

ORIGINAL

# MÖLKKY®

The great outdoor game from Finland



Includes a free app that makes scorekeeping super easy!

Sisältää ilmaisen sovelluksen, jolla pisteiden lasku on lastenleikkiä!

Du får en gratis app, som förenklar poäng sammanställningen!

Avec une application gratuite pour compter facilement vos points!

Mit gratis app für noch einfacheres spielen!

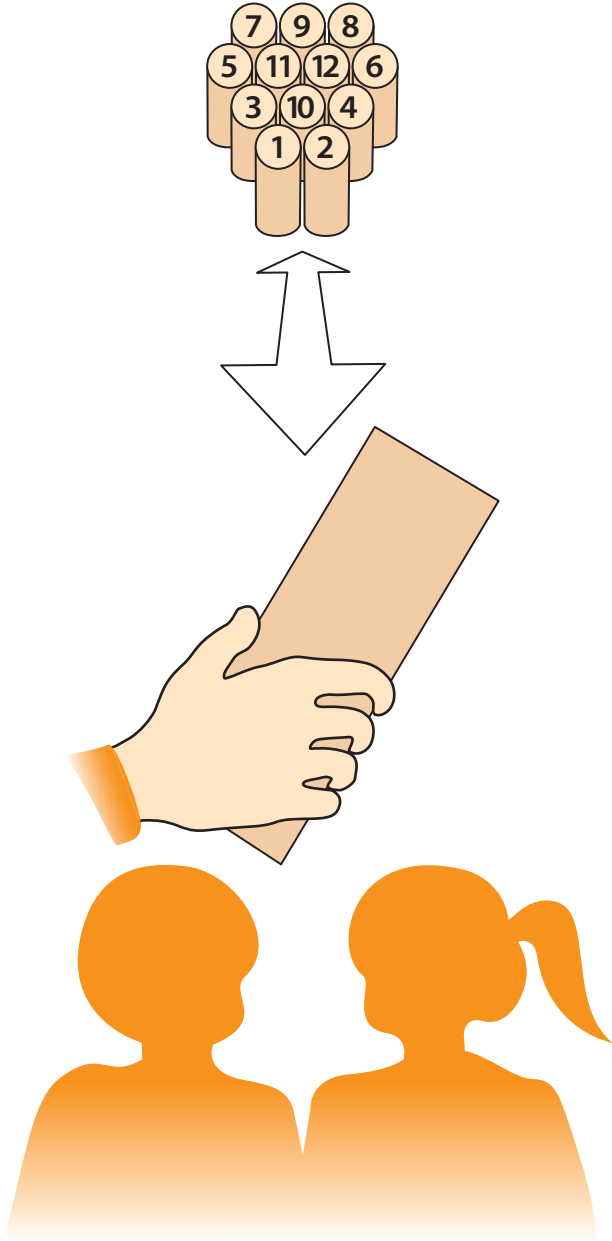


Art. no. 56992



6 416739 569925

0101





## MÖLKKY® Rules



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

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

**Scoring:** If one skittle falls, the score = the number on the skittle.

When more than one skittle falls, the score = the number of fallen 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 a scorekeeper. The game ends when the first player reaches exactly 50 points. If a player scores over 50, that player's score is lowered to 25 and he/she continues playing.

**Find More Outdoor Games at**



## MÖLKKY® Règle de jeu

6 ans+ – 2 joueurs et + – 15 mn+

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

### 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).

**Commencement du jeu :** Le premier joueur lance le lanceur sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer 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.

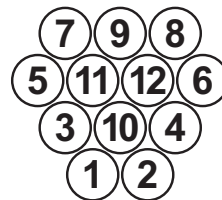
### Marquage des points

- 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 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.

**Découvrez toute une collection de jeux de plein air sur**





## MÖLKKY® Regeln

6+ Jahre – 2+ Spieler – 15+ Minuten

**Inhalt:** 12 Kegel (nummeriert von 1-12), 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 Wurfholz auf die Kegel und versucht sie umzuwerfen. Das Wurfholz wird immer als Unterhandwurf geworfen.

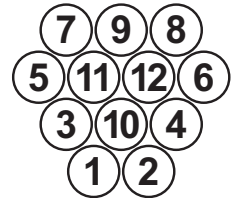
**Umgeworfener Kegel:** Ein Kegel gilt nicht als umgeworfen, wenn er gegen einen anderen Kegel oder das Wurfholz lehnt. Nach dem Wurf werden umgeworfene Kegel dort aufgestellt, wo sie hingefallen sind.

**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.



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Reglas

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.

**Más información acerca de nuestra variedad de juegos de entretenimiento en:**



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Regole



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.

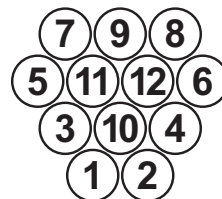
**Inizio del gioco:** Il primo giocatore lancia il bastone verso la formazione dei birilli e tenta di abatterli. Il bastone è lanciato sempre dal basso.

**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.

**Trova più informazione sui giochi che si giocano all'aperto a...**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Spelregels

6+ jaar – 2+ spellers – 15+ minute

**Inhoud:** 12 pionnen (genummerd 1-12), de 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 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 werp kegel naar de pionnen en probeert ze om te gooien. De werp kegel gooi je altijd onderhands!

**Omgevallen pionnen:** Als een pion leunt op een andere pion (of op de werp kegel) 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.

**Meer buitenspellen zijn te vinden op**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Säännöt



6+ vuotta – 2+ pelaajaa – 15+ minuuttia

**Sisältö:** 12 keilaa (numeroitu 1-12), heittokapula.

### 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 heittokapulan keilamuodostelmaa kohti ja yrittää kaataa keiloja. Heittokapula heitetään aina alakautta.

**Kaatonut keila:** Keilaa ei lasketa kaatuneeksi jos se nojaa toista keilaa tai heittokapulaa 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.

**Lisää hauskoja ulkopelejä osoitteessa**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Reeglid

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

**Mängu on:** 12 kurni (nummerdatud 1 – 12), viskepulk.

### 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.

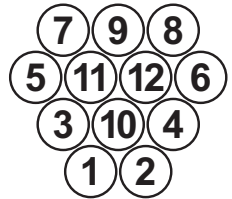
Esimene mängija heidab altkäe viskepulgale kurnide suunas, üritades neid tabada ja kukutada. Tabamise korral punktid loetakse, märgitakse ja mängukord siirdub järgmisele mängijale. Visatakse ainult altkäe.

Kurni ei loeta kukkunuks, kui see toetub veidigi teisele kurnile või 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.



**Rohkem seltskondlikke vabaõhumänge leiata aadressilt**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Regler



Från 6 år – 2 eller fler spelare – +15 min.

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

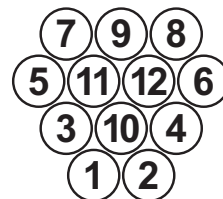
**Att börja spela:** Den första spelaren kastar kastkäglan mot kägorna och försöker att slå ner dem. Man måste alltid kasta kastkäglan med ett underhandskast.

**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 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.

**Fler utomhusspel på**



## MÖLKKY® Regler

6+ år – 2+ spillere – 15+ min

**Innhold:** 12 kjepler (nummerert 1-12), kastepinne.

### Oppsett:

De nummererte kjeplene settes opp i en tett formasjon (se bilde 1). Avstandslinjen trekkes opp omtrent 3-4 meter fra disse kjeplene (se bilde 1). Spillerne noterer poeng etter tur (se spilllets 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 kastepinnen på kjeplene i et forsøk på å slå dem overende. Kastepinnen kastes alltid med et underhåndskast.

**Felt kjeple:** En kjeple anses ikke som felt hvis den lener seg på en annen kjeple eller kastepinnen. Etter et kast reises kjeplene opp igjen der de falt.

**Poengscoring:** Hvis en kjeple felles er scoren lik tallet på kjeplen.  
Når flere enn en kjeple felles er scoren lik det sammenlagte tallet for kjeplene.

**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.

**Finn flere utendørspill hos**



6+ år – 2+ spillere – 15+ minutter

**Indeholder:** 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 højeste point).

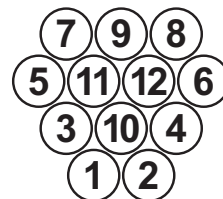
**Spillets start:** Den første spiller kaster kastepinden mod keglerne og prøver at vælte så mange som muligt. Kastepinden skal altid kastes med et underhåndskast.

**Væltede kegler:** En kegle regnes ikke som væltet, hvis den læner sig op ad en anden kegle eller ligger på kastepinden. 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 nøjagtigt 50 point. Hvis en spiller får over 50 point, halveres de til 25 point, og spilleren fortsætter.

**Se flere udendørs spil på**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## Правила MÖLKKY®

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

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

#### 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.

**Другие игры на свежем воздухе представлены на сайте**  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## Zasady gry w **MÖLKKY**<sup>®</sup>



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, 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 rzucony 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.

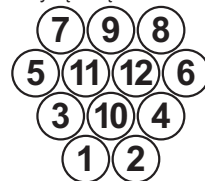
#### Zakończenie gry

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.

Więcej gier znajdziesz na



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## **MÖLKKY**<sup>®</sup> Szabályai

6 éves kortól – minimum 2 (vagy több) játékos részére – 15 perces, illetve ennél hosszabb játékidővel

**A játék tartalma:** 12 darab fabábu (1-12-ig számozva), 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 dobófával 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 dobófát a felállított fabábukra célozva dobja és próbálja eldönteni azokat. A dobófát mindig alulról lendítve dobjuk.

**Eldőlt fabábu:** A fabábút 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 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 eldőlt fabábuk száma.

**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.

Még több szórakoztató játékok a



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Leikreglur



6+ Ára – 2+ Leikmenn – 15+ Mínútur

**Contents:** 12 keilur (númeraðar 1-12), 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 viðar keflinu að keilunum og reynir að fella þær. Viðar keflinu er alltaf kastað með upphandar kasti.

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

**Hægt er að sjá fleiri leiki á**



## MÖLKKY® Noteikumi

No 6 gadu vecuma, 2 un vairák spēlētājiem, 15 un vairák minūšu.

### Spēles komplekts

12 ķegļi (numurēti no 1 līdz 12) un metamķeglis.

### Sagatavošanās

Novietojiet numurētos ķegļus cieši citu pie cita norādītājā 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 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

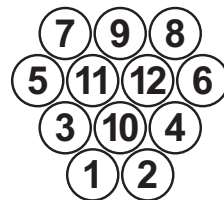
Ja tiek apgāzts viens ķeglis, spēlētājs iegūst uz ķegļa norādīto punktu skaitu.

Ja tiek apgāzti divi vai vairāk ķegļu, spēlētājs iegūst tik daudz punktu, cik ķegļu ir apgāzts.

### Spēles beigas

Ja spēlētājs trīs 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.

**Uzziniet vairāk par āra spēlēm**





## MÖLKKY® Žaidimo taisyklės



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

**Sudėtis:** 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.

### 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 turi būti metamas iš apačios.

**Numušti kėgliai:** kėglis nesiskaito numuštas, jei jis yra nukritęs, bet atsirėmęs į kitą kėglį arba į 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.

Daugiau lauko žaidimų ieškokite



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Reguli

6+ ani – 2+ jucători – 15+ minute

**Conține:** 12 conuri (numerotate de la 1-12), un băț pentru aruncat.

### Pregătirea jocului

Conurile numerotate sunt așezate grupat. (vedeți fig #1). Păstrați o distanță de 3-4 metri față de acestea, pentru a delimita zona de la care puteți face aruncările (vedeți fig #1). Jocul se desfășoară pe ture, jucătorii ținând scorul (vedeți "Finalul jocului").

### Cum se joacă?

**Ordinea pentru aruncare:** Se trage la sorți cine va face prima aruncare. Pentru următoarele jocuri, ordinea se formează în funcție de rezultatele jocurilor precedente (de la scorul cel mai mic până la cel mai mare).

**Începutul jocului:** Primul jucător aruncă bățul spre conurile grupate, încercând să le dărâme. Bățul este întotdeauna aruncat de jos, pe sub mână.

**Conurile căzute:** Un con nu este considerat căzut dacă se sprijină de alte conuri sau de bățul. După o aruncare, conurile căzute sunt poziționate în locul în care au căzut.

### Scorul

În cazul în care a căzut un con, scorul este egal cu numărul notat pe acesta. În cazul în care cad mai multe conuri, atunci scorul este egal cu numărul conurilor căzute.

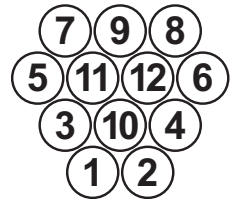
### Sfârșitul jocului:

Dacă un jucător ratează (nu obține niciun scor) trei ture la rând, atunci este scos din joc și va ține scorul pentru restul jucătorilor. Jocul se termină atunci când primul jucător câștigă fix 50 de puncte. Dacă jucătorul depășește scorul de 50, atunci scorul acestuia este scăzut la 25 și jocul poate continua.

### Atenție

Contraindicat copiilor mai mici de trei ani. PERICOL DE STRANGULARE! Firul/cablul inclus poate cauza strangulare. AVERTISMENT! PERICOL DE SUFOCARE! Conține părți mici care pot fi înghițite. Fiți atenți dacă hotărâți să cumpărați acest produs pentru un copil mai mic decât vârsta recomandată. ATENȚIE! Conurile de lemn pot provoca răni dacă nu sunt folosite corespunzător.

Citiți cu atenție informațiile de pe ambalaj. Îndepărtați toate ambalajele și orice alte componente de ambalare care nu fac parte din joc, înainte de a-l da unui copil. Păstrați ambalajele pentru referințe ulterioare. Culorile, conținutul și specificațiile pot varia față de ce este ilustrat pe ambalaj.





## MÖLKKY® Regras



2 ou mais jogadores – Mais de 6 anos – 15 minutos ou mais

**Conteúdo:** 12 pinos (numerados de 1 a 12), pino de lançamento.

### Preparação:

Colocam-se os pinos numerados em formação (conforme a figura #1). Fixa-se uma linha de lançamento a 3-4 metros da formação de pinos (conforme a figura #1). Os jogadores vão-se revezando para anotar a pontuação (ver "Final da Partida").

### Como se joga?

**Ordem de lançamento:** Para a primeira partida, a ordem de lançamento é tirada à sorte. Nas partidas seguintes, a ordem de lançamento é determinada pela pontuação das partidas anteriores (da pontuação mais baixa à mais elevada).

**Começar a jogar:** O primeiro jogador lança o pino contra a formação, procurando derrubar os pinos. O pino é sempre lançado com a mão por baixo.

**Pino derrubado:** Um pino não se considera derrubado se estiver apoiado sobre outro pino ou sobre o pino de lançamento. Depois de um lançamento, os pinos derrubados são postos novamente em pé no lugar onde caíram.

**Pontuação:** Se um pino é derrubado, a pontuação dessa jogada é igual ao número do pino. Quando se derruba mais do que um pino, a pontuação é igual ao número de pinos derrubados.

**Final da Partida:** Se em três jogadas consecutivas um jogador não consegue pontuar, é eliminado da partida e passa a anotar a pontuação. A partida termina quando um jogador atinge exatamente 50 pontos. Esse jogador é o vencedor. Se um jogador atinge mais de 50 pontos, a sua pontuação reduz-se para 25 (mas o jogador não é eliminado).

Mais jogos divertidos em



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® Pravila

Leta: 6+ / Igralci: 2+ / Čas trajanja: 15+ minut

**Vsebina:** 12 kegljev (označenih od 1 do 12), metalni keglj.

**Priprava:** Keglje postavite tesno skupaj (kot kaže slika 1). Črto metanja označite približno 3 do 4 metre stran od kegljev (kot kaže slika 1). Igralci se izmenjujejo v metanju (glej "zaključek igre").

### Kako igrati?:

**Vrsta metanja:** Za prvo igro izžrebajte vrsto metanja. V naslednjih igrah se vrsta metanja postavi glede na rezultate prejšnje igre (od najnižjega do najvišjega rezultata).

**Začetek igre:** Prvi igralec vrže metalni keglj v postavljene keglje in jih poskusi čimveč podreti. Metalni keglj vedno mečite izpod roke.

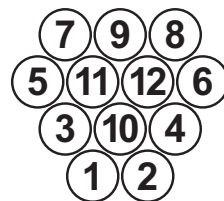
**Padli keglji:** keglj, ki se opira na druge ali na metalni keglj, se ne šteje kot padli. Po metanju se padle keglje postavi nazaj v pokončni položaj točno na mestu, kamor so padli.

**Beleženje rezultata:** Če pade en keglj, se zabeleži številko, ki je na keglju. Če pade več kegljev, se v rezultatu upošteva število padlih kegljev.

**Zaključek igre:** Če igralec zgreši (nima rezultata) trikrat zapovrstjo, se umakne iz igre in je zadolžen za beleženje rezultata. Igra se konča, ko prvi igralec doseže natanko 50 točk. Če igralec doseže več kot 50 točk, se njegov rezultat zniža nazaj na 25 in nadaljuje igro.



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)





## MÖLKKY® Pravidla

6+ let – Počet hráčov: 2 a viac – 15+ min

**Kladné hlasy:** 12 Koly: číslované 1 – 12, házení dřeva.

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

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

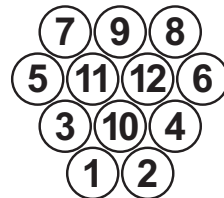
**Zapisovateľ:** hráči sa striedajú ako zapisovatelia výsledkov. Pozri tiež časť Koniec hry.

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

**Zrazený kolok:** kolok sa nepovažuje za zrazený, ak sa opiera o iný kolok alebo o kolok na hádzanie Mölky. Po každom hode sa zrazené koly znovu postaví 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 koly.

**Koniec hry:** ak hráč netrafí (nezíská 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® Pravidlá

6+ leta – Počet hráčů 2 a více – 15+ min.

**Obsah:** 12 Kolíky číslované 1 – 12, hádzanie dřeva.

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

**Pořadí házení** V první hře navrhnete pořadí. V následujících hrách házejte na základě výsledků předchozí hry od nejnižší 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. Mölky se vždy hází zespodu.

**Poražený kolík** Kolík se nepovažuje za poražený, jestliže se opírá o jiný kolík nebo o házeací kolík Mölky. 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® Kurallar



6 yaş üzeri içindir - En az 2 oyuncu gerekir - 15 dakikadan uzun sürer

**İçindekiler:** 1'den 12'ye kadar numaralandırılmış toplam 12 kütük ve fırlatma kütüğü.

### Hazırlık

Numaralı kütükler birbirine yakın duracak şekilde dizilir (bkz. resim 1). Fırlatma çizgisi, kütüklerin dizildiği konumun 3-4 metre uzağına çizilir (bkz. resim 1). Her oyuncu sırayla puan hakemliği yapar (bkz. "Kazanani belirleme").

### Oynanış şekli

**Fırlatma sırası:** Fırlatma sırası birinci turda oyuncular tarafından belirlenir. Diğer turlarda ise bir önceki turdaki sıralama (en düşük puandan en yüksek olana) dikkate alınır.

**Birinci tur:** İlk oyuncu fırlatma kütüğünü, dizilen diğer kütüklere doğru fırlatarak bunları devirmeye çalışır. Fırlatma kütüğü her zaman el altından yukarı doğru fırlatılmalıdır.

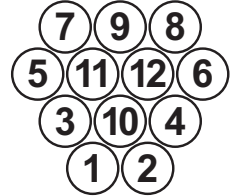
**Kütüklerin devrilmesi:** Diğer kütüklerden birine veya fırlatma kütüğüne yaslanan kütükler, devrilmiş olarak kabul edilmez. Fırlatma işleminin ardından, devrilen kütükler düştükleri yere yeniden dikilir.

**Puanlama:** Kütüklerden birini deviren oyuncular, kütük üzerindeki numara değerinde puan kazanır. Birden çok kütük deviren oyuncular ise devrilen kütük sayısı değerinde puan alır.

**Kazanani belirleme:** Üst üste üç kez herhangi bir kütük deviremeyen (puan alamayan) oyuncular oyundan çıkıp puan hakemliği yapar. Oyuncuların biri tam olarak 50 puana ulaştığında oyun sona erer. Oyuncuların puanı 50'yi geçtiğinde bu puan 25'e düşürülür ve oyun devam eder.



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)



## MÖLKKY® モルックのルール

**対象:** 6歳以上 - プレイヤー: 2人以上 - 所要時間: 15分以上

**セット内容:** 1-12の番号のついた木製のピン“スキttl”(12本) (以降スキttlとする)  
投げる用の木製のピン (以降モルックとする)  
遊び方ガイド

### 準備

番号のついた12本のスキttlをすき間なく配置します。(図1参照)このピンから3-4mくらいのところに、投げ位置のラインを引きます。プレイヤーは自分のスコアをつけながら順番にプレイしていきます(遊び方を参照)。

### 遊び方:

投げる順番

一番最初のゲームでの投げる順番はじゃんけんなどで最初に決めます。それ以降は前回のゲームでの高得点者から順に投げていきます。

**ゲームの始まり:** 最初のプレイヤーは並べたスキttlに向かってモルックを投げ、スキttlを倒していきます。モルックは必ず下手投げで投げます(アンダースロー)。

**倒れたスキttl:** スキttlが他のスキttlやモルックに寄りかかっている場合には倒れたものとしてカウントしません。投げた後はそれぞれのスキttlを倒れたその位置に再び立てていきます。

**スコアのつけ方:** 1本のスキttlが倒れた場合=スキttlにある番号が得点になります。  
2本以上のスキttlが倒れた場合=倒れたスキttlの数が得点となります。

**ゲームの終わり:** もしプレイヤーが3回続けてミスした(得点なし)場合、そのプレイヤーはゲームから外れ得点係となります。最初にちょうどぴったり50点を得たプレイヤーが勝ちとなります。もし得点が50点以上になってしまった場合にはスコアは25点に戻され、ゲームは続いています。



[www.tactic.net](http://www.tactic.net)





## **MOCKKY® Правила гри**

6+ років – 2+ гравця – 15+ хвилин

### **Вміст**

12 кегель (нумеровані від 1 до 12), біта.

### **Підготовка**

Кеглі розміщуються в певному порядку, щільно одна до одної (дивись малюнок #1). Лінія, з якої можна збивати, знаходиться в 3-4 м від групи кегель (дивись малюнок #1). 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.

**Попередження:** Гра не підходить для дітей молодше трьох років. Існує ризик задухи із-за канатів, якими оздоблено пакування, та дерев'яні елементи можуть привести до травм при ударі.

Шукайте найкращі ігри для дітей та дорослих на  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)

































[www.tactic.net](http://www.tactic.net)

**Includes free app that makes keeping scores super easy!**

**Sisältää ilmaisen sovelluksen, jolla pisteiden lasku on lastenleikkiä!**

**Du får en gratis app, som förenklar poäng sammanställningen!**

**avec une application gratuite pour compter facilement vos points !**

**Mit gratis app für noch einfacheres spielen!**



Tactic® is a registered trademark owned by Tactic Games Oy, Finland. All rights reserved.

Valmistaja/Tillverkare/Produsent/Producent/Framleiðandi/  
Fabricant/Fabrikant/Manufacturer/Hersteller/Tootja/  
Ražotājs/ Gamintojas/Производство/Виробник/Produttore/  
Fabricante/Fabricador/Уробце/Уробце/Producent/Fabricant/  
Forgalmazó/Производитель/Κατασκευαστής/Proizvajalec/  
Виробник/Gyártó/Proizvajalec: Tactic Games Oy,  
P.O. Box 4444, Raumanjuovantie, FIN-28101 Pori, Finland

www.tactic.net  
Mölkky® is a registered trademark owned by Tactic Games Oy.

**VAROITUS!** Pelin kantoköysiin liittyy kuristumisvaara, ja heitettävät puuosat saattavat ihmisiin osuessaan aiheuttaa vammoja.

**WARNING!** Förpackningens rep kan orsaka kvävning och tråkiglorna kan åstadkomma skador.

**ADVARSSEL!** Det er en kvelningsfare forbundet med å bære tauene, og trekjeglene kan, om de treffer, forvolde skade.

**ADVARSSEL!** Hankene i reb kan udgøre en risiko for kvælning, og keglerne kan i forbindelse med kast medføre skader.

**ATHUGIÐ!** Hætta er á köfnun ef ekki er varlega farið í sambandi við höldurnar og einnig gætu víðar keilurnar valdið áverkum.

**ATTENTION!** Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de trois ans en raison de la présence de corde (risque de strangulation en cas de rupture des anses) ; le choc de l'impact avec les quilles pourrait blesser.

**WAARSCHUWING!** Er bestaat verstikkingsgevaar door middel van de draagtouwen en de houten kegels kunnen, bij botsing, letsel veroorzaken.

**WARNING!** There is a suffocation risk associated with the carrying ropes, and the wooden skittles might, upon impact, cause injury.

**ACHTUNG!** Die Tragseile des Spiels können zu Erstickungsgefahr führen und die geworfenen Holzteile können beim Aufprallen auf Personen Verletzungen verursachen.

**HOIATUS!** Tähelepanu! Mängukasti kandeköis võib põhjustada lämbumist ning heidetav kirikas inimeste tabades vigastuse.

**UZMANĪBU!** Pastāv ar pārnēsāšanas virvēm saistīts nosmakšanas risks, un triekšums ar kegli var radīt traumu.

**DÉMÉSIO!** Pakuote su virvute, yra pavojus uždušti. Netinkamai naudojant medinius kegliaus kyla pavojus susižeisti.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Существует риск удушья верёвками для переноски ящика, а при ударе деревянной болванкой возможны травмы.

**УВАГА!** Існує ризик задухи від мотузка для перенесення ящика, а при ударі дерев'яною кеглею можливі травми.

**AVVERTIMENTO!** Il pericolo di strangolamento è in relazione con le porte corde del gioco ed i birilli di legno volanti possono colpendo le persone causare delle lesioni.

**ADVERTENCIA!** Existe peligro de asfixia ó atragantamiento asociado a las asas de yute del contenedor y los bolos de madera podrían provocar lesiones al impactarse por error en alguien.



**AVISOS!** Risco de asfixiar com as cordas, e pегuenas farpas de madeira que podem causar feridas ao serem usadas.

**VAROVÁNÍ!** Nebezpečí úškrtení nosnými drzadly, dřevéné kuželky mohou, v případě nárazu, způsobit zranění.

**VAROVANIE!** Riziko úškrtenia nosnými drzadlami, drevené kuželky môžu v prípade nárazu spôsobit zranenie.

**OSTRZEŻENIE!** Istnieje ryzyko uduszenia, związane z obecnością sznurków. Elementy drewniane, spadając, mogą spowodować obrażenia.

**ATENȚIE!** Există riscul de sufocare datorită utilizării impropii a frînghiilor de transport, iar impactul cu pocicele de lemn poate provoca răni.

**FIGYELEM!** A hordozó dobozon levő kötelek fulladás kockázata jár, valamint a fából készült teke fel hatással sérülést okozhat.

**ВНИМАНИЕ!** Съществува риск от задушаване, свързан с носещите въжета, а дървените кегли могат да причинят нараняване при удар.

**ΠΡΟΣΧΗ!** Υπάρχει κίνδυνος ασφυξίας εξαιτίας των σκοινιών μεταφοράς, και οι ξύλινες κούρες μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό κατά την προσκρούση.

**OPOZORILO!** Obstaja tveganje zadušitve pri nošenju vrvi in leseni kegljji lahko ob udarcu povzročijo poškodbo.

**ВНИМАНИЕ!** Существует риск удушья верёвками для переноски ящика, а при ударе деревянной болванкой возможны травмы.

**FIGYELEM!** A hordozó dobozon levő kötelek fulladás kockázata jár, valamint a fából készült teke fel hatással sérülést okozhat.

**OPOZORILO!** Pri primerno za otroke mlažše od 36 mesecev, saj obstaja nevarnost zadušitve zaradi nosilnih vrvi. Leseni keglji lahko v primeru udarca povzročijo poškodbe.

**ATENȚIE!** Există riscul de sufocare datorită utilizării impropii a frînghiilor de transport, iar impactul cu pocicele de lemn poate provoca răni.

**ATENȚIE!** Există riscul de sufocare datorită utilizării impropii a frînghiilor de transport, iar impactul cu pocicele de lemn poate provoca răni.

**Aviso:** Este jogo não é aconselhável para crianças com menos de 3 anos de idade. Existe o risco de asfixia associado às cordas de transporte e os pinos de madeira podem, através do impacto, causar danos.