



Knapsack



DA

p. 8

ES

p. 7

NL

p. 3

CZ

p. 11

DE

p. 5

FR

p. 4

PL

p. 9

SK

p. 12

EN

p. 2

IT

p. 6

RO

p. 10



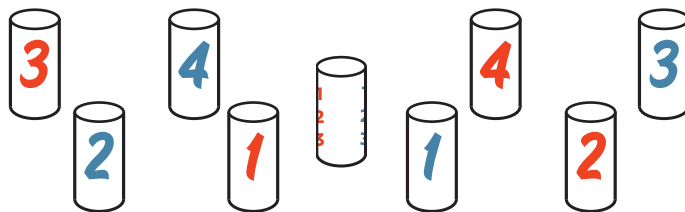
NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Wurgingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Longue corde. Danger de strangulation. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lang snor. Stranguleringsfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisohht. Pikk nõör. Poomisoht. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pitkä naru. Kuristumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Lang snor. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Długa linka. Niebezpieczeństwo zadzierzgnięcia. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Corda comprida. Risco de estrangulamento. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Coardă lungă. Pericol de strangulare. **SL** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Nevarnost zadavitve. Dolga vrvica. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Långt snöre. Risk för strypning.

Copyright © 2025 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B | 2031 BH Haarlem | The Netherlands





The combined numbers on both sides of the pins are always 9 if you add them up. So on the back of the 7, there is a 2.

Preparation

- Place the pins as shown in the image.
- Position the joker in the middle, turned sideways so it appears colorless. Leave approximately 20 cm between the pins.
- Put down the bag (the scoreboard) at a distance of 4 to 5 meters/steps from the pins. This marks the throwing position for both teams

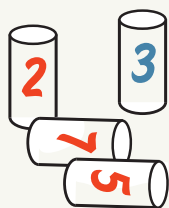
Play

- The red and blue teams take turns throwing the knotted club to knock the pins over.
- The player holds the club at the end of the grip and throws underhand.
- Points are scored by knocking over pins. These points are added together after each turn.
- Place the knocked-over pins upright in the exact spot where they landed, with the color of the team that knocked them over facing the players.
- Use the bag with the scoring blocks to keep track of the score.



Set

- If you knock over multiple pins, you score 1 point per pin, regardless of the colors or numbers on the pins.
- If you knock over just one pin that is already in your team's color, without knocking over other pins, you score the number of points shown on that pin.
- If you knock over just one pin in the opponent's color, you score only 1 point for that pin.



Example

- Team Red knocks over 2 pins and scores 2 points. If Team Red had only knocked over the red 7, it would have scored 7 points. If Team Red had knocked over the blue 3, it would have scored 1 point.



The joker

- If the joker stands in your team's color and you knock it over (and only the joker), you score 1, 2, or 3 points – you may choose.
- If the joker stands in your opponent's color and you knock it over, you score 1 point for knocking over 1 pin.

How to win

You win when all pins are standing in your team's color OR when you reach exactly 30 points by knocking over a pin that is already in your team's color. If you score more than 30 points, you continue until you reach exactly 10 points again. If you go over 10, you continue until 20 points, and so on.

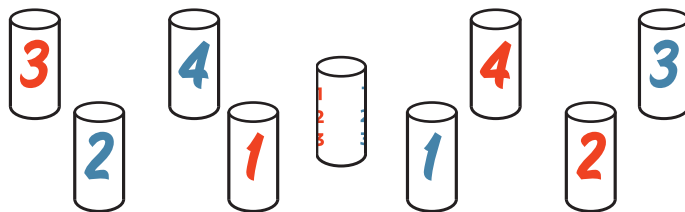


Examples of ending the game

Team Blue is on 27 points and knocks over a blue 4. Blue exceeds 30 points by 1. Place the score block on 1. Team Blue's new goal is now exactly 10 points. When team Blue reaches over 10, the new goal will be 20 points, etc.

Team Red is on 28 points and knocks over 2 pins. Team Red reached 30 points in the wrong way, so its new goal is 10 points.

Team Blue has 29 points but can't end the game because the blue 1 or the blue joker is not visible. Team Blue's new goal is 10 points.



De gecombineerde getallen aan beide zijden van de kegels zijn altijd 9 als je ze optelt. Dus op de achterkant van de 7 staat een 2.

Vorbereiding

- Plaats de kegels zoals weergegeven op de afbeelding.
- Zet de joker in het midden, gedraaid op zijn zij zodat hij kleurloos lijkt. Laat ongeveer 20 cm ruimte tussen de kegels.
- Leg de tas (het scorebord) op een afstand van 4 tot 5 meter/stappen van de kegels. Dit markeert de werppositie voor beide teams.

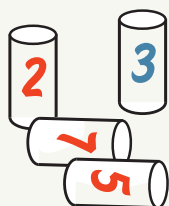
Spel

- Het rode en het blauwe team gooien om de beurt met de geknoopte stok om de kegels om te werpen.
- De speler houdt de stok vast aan het uiteinde van de grip en gooit onderhands.
- Punten worden gescoord door kegels om te werpen. Deze punten worden na elke beurt bij elkaar opgeteld.
- Zet de omgeworpen kegels rechtop op exact de plek waar ze zijn geland, met de kleur van het team dat ze omver heeft gegooid naar de spelers toe.
- Gebruik de tas met de scoreblokjes om de stand bij te houden.



Puntentelling

- Als je meerdere kegels omgooit, scoor je 1 punt per kegel, ongeacht de kleuren of nummers op de kegels.
- Als je slechts één kegel omgooit die al in jouw teamkleur staat, zonder andere kegels om te gooien, scoor je het aantal punten dat op die kegel staat.
- Als je slechts één kegel omgooit in de kleur van de tegenstander, scoor je slechts 1 punt voor die ene kegel.



Voorbeeld:

- Team Rood gooit 2 kegels om en scoort 2 punten. Als Team Rood alleen de rode 7 had omgegooid, zou het 7 punten hebben gescoord. Als Team Rood de blauwe 3 had omgegooid, zou het 1 punt hebben gescoord.



De Joker

- Staat de joker in jouw teamkleur en gooi je hem om (en alleen de joker), dan scoor je 1, 2 of 3 punten – jij mag kiezen.
- Staat de joker in de kleur van de tegenstander en gooi je hem om, dan scoor je 1 punt voor het omgooien van 1 kegel.

Hoe win je?

Je wint wanneer alle kegels in jouw teamkleur staan OF wanneer je precies 30 punten bereikt door een kegel om te gooien die al in jouw teamkleur staat. Als je meer dan 30 punten scoort, ga je door totdat je weer precies 10 punten bereikt. Ga je over 10 heen, dan wordt het nieuwe doel 20 punten, enzovoort.

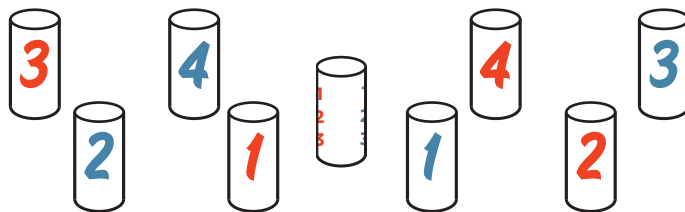


Voorbeelden van het beëindigen van het spel

Team Blauw staat op 27 punten en gooit een blauwe 4 om. Blauw komt 1 punt boven de 30 uit. Plaats het scoreblokje op 1. Het nieuwe doel van Team Blauw is nu precies 10 punten. Wanneer Team Blauw boven de 10 komt, wordt het nieuwe doel 20 punten, enzovoort.

Team Rood staat op 28 punten en gooit 2 kegels om. Team Rood heeft 30 punten bereikt op de verkeerde manier, dus het nieuwe doel is 10 punten.

Team Blauw heeft 29 punten maar kan het spel niet beëindigen omdat de blauwe 1 of de blauwe joker niet zichtbaar is. Het nieuwe doel van Team Blauw is 10 punten.



Les nombres combinés des deux côtés des quilles font toujours 9 si vous les additionnez. Donc, au dos du 7, il y a un 2.

Préparation

- Placez les quilles comme indiqué sur l'image.
- Placez le joker au milieu, tourné sur le côté pour que les couleurs ne se voient pas. Laissez environ 20 cm entre les quilles.
- Posez le sac (le tableau de score) à une distance de 4 à 5 mètres/pas des quilles. Cela détermine la position de lancer pour les deux équipes.

Jeu

- Les équipes rouge et bleue lancent à tour de rôle la batte nouée pour faire tomber les quilles.
- Le joueur tient la batte par l'extrémité et lance par en dessous.
- Les points sont marqués en faisant tomber les quilles. Ces points sont additionnés après chaque tour.
- Remplacez les quilles tombées à l'endroit exact où elles ont atterri, avec la couleur de l'équipe qui les a renversées tournée vers les joueurs.
- Utilisez le sac avec les blocs de score pour suivre les points.

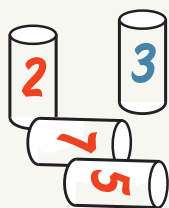


Points

Si vous renversez plusieurs quilles, vous marquez 1 point par quille, quelle que soit la couleur ou le numéro.

Si vous renversez une seule quille déjà dans la couleur de votre équipe, sans en renverser d'autres, vous marquez le nombre indiqué sur cette quille.

Si vous renversez une seule quille de la couleur adverse, vous marquez seulement 1 point.



Exemple

- L'équipe rouge renverse 2 quilles et marque 2 points. Si elle avait renversé seulement la rouge 7, elle aurait marqué 7 points. Si elle avait renversé la bleue 3, elle aurait marqué 1 point.



Le Joker

- Si le joker est dans la couleur de votre équipe et que vous le renversez (et seulement lui), vous marquez 1, 2 ou 3 points – à vous de choisir.
- Si le joker est dans la couleur adverse et que vous le renversez, vous marquez 1 point.

Comment gagner

Vous gagnez quand toutes les quilles sont dans la couleur de votre équipe OU quand vous atteignez exactement 30 points en renversant une quille déjà dans votre couleur.

Si vous dépassez 30 points, continuez jusqu'à atteindre exactement 10 points. Si vous dépassez 10, le nouvel objectif est 20 points, etc.

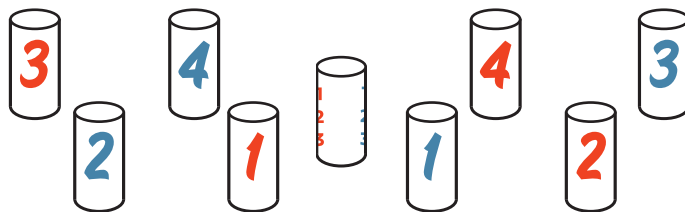


Exemples de fin de jeu

L'équipe bleue a 27 points et renverse une bleue 4. Elle dépasse 30 points de 1. Nouveau objectif : 10 points.

L'équipe rouge a 28 points et renverse 2 quilles. Elle atteint 30 points de manière incorrecte, nouvel objectif : 10 points.

L'équipe bleue a 29 points mais ne peut pas finir car la bleue 1 ou le joker bleu n'est pas visible. Nouvel objectif : 10 points.



Die kombinierten Zahlen auf beiden Seiten der Kegel ergeben immer 9, wenn man sie addiert. Also steht auf der Rückseite der 7 eine 2.

Vorbereitung

- Stelle die Kegel wie auf dem Bild auf.
- Platziere den Joker in der Mitte, seitlich gedreht, sodass er farblos wirkt. Lasse etwa 20 cm Abstand zwischen den Kegeln.
- Lege den Beutel (die Punkteleiste) in einer Entfernung von 4 bis 5 Metern/Schritten von den Kegeln. Dies markiert die Wurfposition für beide Teams.

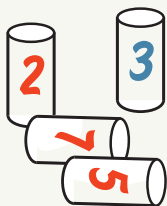
Spiel

- Die roten und blauen Teams werfen abwechselnd den geknoteten Schläger, um die Kegel umzuwerfen.
- Der Spieler hält den Schläger am Griffende und wirft ihn von unten.
- Punkte werden durch das Umwerfen von Kegeln erzielt. Diese Punkte werden nach jedem Wurf addiert.
- Stelle die umgeworfenen Kegel genau an der Stelle wieder auf, an der sie gelandet sind, mit der Farbe des Teams, das sie umgeworfen hat, zu den Spielern gerichtet.
- Verwende den Beutel mit den Punkteblöcken, um den Punktestand zu verfolgen.



Punktewertung

- Wenn du mehrere Kegel umwirfst, erhältst du 1 Punkt pro Kegel, unabhängig von Farben oder Zahlen.
- Wenn du nur einen Kegel umwirfst, der bereits in deiner Teamfarbe steht, ohne andere Kegel umzuwerfen, erhältst du die Punktzahl, die auf diesem Kegel steht.
- Wenn du nur einen Kegel in der gegnerischen Farbe umwirfst, erhältst du nur 1 Punkt für diesen Kegel.



Beispiel

- Team Rot wirft 2 Kegel um und erzielt 2 Punkte. Wenn Team Rot nur die rote 7 umgeworfen hätte, hätte es 7 Punkte erzielt. Wenn Team Rot die blaue 3 umgeworfen hätte, hätte es 1 Punkt erzielt.



Der Joker

- Wenn der Joker in deiner Teamfarbe steht und du ihn umwirfst (und nur den Joker), erhältst du 1, 2 oder 3 Punkte – du darfst wählen.
- Wenn der Joker in der gegnerischen Farbe steht und du ihn umwirfst, erhältst du 1 Punkt für das Umwerfen eines Kegels.

So gewinnst du

Du gewinnst, wenn alle Kegel in deiner Teamfarbe stehen ODER wenn du genau 30 Punkte erreichst, indem du einen Kegel umwirfst, der bereits in deiner Teamfarbe steht.

Wenn du mehr als 30 Punkte erzielst, spielst du weiter, bis du genau 10 Punkte erreichst. Wenn du über 10 kommst, ist das neue Ziel 20 Punkte usw.

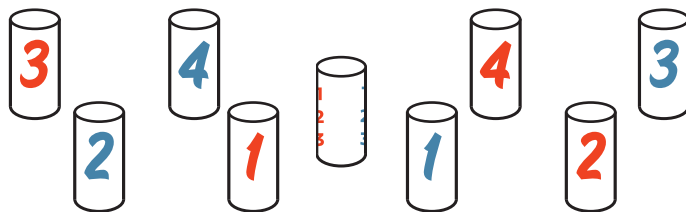


Beispiele für das Spielende

Team Blau hat 27 Punkte und wirft eine blaue 4 um. Blau überschreitet 30 Punkte um 1. Setze den Punkteblock auf 1. Neues Ziel: 10 Punkte.

Team Rot hat 28 Punkte und wirft 2 Kegel um. Team Rot erreicht 30 Punkte auf falsche Weise, neues Ziel: 10 Punkte.

Team Blau hat 29 Punkte, kann aber nicht beenden, weil die blaue 1 oder der blaue Joker nicht sichtbar ist. Neues Ziel: 10 Punkte.



I numeri combinati su entrambi i lati dei birilli sono sempre 9 se li sommi. Quindi sul retro del 7 c'è un 2.

Preparazione

- Posiziona i birilli come mostrato nell'immagine.
- Metti il jolly al centro, girato di lato in modo che sembri senza colore. Lascia circa 20 cm tra i birilli.
- Metti la borsa (il tabellone segnapunti) ad una distanza di 4-5 metri/passi dai birilli. Questo segna la posizione di lancio per entrambe le squadre.

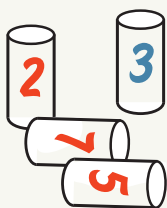
Gioco

- Le squadre rosse e blu si alternano nel lancio del bastone annodato per abbattere i birilli.
- Il giocatore tiene il bastone all'estremità e lancia dal basso.
- I punti si ottengono abbattendo i birilli. Questi punti vengono sommati dopo ogni turno.
- Rimetti in piedi i birilli abbattuti esattamente dove sono caduti, con il colore della squadra che li ha abbattuti rivolto verso i giocatori.
- Usa la borsa con i blocchi segnapunti per tenere traccia del punteggio.



Punteggio

- Se abbatti più birilli, ottieni 1 punto per birillo, indipendentemente da colori o numeri.
- Se abbatti solo un birillo già nel colore della tua squadra, senza abbatterne altri, ottieni il numero di punti indicato sul birillo.
- Se abbatti solo un birillo del colore avversario, ottieni solo 1 punto.



Esempio

- La squadra rossa abbatte 2 birilli e ottiene 2 punti. Se avesse abbattuto solo il rosso 7, avrebbe ottenuto 7 punti. Se avesse abbattuto il blu 3, avrebbe ottenuto 1 punto.



Il Jolly

- Se il jolly è nel colore della tua squadra e lo abbatti (e solo il jolly), ottieni a tua scelta 1, 2 o 3 punti.– puoi scegliere.
- Se il jolly è nel colore avversario e lo abbatti, ottieni 1 punto.

Come vincere

Vinci quando tutti i birilli sono nel colore della tua squadra OPPURE quando raggiungi esattamente 30 punti abbattendo un birillo già nel tuo colore. Se superi i 30 punti, continui finché non raggiungi esattamente 10 punti. Se superi 10, il nuovo obiettivo è 20 punti, e così via.

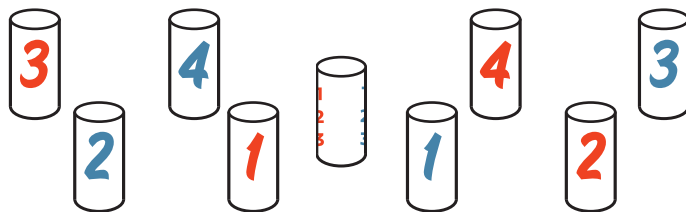


Esempi di fine partita

La squadra blu ha 27 punti e abbatte un blu 4. Supera 30 punti di 1. Nuovo obiettivo: 10 punti.

La squadra rossa ha 28 punti e abbatte 2 birilli. Ha raggiunto 30 punti nel modo sbagliato, nuovo obiettivo: 10 punti.

La squadra blu ha 29 punti ma non può finire perché il blu 1 o il jolly blu non è visibile. Nuovo obiettivo: 10 punti.



Los números combinados en ambos lados de los bolos siempre suman 9 si los agregas. Así que en la parte trasera del 7 hay un 2.

Preparación

- Coloca los bolos como se muestra en la imagen.
- Coloca el comodín en el centro, girado de lado para que parezca sin color. Deja aproximadamente 20 cm entre los bolos.
- Coloca la bolsa (el marcador) a una distancia de 4-5 metros/pasos de los bolos. Esto marca la posición de lanzamiento para ambos equipos.

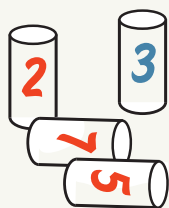
Juego

- Los equipos rojo y azul se turnan para lanzar el palo anudado y derribar los bolos.
- El jugador sostiene el palo por el extremo y lanza por debajo.
- Se obtienen puntos derribando bolos. Estos puntos se suman después de cada turno.
- Coloca los bolos derribados en posición vertical exactamente donde cayeron, con el color del equipo que los derribó mirando hacia los jugadores.
- Usa la bolsa con los bloques de puntuación para llevar el marcador.



Puntuación

- Si derribas varios bolos, obtienes 1 punto por bolo, sin importar colores o números.
- Si derribas solo un bolo que ya está en el color de tu equipo, sin derribar otros, obtienes el número indicado en ese bolo.
- Si derribas solo un bolo del color del oponente, obtienes solo 1 punto.



Ejemplo

- El equipo rojo derriba 2 bolos y obtiene 2 puntos. Si hubiera derribado solo el rojo 7, habría obtenido 7 puntos. Si hubiera derribado el azul 3, habría obtenido 1 punto.



El Comodín

- Si el comodín está en el color de tu equipo y lo derribas (y solo el comodín), obtienes 1, 2 o 3 puntos – tú eliges.
- Si el comodín está en el color del oponente y lo derribas, obtienes 1 punto.

Cómo ganar

Ganas cuando todos los bolos están en el color de tu equipo O cuando alcanzas exactamente 30 puntos derribando un bolo que ya está en tu color.

Si superas los 30 puntos, continúas hasta alcanzar exactamente 10 puntos. Si superas 10, el nuevo objetivo es 20 puntos, y así sucesivamente.

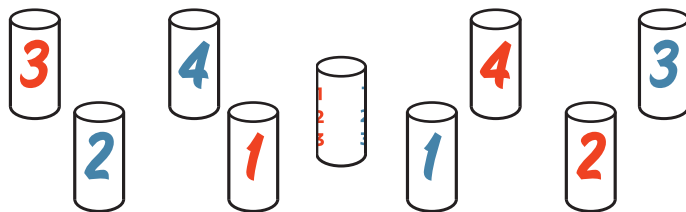


Ejemplos de final del juego

El equipo azul tiene 27 puntos y derriba un azul 4. Supera 30 puntos por 1. Nuevo objetivo: 10 puntos.

El equipo rojo tiene 28 puntos y derriba 2 bolos. Alcanzó 30 puntos de manera incorrecta, nuevo objetivo: 10 puntos.

El equipo azul tiene 29 puntos pero no puede terminar porque el azul 1 o el comodín azul no está visible. Nuevo objetivo: 10 puntos.



Tallene på begge sider af keglene giver altid 9 tilsammen. Så bag på 7'eren er der en 2'er.

Forberedelse

- Placer keglene som vist på billedet.
- Placer jokeren i midten, drejet sidelæns, så den ser farveløs ud. Lad cirka 20 cm mellem keglene.
- Læg posen (pointtavlen) i en afstand af 4-5 meter/skridt fra keglene. Dette markerer kastestedet for begge hold.

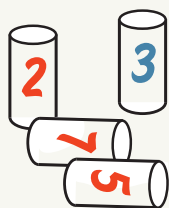
Spil

- Det røde og blå hold skiftes til at kaste den knudede kølle for at vælte keglene.
- Spilleren holder køllen i enden af grebet og kaster underhånd.
- Point gives ved at vælte kegler. Disse point lægges sammen efter hver tur.
- Stil de væltede kegler op igen præcis der, hvor de landede, med farven på det hold, der væltede dem, vendt mod spillerne.
- Brug posen med pointblokke til at holde styr på scoren.



Pointgivning

- Hvis du vælter flere kegler, får du 1 point pr. kegle, uanset farver eller tal.
- Hvis du vælter kun én kegle, der allerede står i dit holds farve, uden at vælte andre, får du det antal point, der står på keglen.
- Hvis du vælter kun én kegle i modstanderens farve, får du kun 1 point.



Eksempel

- Hold Rød vælter 2 kegler og får 2 point. Hvis hold Rød kun havde væltet den røde 7, ville det have fået 7 point. Hvis det havde væltet den blå 3, ville det have fået 1 point.



Jokeren

- Hvis jokeren står i dit holds farve, og du vælter den (og kun jokeren), får du 1, 2 eller 3 point – du vælger.
- Hvis jokeren står i modstanderens farve, og du vælter den, får du 1 point.

Sådan vinder du

Du vinder, når alle kegler står i dit holds farve ELLER når du når præcis 30 point ved at vælte en kegle, der allerede står i dit holds farve.

Hvis du scorer mere end 30 point, fortsætter du, indtil du når præcis 10 point.

Hvis du går over 10, er det nye mål 20 point osv.

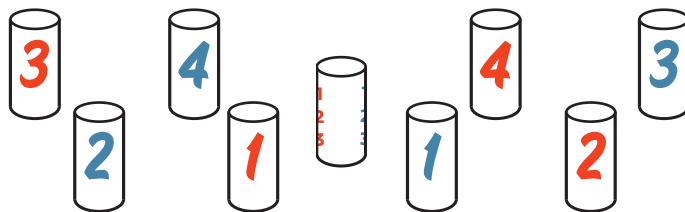


Eksempler på afslutning

Hold Blå har 27 point og vælter en blå 4. Blå går over 30 med 1 point. Nyt mål: 10 point.

Hold Rød har 28 point og vælter 2 kegler. Nyt mål: 10 point.

Hold Blå har 29 point, men kan ikke afslutte, fordi blå 1 eller blå joker ikke er synlig. Nyt mål: 10 point.



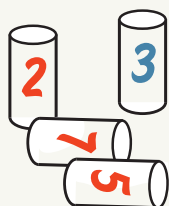
Suma liczb po obu stronach pinu zawsze wynosi 9. Dlatego na odwrocie pinu z numerem 7 znajduje się 2.

Przygotowanie

- Ustaw piny zgodnie z ilustracją.
- Umieść jokera na środku, obróconego bokiem, tak aby wyglądał na bezkolorowego. Zachowaj odstęp około 20 cm między pinami.
- Połóż worek (tablicę punktów) w odległości 4–5 metrów / kroków od pinów. To wyznacza miejsce rzutu dla obu drużyn.

Rozgrywka

- Drużyny czerwona i niebieska na zmianę rzucają zawiązaną pałką, starając się przewrócić piny.
- Gracz trzyma pałkę na końcu uchwytu i rzuca ją podchwytym.
- Punkty zdobywa się za przewracanie pinów. Punkty są sumowane po każdej turze.
- Przewrócone piny ustaw pionowo dokładnie w miejscu, w którym upadły, kolorem drużyny, która je przewróciła, skierowanym w stronę graczy.
- Używaj worka z klockami punktowymi do zapisywania wyniku.



Punktacja

- Jeśli przewrócisz kilka pinów, zdobywasz 1 punkt za każdy pin, niezależnie od ich koloru lub numeru.
- Jeśli przewrócisz tylko jeden pin w kolorze swojej drużyny, nie przewracając innych pinów, zdobywasz liczbę punktów widniejącą na tym pinie.
- Jeśli przewrócisz tylko jeden pin w kolorze drużyny przeciwnej, zdobywasz tylko 1 punkt za ten pin.

Przykład

- Drużyna Czerwona przewraca 2 piny i zdobywa 2 punkty.
- Gdyby Drużyna Czerwona przewróciła tylko czerwony pin 7, zdobyłaby 7 punktów.
- Gdyby Drużyna Czerwona przewróciła niebieski pin 3, zdobyłaby 1 punkt.



Joker

- Jeśli joker stoi w kolorze twojej drużyny i przewrócisz go (i tylko jego), zdobywasz 1, 2 lub 3 punkty – wybór należy do ciebie.
- Jeśli joker stoi w kolorze drużyny przeciwnej i go przewrócisz, zdobywasz 1 punkt za przewrócenie 1 pinu.

Jak wygrać

Wygrywasz, gdy wszystkie piny stoją w kolorze twojej drużyny LUB gdy zdobędziesz dokładnie 30 punktów, przewracając pin w kolorze swojej drużyny. Jeśli zdobędziesz więcej niż 30 punktów, grasz dalej, aż ponownie osiągniesz dokładnie 10 punktów. Jeśli przekroczysz 10, grasz dalej do 20 punktów itd.

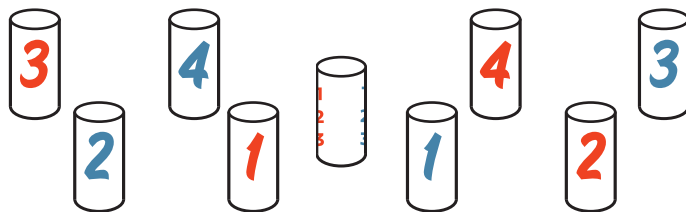


Przykłady zakończenia gry

Drużyna Niebieska ma 27 punktów i przewraca niebieski pin 4. Niebiescy przekraczają 30 punktów o 1. Umieść klocek punktowy na 1. Nowym celem Drużyny Niebieskiej jest teraz dokładnie 10 punktów. Gdy Drużyna Niebieska przekroczy 10 punktów, nowym celem będzie 20 punktów itd.

Drużyna Czerwona ma 28 punktów i przewraca 2 piny. Drużyna Czerwona osiągnęła 30 punktów w niewłaściwy sposób, więc jej nowym celem jest 10 punktów.

Drużyna Niebieska ma 29 punktów, ale nie może zakończyć gry, ponieważ niebieski pin 1 lub niebieski joker nie są widoczne. Nowym celem Drużyny Niebieskiej



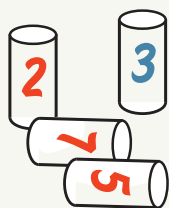
Numerele de pe
ambele părți ale
popicelor
însușează
întotdeauna 9.
Deci pe spatele lui
7 este un 2.

Pregătire

- Așază popicele ca în imagine.
- Pune jokerul în mijloc, întors lateral ca să pară fără culoare. Lasă aproximativ 20 cm între popice.
- Pune sacul (tabla de scor) la o distanță de 4-5 metri/pași de popice. Aceasta marchează poziția de aruncare pentru ambele echipe.

Joc

- Echipele roșie și albastră aruncă pe rând bâta noduroasă pentru a doborî popicele.
- Jucătorul ține bâta la capăt și aruncă pe dedesubt.
- Punctele se obțin doborând popice. Acestea se adună după fiecare tură.
- Ridică popicele doborâte exact unde au căzut, cu culoarea echipei care le-a doborât orientată spre jucători.
- Folosește sacul cu blocurile de scor pentru a ține evidența punctelor.



Scor

- Dacă dobori mai multe popice, primești 1 punct pentru fiecare, indiferent de culoare sau număr.
- Dacă dobori doar un popic deja în culoarea echipei tale, fără să dobori altele, primești numărul de puncte de pe acel popic.
- Dacă dobori doar un popic din culoarea adversarului, primești doar 1 punct.

Exemplu

- Echipa Roșie doboară 2 popice și primește 2 puncte. Dacă ar fi doborât doar roșul 7, ar fi primit 7 puncte. Dacă ar fi doborât albastrul 3, ar fi primit 1 punct.



Jokerul

- Dacă jokerul este în culoarea echipei tale și îl dobori (și doar pe el), primești 1, 2 sau 3 puncte – alegi tu.
- Dacă jokerul este în culoarea adversarului și îl dobori, primești 1 punct.

Cum câștigi

- Câștigi când toate popicele sunt în culoarea echipei tale SAU când ajungi exact la 30 de puncte doborând un popic deja în culoarea ta.
- Dacă depășești 30 de puncte, continui până ajungi exact la 10 puncte. Dacă depășești 10, noul obiectiv este 20 puncte și tot așa.

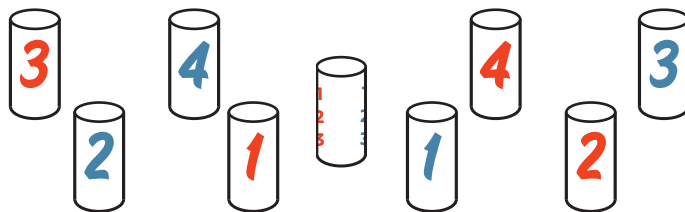


Exemple de final

Echipa Albastră are 27 puncte și doboară un albastru 4. Depășește 30 cu 1 punct. Noul obiectiv: 10 puncte.

Echipa Roșie are 28 puncte și doboară 2 popice. Noul obiectiv: 10 puncte.

Echipa Albastră are 29 puncte, dar nu poate termina pentru că albastrul 1 sau jokerul albastru nu este vizibil. Noul obiectiv: 10 puncte.



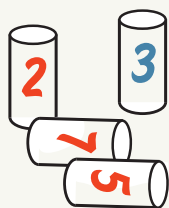
The combined numbers on both sides of the pins are always 9 if you add them up. So on the back of the 7, there is a 2.

Příprava

- Umístěte kuželky podle obrázku.
- Umístěte žolíka doprostřed, otočeného bokem, aby vypadal bezbarvě. Nechte asi 20 cm mezi kuželkami.
- Položte sáček (tabulku skóre) ve vzdálenosti 4–5 metrů/kroků od kuželek. To označuje místo hodu pro oba týmy.

Hra

- Červený a modrý tým se střídají v házení uzlované hole, aby shodili kuželky.
- Hráč drží hůl na konci a hází spodem.
- Body se získávají shazováním kuželek. Tyto body se sčítají po každém kole.
- Postavte shozené kuželky přesně tam, kde dopadly, s barvou týmu, který je shodil, směrem k hráčům.
- Použijte sáček s bloky skóre pro sledování bodů.



Bodování

- Pokud shodíte více kuželek, získáte 1 bod za každou, bez ohledu na barvu nebo číslo.
- Pokud shodíte pouze jednu kuželku, která je již v barvě vašeho týmu, bez dalších, získáte počet bodů uvedený na kuželce.
- Pokud shodíte pouze jednu kuželku v barvě soupeře, získáte pouze 1 bod.

Příklad

Tým Červený shodí 2 kuželky a získá 2 body. Pokud by shodil pouze červenou 7, získal by 7 bodů. Pokud by shodil modrou 3, získal by 1 bod.



Žolík

- Pokud žolík stojí v barvě vašeho týmu a shodíte ho (a pouze žolíka), získáte 1, 2 nebo 3 body – vyberete si.
- Pokud žolík stojí v barvě soupeře a shodíte ho, získáte 1 bod.

Jak vyhrát

Vyhrájete, když všechny kuželky stojí v barvě vašeho týmu NEBO když dosáhnete přesně 30 bodů shazením kuželky, která je již v barvě vašeho týmu. Pokud překročíte 30 bodů, pokračujete, dokud nedosáhnete přesně 10 bodů. Pokud překročíte 10, nový cíl je 20 bodů atd.

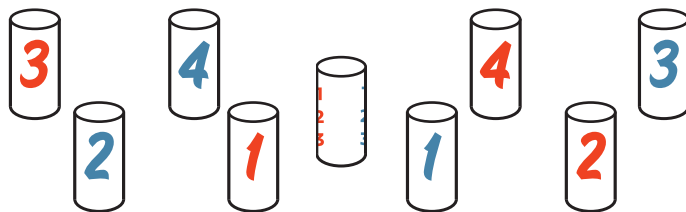


Příklady konce hry

Tým Modrý má 27 bodů a shodí modrou 4. Překročí 30 o 1 bod. Nový cíl: 10 bodů.

Tým Červený má 28 bodů a shodí 2 kuželky. Nový cíl: 10 bodů.

Tým Modrý má 29 bodů, ale nemůže skončit, protože modrá 1 nebo modrý žolík není vidět. Nový cíl: 10 bodů.



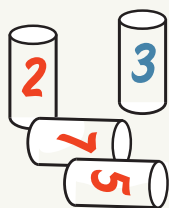
Súčet čísel na oboch stranách kolkov je vždy 9. Takže na zadnej strane 7 je 2

Príprava

- Umiestnite kolky podľa obrázka.
- Žolík položte do stredu a natočte ho stranou tak, aby nebolo vidieť farby. Medzi kolkami nechajte približne 20 cm.
- Vrečko (bodovaciu tabuľku) položte vo vzdialenosti 4 až 5 metrov/krokov od kolkov. Toto označuje miesto hodu pre oba tímy.

Hra

- Červený a modrý tím sa striedajú v hodoch s uzlom z lana s cieľom zraziť kolky.
- Hráč drží uzol na konci a hádže zospodu.
- Body sa získavajú zrážaním kolkov. Po každom kole sa body sčítajú.
- Zrazené kolky postavte vzpriamene presne na miesto, kde dopadli, a natočte ich k hráčom farbou tímu, ktorý ich zrazil.
- Na sledovanie skóre použite vrečko s bodovacími žetónmi.



Bodovanie

- Ak zrazíte viac kolkov naraz, získate 1 bod za každý kolok bez ohľadu na farby alebo čísla na kolkoch.
- Ak zrazíte iba jeden kolok vo farbe svojho tímu a nezrazíte žiadny iný kolok, získate počet bodov uvedený na tomto kolku.
- Ak zrazíte iba jeden kolok vo farbe súpera, získate zaň iba 1 bod.

Príklad

Tím červených zrazí 2 kolky a získa 2 body. Ak by tím červených zrazil iba červenú 7, získal by 7 bodov. Ak by tím červených zrazil modrú 3, získal by 1 bod.



Žolík

- Ak žolík stojí s farbou vášho tímu a zrazíte ho (a iba žolíka), získate 1, 2 alebo 3 body – môžete si vybrať.
- Ak žolík stojí s farbou súpera a zrazíte ho, získate 1 bod za zrazenie jedného kolkov.

Ako vyhrať

Vyhrávate, keď všetky postavené kolky majú farbu vášho tímu ALEBO keď dosiahnete presne 30 bodov zrazením kolkov, ktorý už má farbu vášho tímu. Ak získate viac než 30 bodov, pokračujete, kým opäť nedosiahnete presne 10 bodov. Ak presiahnete 10, pokračujete k 20 bodom atď.



Príklady ukončenia hry

Tím modrých má 27 bodov a zrazí modrú 4. Modrý tím prekročí 30 bodov o 1. Bodovací žetón položte na 1. Novým cieľom tímu modrých je teraz presne 10 bodov. Keď tím modrých presiahne 10 bodov, novým cieľom bude 20 bodov atď.

Tím červených má 28 bodov a zrazí 2 kolky. Tím červených dosiahol 30 bodov nesprávnym spôsobom, takže ich nový cieľ je 10 bodov.

Tím modrých má 29 bodov, ale nemôže ukončiť hru, pretože modrá 1 alebo modrý žolík nie je viditeľný. Novým cieľom tímu modrých je 10 bodov.