz lehnt. Nach dem Wurf werden umgeworfene Kegel dort aufgestellt, wo sie hingefallen sind.

Punktewertung

Wird nur ein Kegel umgeworfen, ist die Punktzahl die auf den gefallenen Kegel geschriebene Zahl. Werden mehrere Kegel umgeworfen, ist die Punktzahl die Anzahl der gefallenen Kegel.

Spielende

Bleibt ein Spieler dreimal hintereinander ohne Ergebnis, scheidet er aus dem Spiel aus und fungiert als Punktezähler. Das Spiel endet, wenn ein Spieler genau 50 Punkte erreicht. Klettert das Ergebnis eines Spielers über 50 Punkte, wird sein Ergebnis auf 25 Punkte reduziert und er setzt das Spiel fort.



MÖLKKY REGOLE

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

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 "La 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 MÖLKKY verso la formazione dei birilli e tenta di abbattearli. Il bastone MÖLKKY è lanciato sempre dal basso.

Un birillo abbattuto

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

Calcolo dei punti

Se si abbatte un birillo, i punti = il numero segnalato nel birillo.

Se si abbatte più di un birillo, i punti = il numero dei birilli abbattuti.

Fine del gioco

Se il giocatore rimane senza risultato durante tre giri 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 SZABÁLYAI



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

A játék előkészítése

A számozott fabábukat az első ábra szerinti alakzatban, szorosan egymás mellé állítjuk (lásd az 1. ábra). A dobóvonalat a felállított bábuktól tetszés szerint 3-4 méterre húzzuk meg (1. ábra). A játékosok egymás után hajítanak a dobóféval a számozott bábukra célozva, miközben felírják pontjaikat (lásd „A játék vége”).

A JÁTÉK MENETE

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 játék kezdete

Az első játékos a mölkk-dobófát a felállított fabábukra célozva dobja és próbálja eldönteni azokat. A mölkk-dobófát mindig alulról lendítve dobjuk.

Eldölt fabábu

A fabábút nem szabad eldölni számítani, ha az rádól egy másik fabábura illetve a mölkk-dobóféra. A dobás után a fabábukat arra a helyre állítjuk fel, ahová azok a dobás eredményeként kerültek.

A pontok összeszámolása

Ha egy fabábu dől el, akkor a pontszám = a fabábura írt szám.

Ha több mint egy fabábu dől el, akkor a pontszám = az eldölt fabábuk darabszáma.

A játék vége

Ha a játékos három egymás utáni körben eredménytelenül dob, kiesik a játékból és ő lesz a továbbiakban a pontszámok írója. 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.



MÖLKKY

Hra Mölkk je vhodná pro celou rodinu. Bodování ve hře se zaznamenává do bodové tabulky. Hra není vhodná pro děti mladší 3 let.

Kolíky	číslované 1 – 12
Házecí kolík	MÖLKKY
Počet hráčů	2 a více

Pořadí házení V první hře navrhněte pořadí. V následujících hrách házejte na základě výsledků předchozí hry od nejnižšího po nejvyšší počet bodů.

Zapisovatel Hráči se střídají jako zapisovatelé výsledků. Viz rovněž „konec hry“.

Začátek hry Postavte kolíky blízko sebe do skupiny (viz schéma) 3 – 4 metry od místa házení. První hráč hází na postavené kolíky. Mölkk se vždy hází zespodu.

Poražený kolík Kolík se nepovažuje za poražený, jestliže se opírá o jiný kolík nebo o házecí kolík Mölkk. Po každém hodu se poražené kolíky znovu postaví na místě, kde spadly.

Bodování Pokud spadne pouze jeden kolík, odpovídá počet bodů, které hráč získá, číslu uvedenému na kolíku. Pokud hráč shodí více kolíků, uděluje se jako počet bodů počet shozených kolíků.

Konec hry Pokud hráč mine (nezíská žádné body) třikrát za sebou, je mimo hru a ujímá se funkce zapisovatele. Hra končí, když první hráč dosáhne přesně 50 bodů. Jestliže někdo dosáhne více než 50 bodů, snižuje se celkový počet bodů tohoto hráče na 25.



MÖLKKY



Hra Mölkký je vhodná pre celú rodinu. Bodovanie v hre sa zaznamenáva do bodovej tabuľky. Hra nie je vhodná pre deti mladšie ako tri roky.

Kolky: číslované 1 – 12
Kolok na hádzanie: MÖLKKY
Počet hráčov: 2 a viac

Poradie hádzania: v prvej hre navrhnete poradie. V nasledujúcich hrách hádžite na základe výsledkov z predchádzajúcej hry od najnižšieho po najvyšší počet bodov.

Zapisovateľ: hráči sa striedajú ako zapisovatelia výsledkov. Pozri tiež časť Koniec hry.

Začiatok hry: kolky postavte blízko seba do skupiny (pozrite si schému) 3 – 4 metre od miesta hádzania. Prvý hráč hádže Mölkký na postavené kolky. Mölkký sa vždy hádže zospodu.

Zrazený kolok: kolok sa nepovažuje za zrazený, ak sa opiera o iný kolok alebo o kolok na hádzanie Mölkký. Po každom hode sa zrazené kolky znovu postavlia na mieste, kde spadli.

Bodovanie: ak spadne iba jeden kolok, hráč získava počet bodov zodpovedajúci číslu uvedenému na kolku. Ak hráč zhodí viac kolkov, získava súčet bodov za zhodené kolky.

Koniec hry: ak hráč netrafi (nezíska žiadne body) trikrát za sebou, vypadáva z hry a ujíma sa funkcie zapisovateľa. Hra končí, keď niektorý hráč dosiahne presne 50 bodov. Ak niekto dosiahne viac než 50 bodov, znižuje sa celkový počet bodov tohto hráča na 25.



MÖLKKY LEIKREGLUR

Innihald: 12 keilur (númeraðar 1-12), Mölkký viðar kefli.

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 Mölkký keflinu að keilunum og reynir að fella þær. Mölkký keflinu er alltaf kastað með upphandar kasti.

Pegar keila fellur

Keila er ekki fallin ef hún liggur upp við aðra keilu eða Mölkký kefið 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).



Tactic – Nelostuote Oy
Raumanjuovantie, P.O.Box 4444
FIN-28101 PORI

Tel. +358 (0)2 6244 144 Fax +358 (0)2 6244 199
info@tactic.net



Worldwide sales of MÖlkky have been licensed to Tactic – Nelostuote Oy www.tactic.net
by the official manufacturer and MÖlkky trademark owner Tuoterengas Oy www.tuoterengas.fi