
XDCOLLECTION

Wooden scatter set



Copyright© XD P453.52X

Content

English	_____	p. 3
Nederlands	_____	p. 5
Deutsch	_____	p. 7
Français	_____	p. 9
Español	_____	p. 11
Русский	_____	p. 13
Italiano	_____	p. 15
Polski	_____	p. 17

ENGLISH

CONTENTS

12 pins

1 throwing stick

AIM OF THE GAME:

The aim is to reach exactly 50 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:

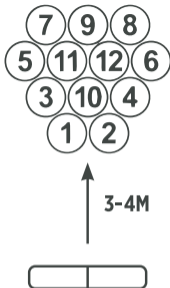
A pin is not considered to be toppled if it is at all resting on another pin or on the stick. After the throw, pins that have been knocked down are placed upright where they fell.

THROW SCORES:

If one pin is knocked down, the player gets the number of points shown on the pin. For example, if pin number 6 is toppled, the player gets 6 points. If more than one pin is toppled, the score is the number of pins toppled. For example, 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 50 points. If a player's score goes over 50, the score drops back down to 25 points. If a player fails to score any points after three throws, he/she must leave the game and act as scorekeeper.



ALTERNATIVE GAMES

- 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 pins toppled, regardless of how many pins are toppled. For example, if pins number 6 and 1 are toppled, the player gets 16 points. This way, players earn more points more quickly but also have to be more strategic about which pins they try to knock down.
-

NEDERLANDS

INHOUD

12 paaltjes

1 werpstok

DOEL VAN HET SPEL:

Het doel is om precies 50 punten te halen door de paaltjes om te gooien. De eerste speler die hierin slaagt, wint het spel.

WERPVOLGORDE:

De werpvolgorde voor het eerste spel kan door loting worden bepaald. De volgorde voor de volgende spellen wordt bepaald door de uitslag van het vorige spel (de speler met de minste punten begint).

DE SCORE BIJHOUDEN:

De spelers houden om beurten de score bij. Een speler moet ook de score bijhouden als hij/zij na drie worpen nog geen punten heeft verdiend.

BEGIN VAN HET SPEL:

De genummerde paaltjes worden bij elkaar opgesteld, 3 tot 4 meter van de werplijn. De eerste speler gooit de stok.

OMGEGOOID PAALTJE:

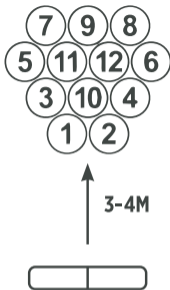
Een paaltje geldt niet als omgegooid als het deels op een ander paaltje of op de stok terechtkomt. Na de worp worden omgegooide paaltjes rechtop gezet op de plek waar ze vielen.

WERPSCORES:

Als één paaltje wordt omgegooid, krijgt de speler het aantal punten dat op het paaltje staat. Als bijvoorbeeld paaltje 6 is omgegooid, krijgt de speler 6 punten. Als er meer dan één paaltje omvalt, is de score het aantal omgegooide paaltjes. Als bijvoorbeeld paaltje 6 en 10 worden omgeworpen, krijgt de speler 2 punten. De maximale score uit één worp is dus 12.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt als de eerste speler precies 50 punten haalt. Als een speler boven de 50 punten komt, wordt de score teruggezet op 25 punten. Wie na drie worpen geen punten heeft gehaald, mag niet meer meedoen en moet de score bijhouden.



ALTERNATIEVE SPEELWIJZEN:

- De spelers beginnen allemaal met 70 punten en moeten op 0 uitkomen volgens dezelfde regels als hierboven. De score van elke worp wordt dus afgetrokken van het aantal punten dat de speler op dat moment heeft. Als de score onder de 0 komt, wordt deze teruggezet op 50.
 - Het aantal te verdienen punten in een worp kan de som zijn van alle getallen op de omgegooide paaltjes, ongeacht hoeveel paaltjes er zijn omgegooid. Als bijvoorbeeld paaltje 6 en 10 worden omgegooid, krijgt de speler 16 punten. Zo verdienen de spelers sneller punten maar moeten ze ook strategisch nadenken over welke paaltjes ze willen omgooien.
-

DEUTSCH

INHALT:

12 Klötze

1 Wurfholz

ZIEL DES SPIELS:

Ziel ist es, durch Umstoßen der Klötze genau 50 Punkte zu erreichen. Der erste Spieler, der dies erreicht, gewinnt das Spiel.

WURFREIHEFOLGE:

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

PUNKTEZÄHLER:

Die Spieler wechseln sich in der Rolle des Punktezählers ab. Ein Spieler kann auch zum Punktezähler werden, wenn er/sie nach drei Würfeln keine Punkte erzielt hat.

SPIELBEGINN:

Die nummerierten Klötze werden in eng nebeneinander 3-4 m von der Wurflinie entfernt aufgestellt. Der erste Spieler wirft das Wurfholz.

UMGESTOSSENER KLOTZ:

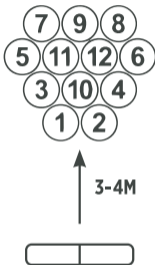
Ein Klotz gilt nicht als umgestoßen, wenn er auf einem anderen Klotz oder auf dem Wurfholz liegt. Nach dem Wurf werden umgestoßene Klötze dort, wo sie umgefallen sind, wieder aufgestellt.

WURFERGEBNISSE:

Wenn ein Klotz umgeworfen wird, erhält der Spieler die auf dem Klotz angegebene Punktzahl. Wenn zum Beispiel Klotz Nummer 6 umgeworfen wird, erhält der Spieler 6 Punkte. Wenn mehr als ein Klotz umgeworfen wird, ist die Punktzahl die Anzahl der umgeworfenen Klötze. Wenn zum Beispiel die Klötze Nummer 6 und 10 umgeworfen werden, erhält der Spieler 2 Punkte. Die maximale Punktzahl für einen Wurf ist also 12.

SPIELEND:

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler genau 50 Punkte erreicht hat. Erreicht ein Spieler mehr als 50 Punkte, sinkt die Punktzahl wieder auf 25 Punkte. Wenn ein Spieler nach drei Würfeln keine Punkte erreicht hat, muss er das Spiel verlassen und wird zum Punktezähler.



SPIELVARIANTEN:

- Die Spieler beginnen alle mit 70 Punkten. Ziel ist es, auf null Punkte zu kommen, wobei die gleichen Regeln wie oben gelten. Die Punktzahl jedes Wurfs wird also von der Punktzahl des Spielers abgezogen, die er zu diesem Zeitpunkt hat. Fällt die Punktzahl unter Null, wird sie wieder auf 50 gesetzt.
 - Die Punkte aus einem Wurf können die Summe aller Zahlen auf den umgestoßenen Klötzen sein, unabhängig davon, wie viele Klötze umgestoßen wurden. Wenn zum Beispiel die Klötze Nummer 6 und 10 umgeworfen werden, erhält der Spieler 16 Punkte. Auf diese Weise erhalten die Spieler schneller mehr Punkte, müssen aber auch strategischer vorgehen, welche Klötze sie umwerfen.
-

FRANÇAIS

CONTENU :

12 quilles

1 lanceur (Mölkky)

BUT DU JEU :

L'objectif est d'atteindre exactement 50 points en renversant les quilles. Le premier joueur à y parvenir remporte la partie.

ORDRE DE LANCER :

L'ordre de jeu de la première partie peut être décidé par tirage au sort. Le premier joueur qui commence la partie suivante est déterminé par les résultats de la partie précédente (le joueur avec le moins de points commence).

MARQUEUR :

Les joueurs sont marqueurs chacun à leur tour. Un joueur peut également devenir le marqueur s'il n'obtient aucun point après trois lancers.

COMMENCER UNE PARTIE :

Les quilles numérotées sont disposées en une formation serrée à 3-4 m de la ligne de lancer. Le premier joueur lance le Mölkky.

QUILLE RENVERSÉE :

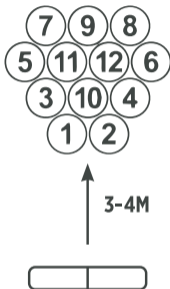
Une quille n'est pas considérée comme renversée si elle repose sur une autre quille ou sur le Mölkky. Après le lancer, les quilles qui ont été renversées sont redressées là où elles sont tombées.

POINTS :

Si une seule quille est renversée, le joueur obtient le nombre de points indiqué sur cette quille. Par exemple, si la quille numéro 6 est renversée, le joueur obtient 6 points. Si plusieurs quilles sont renversées, le score équivaut au nombre de quilles renversées. Par exemple, si les quilles numéro 6 et 10 sont renversées, le joueur obtient 2 points. Par conséquent, le score maximal par lancer est 12.

TERMINER UNE PARTIE :

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint exactement 50 points. Si un joueur obtient plus de 50 points, son score chute à 25 points. Si un joueur ne parvient pas à marquer de points après trois lancers, il doit quitter la partie et il devient le marqueur.



AUTRES JEUX :

- Les joueurs commencent tous la partie avec 70 points et le but est d'arriver à zéro en suivant les mêmes règles mentionnées ci-dessus. Dans ce cas, le score de chaque lancer est déduit des points du joueur à ce moment-là. Si le score est inférieur à zéro, il remonte à 50 points.

- Les points gagnés d'un lancer peuvent être la somme de tous les nombres sur les quilles renversées, quel que soit le nombre de quilles renversées. Par exemple, si les quilles numéro 6 et 10 sont renversées, le joueur obtient 16 points. De cette façon, les joueurs gagnent plus de points plus rapidement, mais doivent également être plus stratégiques quant aux quilles qu'ils essaient de faire tomber.

ESPAÑOL

CONTENIDO

12 bolos

1 palo de lanzamiento

OBJETIVO DEL JUEGO:

El objetivo es alcanzar exactamente 50 puntos derribando los bolos. El primer jugador que lo consiga gana la partida.

ORDEN DE LANZAMIENTO:

El orden de salida de la primera partida puede decidirse por sorteo. El orden de las siguientes partidas se determina por los resultados de la partida anterior (comienza el jugador con menos puntos).

ANOTADOR:

Los jugadores se turnan para llevar el marcador. Un jugador también puede convertirse en el anotador si no consigue ningún punto después de tres lanzamientos.

COMIENZO DEL JUEGO:

Los bolos numerados se disponen en una formación apretada a 3-4 m de la línea de lanzamiento. El primer jugador lanza el palo.

BOLOS CAÍDOS:

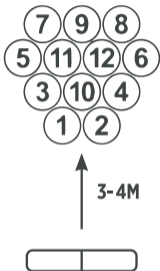
No se considera que un bolo está derribado si queda apoyado de cualquier forma en otro bolo o en el palo. Después del lanzamiento, los bolos derribados se colocan en posición vertical donde cayeron.

PUNTUACIÓN DE LOS LANZAMIENTOS:

Al derribar un bolo, el jugador obtiene el número de puntos indicado en el bolo. Por ejemplo, si se derriba el bolo número 6, el jugador obtiene 6 puntos. Si se derriba más de un bolo, la puntuación es el número de bolos derribados. Por ejemplo, si se derriban los bolos números 6 y 10, el jugador obtiene 2 puntos. Por lo tanto, la puntuación máxima de un lanzamiento es de 12.

FIN DEL JUEGO:

La partida termina cuando el primer jugador alcanza exactamente 50 puntos. Si la puntuación de un jugador supera los 50, la puntuación baja a 25 puntos. Si un jugador no consigue anotar ningún punto después de tres lanzamientos, deberá abandonar el juego y actuar como anotador.



MODOS DE JUEGO ALTERNATIVOS:

- Todos los jugadores comienzan con 70 puntos y el objetivo es llegar a cero siguiendo las mismas reglas anteriores. Así, la puntuación de cada lanzamiento se deduce del número de puntos del jugador en ese momento. Si la puntuación cae por debajo de cero, vuelve a 50.
 - Los puntos obtenidos por un lanzamiento pueden ser la suma de todos los números de los bolos derribados, independientemente del número de bolos derribados. Por ejemplo, si se derriban los bolos números 6 y 10, el jugador obtiene 16 puntos. De este modo, los jugadores ganan puntos con mayor rapidez, pero también tienen que pensar mejor en su estrategia sobre los bolos que intentan derribar.
-

РУССКИЙ

В НАБОРЕ:

12 кеглей

1 бита

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Набрать ровно 50 очков, сбивая кегли битой. Победит тот, кто сделает это первым.

ПОРЯДОК ХОДОВ:

Первую игру начинает тот, кто выиграл жеребьевку. В следующих играх очередность зависит от результатов предыдущей игры (начинает игрок с наименьшим количеством очков).

КТО СЧИТАЕТ ОЧКИ:

Это могут делать все игроки по очереди или тот игрок, который не наберет ни одного очка после трех бросков.

НАЧАЛО ИГРЫ:

Пронумерованные кегли располагаются плотным строем на расстоянии 3-4 м от линии броска. Первый игрок бросает биту.

СБИТАЯ КЕГЛЯ:

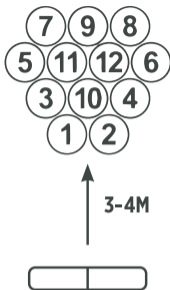
Кегля не считается сбитой, если она опирается на другую кеглю или на биту. После броска сбитые кегли ставятся вертикально там, где упали.

КАК СЧИТАТЬ ОЧКИ:

Если сбита одна кегля, игрок получает столько очков, сколько указано на этой кегле. Например, если у сбитой кегли номер 6, игрок получает 6 очков. Если сбито более одной кегли, количество очков равно количеству сбитых кеглей. Например, сбиты кегли номер 6 и номер 10, игрок получает 2 очка. Таким образом максимальное количество очков за один бросок составляет 12.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда первый игрок набирает ровно 50 очков. Если игрок набирает больше 50 очков, его счет падает до 25 очков. Если игроку не удастся набрать ни одного очка после трех бросков, он должен выйти из игры и считать очки других игроков.



ДРУГОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ:

- Все игроки стартуют с 70 очков. Цель состоит в том, чтобы дойти до нуля, следуя тем же правилам. Таким образом набранные за бросок очки вычитаются из числа очков игрока. Если цифра падает ниже нуля, игрок снова получает 50 очков.

- Очки, заработанные за бросок, могут быть сложением всех номеров на сбитых кеглях, независимо от того, сколько кеглей было сбито. Например, если упали кегли номер 6 и номер 1, игрок получает 16 очков. Таким образом игроки быстрее зарабатывают очки и должны более осознанно выбирать кегли, которые собираются сбить.

ITALIANO

CONTENUTO

12 birilli

1 bastone da lancio

SCOPO DEL GIOCO:

L'obiettivo è quello di raggiungere esattamente 50 punti facendo cadere i birilli. Il primo giocatore che raggiunge questo obiettivo vince la partita.

ORDINE DI LANCIO:

L'ordine di partenza per la prima partita può essere deciso da un sorteggio. L'ordine delle partite successive è determinato dai risultati della partita precedente (il giocatore con meno punti inizia).

SEGNAPUNTI:

I giocatori si alternano nel ruolo di segnapunti. Un giocatore può anche diventare il segnapunti se non riesce a guadagnare alcun punto dopo tre lanci.

COMINCIARE A GIOCARE:

I birilli numerati sono disposti in una formazione stretta a 3-4 m dalla linea di lancio. Il primo giocatore lancia il bastone.

BIRILLO ROVESCIATO:

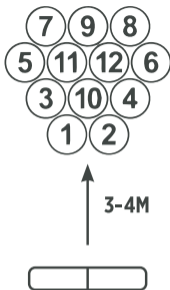
Un birillo non è considerato rovesciato se poggia su un altro birillo o sul bastone. Dopo il lancio, i birilli che sono stati abbattuti vengono messi in posizione verticale dove sono caduti.

PUNTEGGIO:

Se un birillo viene abbattuto, il giocatore ottiene il numero di punti indicato sul birillo. Per esempio, se il birillo numero 6 viene rovesciato, il giocatore ottiene 6 punti. Se più di un birillo viene rovesciato, il punteggio è il numero di birilli rovesciati. Per esempio, se i birilli numero 6 e 10 vengono abbattuti, il giocatore ottiene 2 punti. Il punteggio massimo di un lancio è quindi 12.

TERMINARE IL GIOCO:

Il gioco finisce quando il primo giocatore raggiunge esattamente 50 punti. Se il punteggio di un giocatore va oltre 50, il punteggio scende di nuovo a 25 punti. Se un giocatore non riesce a segnare alcun punto dopo tre lanci, deve lasciare il gioco e fungere da segnapunti.



GIOCHI ALTERNATIVI:

- I giocatori iniziano tutti con 70 punti e l'obiettivo è quello di scendere a zero, seguendo le stesse regole di cui sopra. Quindi il punteggio di ogni lancio viene detratto dal numero di punti del giocatore in quel momento. Se il punteggio scende sotto lo zero, ritorna a 50.

- I punti guadagnati da un lancio possono essere la somma di tutti i numeri sui birilli rovesciati, indipendentemente da quanti birilli vengono rovesciati. Per esempio, se i birilli numero 6 e 10 vengono abbattuti, il giocatore ottiene 16 punti. In questo modo, i giocatori guadagnano più punti più rapidamente, ma devono anche essere più strategici su quali birilli cercano di abbattere.

POLSKI

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

12 kręgli

1 zbijak

CEL GRY:

Celem gry jest uzyskanie dokładnie 50 punktów za przewracanie kręgli.

Pierwszy gracz, który osiągnie tę liczbę punktów, wygrywa grę.

KOLEJNOŚĆ RZUCANIA:

Kolejność rzucania pierwszej gry ustala się przez ciągnięcie losów. Kolejność w następnych grach ustalana jest na podstawie wyników poprzedniej gry (zaczyna gracz z najmniejszą liczbą punktów).

SĘDZIA:

Gracze kolejno pełnią rolę sędziego. Gracz może zostać sędzią, jeżeli nie zdobędzie żadnych punktów w trzech kolejnych rzutach.

ROZPOCZĘCIE GRY:

Numerowane kręgle ustawia się w zwartym szyku w odległości 3–4 m od linii rzutu. Pierwszy gracz rzuca zbijakiem.

PRZEWRÓCONE KRĘGLE:

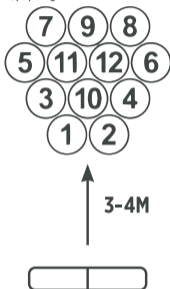
Kręgiel nie jest uznawany za przewrócony, jeżeli leży (choćby częściowo) na innym kręglu lub na zbijaku. Po wykonaniu rzutu kręgle są ustawiane w miejscach, w których upadły.

PUNKTACJA:

Jeśli przewrócony został tylko jeden kręgiel, gracz otrzymuje liczbę punktów zapisaną na danym kręglu. Na przykład po przewróceniu kręgla o numerze 6 gracz otrzymuje 6 punktów. Jeśli przewrócona została większa liczba kręgli, gracz otrzymuje tyle punktów, ile kręgli przewrócił. Na przykład po przewróceniu kręgla o numerze 6 i 10, gracz otrzymuje 2 punkty. W związku z tym maksymalna liczba punktów, które można otrzymać w jednym rzucie, wynosi 12.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie dokładnie 50 punktów. Jeżeli któryś gracz przekroczy 50 punktów, jego wynik obniża się do 25 punktów. Jeżeli w trzech kolejnych rzutach gracz nie zdobędzie żadnych punktów, opuszcza grę i pełni rolę sędziego.



ALTERNATYWNE GRY:

- Wszyscy gracze zaczynają grę z 70 punktami. Celem gry jest zmniejszenie liczby punktów do zera zgodnie z powyższymi zasadami. Wynik każdego rzutu jest odejmowany od liczby punktów gracza w danym momencie. Jeżeli wynik gracza spadnie poniżej zera, jego wynik wraca do 50 punktów.
 - Punkty zdobyte w każdym rzucie mogą być sumą wszystkich numerów na kreglach, bez względu na to ile z kregli zostało przewróconych. Na przykład po przewróceniu kregla o numerze 6 i 10, gracz otrzymuje 16 punktów. Dzięki temu gracze zdobywają punkty znacznie szybciej, ale jednocześnie muszą rozważnie dobierać kregle, które chcą przewrócić.
-



WARNING

EN: Warning: Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard

NL: Waarschuwing: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Verstikkingsgevaar.

DE: Achtung: Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet! Lange Schnur. Strangulationsgefahr.

FR: Avertissement : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Cordon long. Risque d'étranglement.

ES: Advertencia: No apto para niños menores de 36 meses. Cordon largo. Riesgo de estrangulamiento.

IT: Attenzione: non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene un lungo cordino. Rischio di strangolamento.

RU: Не подходит для детей младше 3 лет. Длинный шнур. Опасность удушья.

PL: Uwaga: Nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia. Długi przewód, ryzyko uduszenia.
