

atom



EN WOODEN THROWING GAME

This outdoor throwing game is suitable for all ages and physical conditions.

- The pins are numbered 1–12.
- The throwing pin is the stick.
- A minimum of two players (no maximum) is required to play.

AIM OF THE GAME:

The aim is to reach exactly 40 points by knocking over the pins. The first player to achieve this wins the game.

THROWING ORDER:

The starting order for the first game can be decided by a draw. The order for the next games is determined by the results of the previous game (the player with the least points starts).

SCOREKEEPER:

Players take turns acting as scorekeeper. A player may also become the scorekeeper if he/she fails to earn any points after three throws.

STARTING THE GAME:

The numbered pins are arranged in a tight formation 3–4 m away from the throwing line. The first player throws the stick.

TOPPLED PIN:

A pin is not considered to have toppled if it is resting on another pin or on the stick. After the throw, pins that have been knocked down are placed upright where they fell.

THROW SCORES:

If one pin is knocked down, the player gets the number of points shown on the pin. E.g., if pin number 6 has toppled, the player gets 6 points. If more than one pin has toppled, the score is the number of pins toppled. E.g., if pins number 6 and 10 are toppled, the player gets 2 points. The maximum score from one throw is, therefore, 12.

ENDING THE GAME:

The game ends when the first player reaches exactly 40 points. If a player's score goes over 40, the score drops back down to 20 points. If a player fails to score any points after three throws, he/she must leave the game and act as scorekeeper.

ALTERNATIVE RULES:

- The players all start with 70 points and the aim is to get down to zero, following the same rules as above. So the score from each throw is deducted from the player's number of points at that time. If the score falls below zero, it returns to 50.
- The points earned from a throw can be the sum of all the numbers on the toppled pins, regardless of how many pins have toppled. E.g., if pins number 6 and 10 are toppled, the player gets 16 points. This way, players earn more points more quickly but must also be more strategic about which pins they try to knock down
- Players can decide before the game how many intentional misses are allowed. E.g. after three intentional misses a player is out of the game.

FI PALIKKAPELI

Palikkapeli on kaikenikäisille ja -kuntoisille sopiva heittopeli.

- Keilat on numeroitu 1–12.
- Heittokapula on ”palikka”.
- Pelaajia vähintään 2, ylärajaa ei ole.

PELIN TARKOITUS:

Tarkoituksena on kerätä tasan 40 pistettä keiloja kaatamalla. Pelin voittaa se, joka ensimmäisenä saavuttaa tämän pistemäärän.

HEITTOJÄRJESTYS:

Ensimmäisessä pelissä heittojärjestys voidaan arpoa. Seuraavissa peleissä heittojärjestyksen määrää edellisen pelin tulos (huonoimmaksi sijoittunut aloittaa).

KIRJURI:

Kukin pelaaja toimii vuorotellen kirjurina. Kirjuriksi voi myös joutua, jos ei kolmella peräkkäisellä heittokierroksella onnistu saamaan yhtään pistettä.

PELIN ALOITUS:

Numeroiduista keiloista muodostetaan tiivis rypäs 3–4 m päähän heittopaikasta. Ensimmäinen pelaaja suorittaa avausheiton.

KAATUNUT KEILA:

Keilaa ei lasketa kaatuneeksi, mikäli se nojaa vähänkin toiseen keilaan tai palikkaan. Heiton jälkeen kaatuneet keilat nostetaan pystyyn kaatumapaikalleen.

HEITON PISTEMÄÄRÄ:

Yksittäisestä kaatuneesta keilasta saa keilan numeron osoittaman pistemäärän. Esim. jos kaataa keilan numero 6, saa 6 pistettä. Mikäli kerralla kaatuu useampia keiloja, on heiton pistemäärä kaatuneiden keilojen yhteenlaskettu lukumäärä. Esim. jos kaataa keilan numero 6 ja 10, saa yhteensä 2 pistettä. Enimmäispistemäärä heittovuorolla on siis 12.

PELIN LOPETUS:

Peli päättyy, kun ensimmäinen pelaaja saa tasan 40 pistettä. Jos pistemäärä menee yli 40, pelaaja tippuu takaisin 20 pisteeseen. Pelaaja voidaan poistaa pelistä kirjurin virkaan, jos hän jää kolmella peräkkäisellä heittokierroksella kokonaan ilman pisteitä.

MUITA PELIVERSIOITA:

- Jokaisella pelaajalla on aloitustilanteessa 70 pistettä, ja tavoitteena on päästä nollaan samoin säännöin kuin edellä on kuvattu. Eli jokaisella heittovuorolla saatu pistemäärä vähennetään senhetkisestä saldosta. Jos pisteet laskevat alle nollan, pistemäärä palaa takaisin 50 pisteeseen.
- Heiton pistemäärä voidaan vaihtoehtoisesti laskea summaamalla keilojen numerot riippumatta siitä, kuinka monta keilaa on kaatanut. Esim. jos kaataa keilat 6 ja 10, saa yhteensä 16 pistettä. Tällöin pisteet karttavat nopeammin, mutta pelaaja joutuu myös taktikoimaan enemmän, mitä keiloja yrittää kaataa.
- Pelaajat voivat sopia ennen pelin aloitusta, kuinka monta tahallista ohiheittoa sallitaan. Esim. kolmannelta tahallisesta ohiheitosta joutuu pois pelistä.

SV KLOSSKASTNING

Klosskastning är ett kastspel för alla, oberoende av ålder eller kondition.

- Kägglorna är numrerade 1-12.
- Kastklubban kallas för en "kloss".
- Minst 2 deltagare, ingen övre gräns.

SPELETS SYFTE:

Syftet är att få ihop exakt 40 poäng genom att fälla käglor med klossen. Den vinner som når poängtalet först.

KASTORDNING:

Vid första spelet kan kastordningen lottas, i följande spel bestäms kastordningen enligt föregående spels resultat (sämst placerad börjar).

PROTOKOLLFÖRARE:

Spelarna fungerar som protokollförare i tur och ordning. Man kan också bli protokollförare om man under tre kastturer i följd inte får ett enda poäng.

START:

Av de numrerade käglorna skapar man en tät klunga 3-4 m från kaststället. Första spelaren startar spelet med sitt kast.

FÄLLD KÄGLA:

Kägla anses inte fälld om den lutar mot en annan kägla eller klossen. Efter kastet ställs käglorna upp på den plats där de fallit.

KASTPOÄNG:

För en enskild fälld kägla får man lika många poäng som kägla nummer. Fäller man t.ex. kägla nummer 6, får man 6 poäng. Fäller man flera käglor med ett kast, är kastets poängtal samma som antalet fällda käglor. Om man t.ex. fäller käglorna nummer 6 och 10, får man sammanlagt 2 poäng. Största poängtalet per kasttur är alltså 12.

AVSLUTNING:

Spelet tar slut när första spelaren får exakt 40 poäng. Överskrider poängtalet 40, faller spelaren tillbaka till 20 poäng. Spelaren kan tas ur spelet för att fungera som protokollförare, om han/hon vid tre kastturer efter varandra inte fått poäng.

ANDRA SPELVERSIONER:

- Vid start har varje spelare 70 poäng och man försöker komma till noll enligt samma regler som ovan, m.a.o. poängen av varje kast minskas från de poäng man har. Om poängen sjunker under noll, återgår poängtalet till 50 poäng.
- Kastpoängen kan alternativt räknas genom att addera käglorens nummer, oberoende av hur många käglor fallit. Träffar man käglorna 6 och 10 får man sammanlagt 16 poäng. Då ökar poängen snabbare men spelaren måste också tänka mer taktiskt för att välja vilka käglor han/hon ska försöka fälla.
- Före spelets start kan spelarna sinsemellan komma överens om hur många avsiktliga missar godkänns, t.ex. att man faller ur spelet efter den tredje avsiktliga missen.

DK KASTESPIL I TRÆ

Dette udendørs kastespil er velegnet til alle aldre og ethvert motionsniveau.

- Søjlerne er nummererede 1–12.
- Kastesøjlen er pinden.
- Spillet spilles af mindst to spillere (der er ikke noget maksimalt antal).

SPILLETS FORMÅL:

Målet er at opnå nøjagtigt 40 point ved at vælte søjlerne. Den første spiller, der gør det, vinder spillet.

KASTERÆKKEFØLGE:

Spillernes rækkefølge i det første spil afgøres ved lodtrækning. Rækkefølgen i de efterfølgende spil afgøres af resultatet af det forudgående spil (spilleren med færrest point begynder).

POINTTÆLLER:

Spillerne skiftes til at være pointtæller. En spiller kan også blive pointtæller, hvis han/hun ikke opnår nogen point efter tre kast.

SÅDAN SÆTTES SPILLET I GANG:

De nummererede søjler anbringes tæt sammen 3–4 m væk fra kastestregen. Den første spiller kaster pinden.

VÆLTET SØJLE:

En søjle anses ikke for at være væltet, hvis den ligger på en anden søjle eller på pinden. Efter kastet anbringes søjler, som er blevet væltet, ret op der hvor de blev væltet.

POINT FOR KAST:

Hvis en søjle væltes, får spilleren det antal point, der er anført på søjlen. Hvis f.eks. søjle nummer 6 er blevet væltet, får spilleren 6 point. Hvis mere end en søjle er blevet væltet, er resultatet antallet af væltede søjler. Hvis f.eks. søjle nummer 6 og 10 vælter, får spilleren 2 point. Det højeste resultat for ét kast er derfor 12 point.

SÅDAN AFSLUTTES SPILLET:

Spillet er slut, når den første spiller opnår nøjagtigt 40 point. Hvis en spiller opnår mere end 40 point, bliver resultatet sat tilbage til 20 point. Hvis en spiller ikke har fået nogen point efter tre kast, skal han/hun holde op med at spille og fungere som pointtæller.

ALTERNATIVE REGLER:

- Alle spillere starter med 70 point, og målet er at nå ned til nul efter de samme regler, som er beskrevet herover. Resultatet af hvert kast trækkes fra spillerens aktuelle antal point. Hvis antallet af point falder til under nul, startes der forfra fra 50 point.
- Antallet af point for et kast kan være summen af tallene på alle de væltede søjler, uanset hvor mange søjler der er blevet væltet. Hvis f.eks. søjle nummer 6 og 10 vælter, får spilleren 16 point. På den måde får spillerne hurtigt flere point, men de skal også være mere strategiske med henblik på hvilke søjler, de forsøger at vælte.
- Spillerne kan bestemme, hvor mange tilsigtede fejkast er tilladt, inden spillet går i gang. Hvis en spiller f.eks. ikke rammer noget med vilje tre gange, så er vedkommende ude af spillet.

NO TREKASTESPILL

Dette utendørs kastespillet passer for alle aldre og fysiske forhold.

- Kjeglene er nummerert 1–12.
- Kastepinnen er trepinnen.
- Det kreves minimum to spillere (ingen maksimum) for å spille.

MÅLET MED SPILLET:

Målet er å nå nøyaktig 40 poeng ved å velte kjeglene. Den første spilleren som oppnår dette, vinner spillet.

REKKEFØLGE FOR KASTING:

Startrekkefølgen for det første spillet kan avgjøres ved uavgjort. Rekkefølgen for de neste spillene avgjøres av resultatene fra forrige spill (spilleren med minst poeng starter).

POENGTELLER:

Spillerne bytter på å være poengteller. En spiller kan også bli poengteller hvis han/hun ikke klarer å få noen poeng etter tre kast.

STARTE SPILLET:

De nummererte kjeglene er satt opp i en tett formasjon 3–4 meter fra kastelinjen. Den første spilleren kaster pinnen.

VELTET KJEGLE:

En kjele anses ikke å ha veltet dersom den hviler på en annen kjele eller på pinnen. Etter kastet skal kjegler som er slått ned settes opp der de falt.

KASTEPOENG:

Hvis en kjele slås ned, får spilleren antall poeng vist på kjeglen. For eksempel, hvis kjele nummer 6 har veltet, får spilleren 6 poeng. Hvis mer enn én kjele har veltet, er poengsummen antall kjegler som er veltet. For eksempel, hvis kjegler med numrene 6 og 10 velter, får spilleren 2 poeng. Maksimal poengsum fra ett kast er derfor 12.

AVSLUTTE SPILLET:

Spillet avsluttes når den første spilleren når nøyaktig 40 poeng. Hvis en spillers poengsum går over 40, faller poengsummen tilbake til 20 poeng. Hvis en spiller ikke klarer å score noen poeng etter tre kast, må han/hun forlate spillet og fungere som målvakt.

ALTERNATIVE REGLER:

- Spillerne starter alle med 70 poeng og målet er å komme ned til null, etter samme regler som ovenfor. Så poengsummen fra hvert kast trekkes fra spillerens poeng på det tidspunktet. Hvis poengsummen faller under null, går den tilbake til 50.
- Poengene man får fra et kast tilsvarer summen av tallene på de veltede kjeglene, uansett antall veltede kjegler. For eksempel, hvis kjegler med numrene 6 og 10 velter, får spilleren 16 poeng. På denne måten tjener spillerne flere poeng raskere, men må også være mer strategiske når det gjelder hvilke kjegler de prøver å slå ned.
- Spillere kan avtale på forhånd hvor mange tillatte bomkast som er tillatt. For eksempel, etter tre tilsiktede bomkast er en spiller ute av spillet.

ET PULGA HEITMINE

“Pulga heitmine” on eri vanuse ja eri treenitusastmega inimestele mõeldud viskemäng.

- Keeglid on nummerdatud 1–12.
- Heidetakse puupulk (“pulk”).
- Mängijaid on vähemalt 2, ülempiiri ei ole.

MÄNGU EESMÄRK:

Eesmärgiks on korjata keegleid pikali lüües täpselt 40 punkti. Mängu võib see, kes esimesena kogub selle punktisumma.

HEITMISJÄRJEKORD:

Esimeses mängus võib heitmisjärjekorra loosida, järgmistes mängudes määrab heitmisjärjekorra eelneva mängu tulemus (viimaseks jäänud alustab).

PUNKTIARVESTAJA:

Kõik mängijad peavad järgemööda olema punktiarvestajad. Punktiarvestajaks võib saada ka siis, kui kolme järjestikuse heitmiskorra järel pole saadud ühtegi punkti.

MÄNGU ALUSTAMINE:

Nummerdatud keeglid asetatakse 3–4 meetri kaugusele heitmispaigast tihedalt üksteise kõrvale punkti. Esimene mängija teeb avaheite.

KUKKUNUD KEEGEL:

Keeglit ei loeta kukkunuks, kui see kas või natukenegi toetub keegli või pulga peale. Heitmise järel tõstetakse kukkunud keeglid kukkumiskohale uuesti püsti.

PUNKTIARVESTUS:

Ühe kukkunud keegli eest saab keeglil olev numbri järgi punkte. Nt kui kukutada keegel number 6, saab kokku 6 punkti. Juhul kui korraga kukub mitu keeglit, on heite punktikoguseks kukkunud keeglite summeeritud kogus. Nt kui kukutada keeglid 6 ja 10, saab kokku 2 punkti. Maksimaalne punktikogus heitmiskorralt on siis 12.

MÄNGU LÕPETAMINE:

Mäng lõpeb, kui keegi mängijatest saab esimesena täpselt 40 punkti. Kui punktikogus ületab 40, kukub mängija tagasi 20 punkti peale. Mängija võidakse eemaldada mängust punktiarvestajaks, kui ta ei saa kolmest järjestikusest heitekorrast ühtegi punkti.

TEISI MÄNGUVARIANTE:

- Igal mängijal on mängu alustades 70 punkti ja eesmärgiks on jõuda nullini samade, eespool kirjeldatud reeglite järgi, ehk iga heitekorraga saadud punktikogus vähendatakse antud hetke punktide summast. Kui punktisumma läheb alla nulli, alustatakse uuesti 50 punktist.
- Heite punktikogust võib kokku lugeda valikuliselt summeerides keeglite numbrid, sõltumata sellest, mitu keeglit on kukkunud. Nt kui kukutada keeglid 6 ja 10, saab kokku 16 punkti. Sel juhul laekuvad punktid kiiremini, kuid mängija peab rohkem arvestama sellega, milliseid keegleid kukutada.
- Mängijad võivad enne mängu algust leppida kokku selles, kui palju tahtlikke möödaheiteid lubatakse. Nt kolmandast tahtlikust möödaheitest kukub mängust välja.

LV METAMKEGLĪ

Metamkegli ir brīvdabas ķegļu spēle, piemērota jebkura vecuma un jebkuras fiziskās sagatavotības spēlētājiem.

- Ķegļi ir sanumurēti no 1 līdz 12.
- Ķeglis, ar kuru met, ir 'metamkeglis'.
- Minimālais dalībnieku skaits spēlē ir divi (maksimālais skaits nav ierobežots).

SPĒLES MĒRĶIS:

Spēles mērķis ir iegūt precīzi 40 punktus, apgāžot ķegļus. Pirmais spēlētājs, kurš sasniedz šo punktu skaitu, ir uzvarētājs.

MEŠANAS SECĪBA:

Secību, kādā sākt pirmo spēli, var noteikt lozējot. Secību nākamajās spēlēs nosaka pēc iepriekšējās spēles rezultātiem (sāk spēlētājs, kurš ieguvis vismazāk punktu).

PUNKTU SKAITĪTĀJS:

Spēlētāji pēc kārtas veic punktu skaitītāja pienākumus. Tāpat par punktu skaitītāju var kļūt spēlētājs, kurš trīs gājienu pēc kārtas negūst nevienu punktu.

SPĒLES SĀKŠANA:

Numurētos ķegļus izkārtu cieši vienu pie otra 3–4 m attālumā no mešanas līnijas. Pirmais spēlētājs met metamkegli.

APGĀZTS ĶEGLIS:

Ķeglis netiek uzskatīts par apgāztu, ja tas krītot ir atbalstījies pret citu ķegli vai uzkritis uz metamkegļa. Pēc metiena apgāztie ķegļi tiek nostādīti atpakaļ vietās, kur tie apgāzās.

PUNKTU SKAITS:

Ja tiek apgāzts viens ķeglis, spēlētājs iegūst punktu skaitu, kas atbilst ķegļa numuram. Piemēram, ja tiek apgāzts ķeglis numur 6, spēlētājs iegūst punktus. Ja tiek apgāzts vairāk nekā viens ķeglis, spēlētājs iegūst tik punktus, cik ķegļi apgāzti. Piemēram, ja tiek apgāzti ķegļi numur 6 un 10, spēlētājs iegūst 2 punktus. Tādējādi vienā metienā maksimāli iespējamais punktu skaits ir 12.

SPĒLES BEIGAS:

Spēle beidzas, kad pirmais spēlētājs iegūst precīzi 40 punktus. Ja spēlētāja punktu skaits pārsniedz 40, viņa iegūto punktu skaits tiek samazināts līdz 20 punktiem un viņš turpina spēlēt. Ja spēlētājs negūst nevienu punktu trīs metienus pēc kārtas, viņš no spēles izstājas un kļūst par punktu skaitītāju.

ALTERNATĪVI NOTEIKUMI:

- Visi spēlētāji sāk ar 70 punktiem un mērķis ir sasniegt nulli, ievērojot tos pašus noteikumus, kādi aprakstīti iepriekš. Tātad katrā metienā iegūtie punkti tiek atņemti no spēlētāja tābrīža rezultāta. Ja punktu skaits ir mazāks nekā nulle, tas atkal tiek palielināts līdz 50.
- Metienā gūtos punktus var summēt neatkarīgi no apgāzto ķegļu skaita, par pamatu ņemot ķegļu numurus. Piemēram, ja tiek apgāzti ķegļi numur 6 un 10, spēlētājs iegūst 16 punktus. Šādi spēlētāji punktus gūst ātrāk, taču vienlaikus ir jāizvēlas pareizā stratēģija, apgāžot vajadzīgos ķegļus.
- Spēlētāji pirms spēles var izlemt, cik daudz apzinātu netrāpījumu ir atļauts. Piemēram, ja spēlētājs apzināti netrāpa trīs metienus pēc kārtas, viņš izstājas no spēles.

LT LAZDA IR PAGALIUKAI

„Lazda ir pagaliukai“ yra bet kokio amžiaus ir bet kokios fizinės būklės žmonėms tinkamas lauko žaidimas.

- Pagaliukai sunumeruoti nuo 1 iki 12.
- Mėtomas pagaliukas vadinamas „lazda“.
- Žaisti gali ne mažiau nei du žaidėjai (maksimalus žaidėjų skaičius neribojamas).

ŽAIDIMO TIKSLAS

Tikslas yra surinkti lygiai 40 taškų nuverčiant pagaliukus. Pirmasis tai padaręs žaidėjas laimi žaidimą.

MĖTymo TVARKA

Pradinė pirmojo žaidimo tvarka gali būti nulemta burtais. Kitų žaidimų tvarka nustatoma pagal ankstesnio žaidimo rezultatą (pradedama mažiausiai taškų surinkęs žaidėjas).

TAŠKŲ SKAIČIUOTOJAS

Žaidėjai taškus skaičiuoja paeiliui. Žaidėjas taip pat gali tapti taškų skaičiuotoju, jei po trijų metimų jis nepelno nė vieno taško.

ŽAIDIMO PRADŽIA

Sunumeruoti pagaliukai glaudžiai išdėstomi per 3–4 metrus nuo metimo linijos. Pirmasis žaidėjas meta lazda.

NUVERSTAS PAGALIUKAS

Laikoma, kad pagaliukas nenuverstas, jei jis nors kiek guli ant kito pagaliuko ar lazdos. Po metimo pagaliukai, kurie buvo nuversti, pastatomi ten, kur nuvirto.

METIMO REZULTATAS

Jei nuverčiamas vienas pagaliukas, žaidėjas gauna tiek taškų, kiek nurodyta ant pagaliuko. Pvz., jei nuverčiamas pagaliukas Nr. 6, žaidėjas gauna 6 taškus. Jei nuverčiamas daugiau nei vienas pagaliukas, rezultatas yra nuverstų pagaliukų skaičius. Pvz., jei nuverčiami pagaliukai Nr. 6 ir Nr. 10, žaidėjas gauna 2 taškus. Todėl maksimalus vieno metimo rezultatas yra 12.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi pirmajam žaidėjui surinkus lygiai 40 taškų. Jei žaidėjo rezultatas viršija 40, jis nukrenta iki 20 taškų. Jei po trijų metimų žaidėjas nepelno nė vieno taško, jis (ji) turi palikti žaidimą ir tapti taškų skaičiuotoju.

TAISYKLIŲ VARIANTAS

- Visi žaidėjai pradeda turėdami 70 taškų, o žaidimo tikslas yra pasiekti nulį, taikant tas pačias taisykles, kaip nurodyta anksčiau. Taigi, kiekvieno metimo rezultatas atimamas iš žaidėjo taškų skaičiaus. Jei rezultatas nukrenta žemiau nulio, jis grąžinamas į 50.
- Už metimą pelnytų taškų skaičius gali būti visų nuverstų pagaliukų numerių suma, nepaisant to, kiek pagaliukų nuversta. Pvz., jei nuverčiami pagaliukai Nr. 6 ir Nr. 10, žaidėjas gauna 16 taškų. Todėl žaidėjai greičiau pelno daugiau taškų, tačiau turi strategiškai pasirinkti, kuriuos pagaliukus nori nuversti.
- Prieš pradėdami žaidimą žaidėjai gali nuspręsti, kiek kartų leidžiama tyčia nepataikyti. Pvz., po trijų tyčinių nepataikymų žaidėjas išeina iš žaidimo.

DE WURFSPIEL AUS HOLZ

Dieses Outdoor-Wurf-Spiel ist für jedes Alter und alle körperlichen Konditionen geeignet.

- Die Stifte sind mit 1–12 nummeriert.
- Der Wurfstift ist der Stock.
- Zum Spielen braucht es mindestens zwei Spieler (kein Maximum).

ZIEL DES SPIELS:

Ziel ist es, genau 40 Punkte zu erreichen, indem Sie die Stifte umstoßen. Der erste Spieler, der das schafft, gewinnt das Spiel.

WURFREIHEFOLGE:

Die Startreihenfolge für das erste Spiel kann durch Auslosung entschieden werden. Die Reihenfolge für die nächsten Spiele wird durch das Ergebnis des vorherigen Spiels bestimmt (der Spieler mit den wenigsten Punkten beginnt).

PUNKTEZÄHLER:

Die Spieler wechseln sich als Punktezähler ab. Ein Spieler kann auch der Punktezähler werden, wenn dieser nach drei Würfen keine Punkte einholt.

SPIELBEGINN:

Die nummerierten Stifte sind in einer engen Formation 3–4 m von der Wurflinie entfernt angeordnet. Der erste Spieler wirft den Stift.

UMGEFALLENE STIFTE:

Ein Stift gilt als nicht umgekippt, wenn er auf einem anderen Stift oder auf dem Stock liegt. Nach dem Wurf werden die umgeworfenen Stifte dort wieder aufgerichtet, wo sie gefallen sind.

PUNKTZAHL DURCH DEN WURF:

Wenn ein Stift umgeworfen wurde, erhält der Spieler die auf dem Stift angegebene Punktzahl. Wenn z. B. Stift Nummer 6 umgefallen ist, erhält der Spieler 6 Punkte. Wenn mehr als ein Stift umgefallen ist, wird die Anzahl der umgestürzten Stifte gezählt. Wenn z. B. die Stifte Nummer 6 und 10 umgeworfen werden, erhält der Spieler 2 Punkte. Die maximale Punktzahl für einen Wurf ist also 12.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler genau 40 Punkte erreicht. Wenn die Punktzahl eines Spielers 40 übersteigt, sinkt die Punktzahl wieder auf 20 Punkte. Wenn ein Spieler nach drei Würfen nicht einen einzigen Punkt erzielt hat, muss er das Spiel verlassen und fungiert dann als Punktezähler.

ALTERNATIVE REGELN:

- Die Spieler beginnen alle mit 70 Punkten und das Ziel ist es, unter den gleichen Regeln wie oben auf Null zu kommen. Demnach wird die Punktzahl jedes Wurfs von der Anzahl der Punkte des Spielers zu diesem Zeitpunkt abgezogen. Wenn die Punktzahl unter Null fällt, geht sie wieder auf 50.
- Die Punkte, die bei einem Wurf erzielt werden, können die Summe aller Zahlen auf den umgefallenen Stiften sein – unabhängig davon, wie viele Stifte umgefallen haben. Wenn z. B. die Stifte Nummer 6 und 10 umgeworfen werden, erhält der Spieler 16 Punkte. So erhalten die Spieler schneller mehr Punkte, müssen aber auch strategischer beim Umwerfen der Stifte spielen.
- Die Spieler können vor dem Spiel entscheiden, wie viele absichtliche Fehlwürfe erlaubt sind. Nach drei absichtlichen Fehlwürfen ist ein Spieler beispielsweise raus.

PL KRĘGLE FIŃSKIE

Zewnętrzna gra w kręgle fińskie dla osób w każdym wieku i kondycji fizycznej.

- Kręgle mają numery od 1 do 12.
- Rzuty oddaje się zbijakiem.
- Do gry potrzeba minimum dwóch graczy (nie ma liczby maksymalnej).

CEL GRY:

Celem jest uzyskanie dokładnie 40 punktów poprzez zbijanie kręgla. Pierwszy gracz, który to osiągnie, wygrywa grę.

KOLEJNOŚĆ RZUCANIA:

Kolejność rozpoczęcia pierwszej gry można ustalić w formie losowania. O kolejności następnych gier decydują wyniki poprzedniej rozgrywki (rozpoczyna gracz z najmniejszą liczbą punktów).

PROWADZĄCY PUNKTACJĘ:

Gracze na zmianę pełnią rolę prowadzącego punktację. Zawodnik może zostać także prowadzącym punktację, jeśli po trzech rzutach nie zdobędzie punktów.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Ponumerowane kręgle są ułożone w zwartej grupie w odległości 3-4 m od linii rzutu. Pierwszy gracz rzuca zbijakiem.

PRZEWROCENIE KRĘGLA:

Kręgla nie uznaje się za przewróconego, jeśli spoczywa on na innym kręglu lub na zbijaku. Po rzucie przewrócone kręgle ustawia się pionowo w miejscu, w którym upadły.

PUNKTY ZA RZUTY:

Jeśli jeden kręgiel zostanie przewrócony, gracz otrzymuje liczbę punktów wskazaną na tym kręglu. Np. jeśli przewrócony zostanie kręgiel z numerem 6, gracz otrzymuje 6 punktów. Jeśli przewróci się więcej niż jeden kręgiel, wynikiem jest liczba przewróconych kręgla. Np. jeśli przewrócą się kręgle o numerach 6 i 10, gracz otrzymuje 2 punkty. Maksymalny wynik w jednym rzucie wynosi więc 12.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, kiedy pierwszy z graczy zdobędzie dokładnie 40 punktów. Jeśli wynik gracza przekroczy 40, jego wynik zostaje obniżony do 20 punktów. Jeśli zawodnikowi nie uda się zdobyć punktów po trzech rzutach, musi opuścić grę i pełnić funkcję prowadzącego punktację.

ALTERNATYWNE ZASADY:

- Wszyscy gracze rozpoczynają grę z 70 punktami, a celem jest zejście do zera, zgodnie z zasadami przedstawionymi powyżej. Punkty zdobyte w każdym rzucie są w tym przypadku odejmowane od liczby punktów gracza w danym momencie. Jeśli wynik spadnie poniżej zera, wynik powraca do 50.
- Punkty zdobyte za rzut mogą być sumą wszystkich numerów na przewróconych kręglach, niezależnie od tego, ile kręgla się przewróciło. Np. jeśli przewróci się kręgle o numerach 6 i 10, gracz otrzymuje 16 punktów. W ten sposób gracze szybciej zdobywają więcej punktów, ale muszą też bardziej strategicznie wybierać kręgle, które chcą zbić.
- Gracze mogą przed meczem zdecydować, ile razy można celowo nie trafić. Np. po trzech celowych nietrafieniach gracz wypada z gry.

atom

Info/Tootja/Ražotājs/Gamintojas: Tammer Brands Oy,
Viinikankatu 36, 33800 Tampere, Finland, atomproducts.fi