

Art. Nr. 12402

6+ 

2 

CE UK
CA

Kubb Viking Game with Numbers Active

Game instruction

Wikingerspiel Kubb mit Zahlen Active

Spielanleitung

Jeu viking Kubb avec chiffres Active

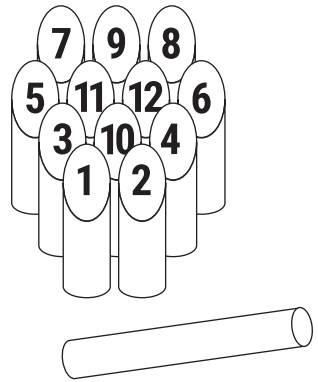
Règle du jeu

Gioco dei vichinghi Kubb con numeri Active

Istruzioni di gioco

Juego vikingo Kubb con números Active

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:
CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:
RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



en **Kubb Viking Game with Numbers Active – Game instruction**

Game content:

1 throwing stick
12 number cones

Game preparation:

First, the cones are arranged in a dense group 3 - 4 metres from the throwing line (see figures 1 and 2). The game should be played on grass or sandy ground. A secretary is also appointed who is responsible for counting and noting down the points of all players.

Aim of the game:

The aim is to be the first to score exactly 50 points by knocking over the number cones.

Gameplay:

First, the order of play is determined. In subsequent games, the order of play is determined by the results of the previous game, starting with the player with the

lowest score. Each player has only one throw per turn. Only underarm throws are allowed. The player whose turn it is takes the throwing stick and tries to hit as many cones as possible by throwing. If a skittle falls over, the score of the throw corresponds to the number on the skittle that fell over. If several cones fall over, the score of the throw corresponds to the number of cones that fell over and not the sum of the numbers on the cones. If no wood falls over, the throw is counted as a miss. If a player fails to hit three rounds in a row, he is eliminated from the game. After each throw, the fallen cones are put back where they were left, and it is the next player's turn. The game ends when a player reaches exactly 50 points first. If a player throws more than 50 points, his score is reduced again to 25 points.

de **Wikingerspiel Kubb mit Zahlen Active – Spielanleitung**

Spielinhalt:

1 Wurfholz
12 Nummernkegel

Spielvorbereitung:

Zunächst werden die Kegel 3 - 4 Meter von der Wurflinie entfernt in einer dichten Gruppe angeordnet (s. Abbildungen 1 und 2). Das Spiel sollte auf Gras- oder Sandboden gespielt werden. Außerdem wird ein Schriftführer bestimmt, der für das Zählen und Notieren der Punkt aller Spieler zuständig ist.

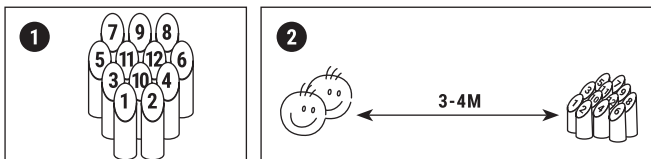
Spielziel:

Ziel ist es, durch Umwerfen der Nummernkegel als Erstes genau 50 Punkte zu erzielen.

Spielablauf:

Als Erstes wird die Spielreihenfolge bestimmt. In sich anschließenden Spielen ergibt sich die Spielreihenfolge aus den Ergebnissen des vorherigen Spiels, beginnend

beim Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Jeder Spieler hat pro Spielrunde nur einen Wurf. Es sind nur Unterarmwürfe erlaubt. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt das Wurfholz und versucht durch Werfen möglichst viele Kegel zu treffen. Wenn ein Kegel umfällt, entspricht die Punktzahl des Wurfes der Nummer auf dem umgefallenen Kegel. Fallen mehrere Kegel um, entspricht die Punktzahl des Wurfes der Anzahl der umgefallenen Kegel und nicht der Summe der Zahlen auf den Kegeln. Fällt kein Holz um, zählt der Wurf als Fehlwurf. Trifft ein Spieler drei Runden in Folge nicht, scheidet er aus dem Spiel aus. Nach jedem Wurf werden die umgefallenen Kegel wieder an der Stelle aufgestellt, an der sie liegen geblieben sind und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn ein Spieler als Erstes genau 50 Punkte erreicht. Wirft ein Spieler mehr als 50 Punkte, so reduziert sich seine Punktzahl wieder auf 25 Punkte.





fr Jeu viking Kubb avec chiffres Active – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 bois de lancer
12 cônes à chiffres

Préparation du jeu:

Tout d'abord, les cônes sont disposés à env. 3 - 4 mètres de la ligne de lancer en un groupe étroit (dense) (voir illustrations 1 et 2). Le jeu devrait être joué sur de l'herbe ou du sable. En outre, un secrétaire est désigné pour compter et noter les points de tous les joueurs.

Objectif du jeu:

Le but est d'être le premier à marquer exactement 50 points en renversant les cônes à chiffres.

Déroulement du jeu:

D'abord, on détermine l'ordre de jeu. Dans les parties suivantes, l'ordre de jeu est déterminé par les résultats

de la partie précédente, en commençant par le joueur ayant obtenu le score le plus bas. Chaque joueur n'a droit qu'à un seul lancer par tour de jeu. Seuls les lancers d'avant-bras sont autorisés. Le joueur dont c'est le tour prend le bois de lancer et essaie de toucher le plus de cônes possibles en les lançant. Si un cône tombe, le score du lancer correspond au numéro inscrit sur le cône tombé. Si plusieurs cônes tombent, le score du lancer correspond au nombre de cônes tombés et non à la somme des numéros sur les cônes. Si aucun cône ne tombe, le lancer compte comme un échec. Si un joueur rate trois tours consécutifs, il est éliminé du jeu. Après chaque lancer, les cônes tombés sont remplacés à l'endroit où ils ont été laissés et c'est au joueur suivant de jouer. Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint exactement 50 points en premier. Si un joueur lance plus de 50 points, son score est à nouveau réduit à 25 points.

it Gioco dei vichinghi Kubb con numeri Active – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 bastone da lancio
12 coni numerici

Preparazione del gioco:

Innanzitutto, i coni vengono disposti in un gruppo a 3-4 metri dalla linea di lancio (vedi figure 1 e 2). La partita deve essere giocata su terreno a erba o sabbioso. Viene inoltre nominato un giudice che ha il compito di contare e annotare i punti di tutti i giocatori.

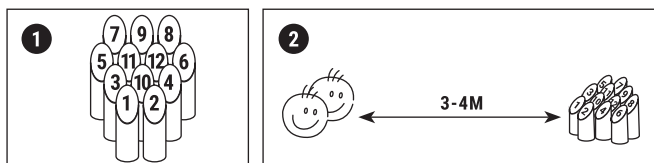
Obiettivo del gioco:

L'obiettivo è quello di segnare per primo esattamente 50 punti, colpendo e rovesciando i coni numerici.

Procedimento di gioco:

Innanzitutto, viene determinato l'ordine di gioco. Nelle partite successive, l'ordine di gioco è determinato dai risultati della partita precedente, a partire dal

giocatore con il punteggio più basso. Ogni giocatore ha a disposizione un solo lancio per turno. Sono consentiti solo i lanci con l'avambraccio. Il giocatore di turno prende il bastone da lancio e cerca di colpire con un lancio il maggior numero possibile di coni. Quando un cono cade, il punteggio del lancio corrisponde al numero del cono rovesciato. Se più coni cadono, il punteggio del lancio corrisponde al numero di coni caduti e non alla somma dei numeri sui coni. Se non cade alcun cono, il lancio viene considerato come mancato. Se un giocatore non riesce a colpire per tre turni di fila, viene eliminato dalla partita. Dopo ogni lancio, i coni caduti vengono rimessi al loro posto e tocca al giocatore successivo. La partita termina quando un giocatore raggiunge per primo esattamente 50 punti. Se un giocatore ottiene con un lancio più di 50 punti, il suo punteggio si riduce nuovamente a 25 punti.





es **Juego vikingo Kubb con números Active – Instrucciones del juego**

Contenido del juego:

- 1 bastón de lanzamiento
- 12 conos numéricos

Preparación del juego:

En primer lugar, los conos se disponen en un grupo denso a 3 o 4 metros de la línea de lanzamiento (véanse las figuras 1 y 2). El partido debe jugarse en un terreno de hierba o de arena. También se nombra un secretario que se encarga de contar y anotar la puntuación de todos los jugadores.

Objetivo del juego:

El objetivo es ser el primero en conseguir exactamente 50 puntos derribando los conos numéricos.

Desarrollo del juego:

El primer paso es determinar el orden de juego. En las partidas siguientes, el orden de juego se determina por los resultados de la partida anterior, empezando por el jugador con la puntuación más baja. Cada

jugador sólo puede realizar un lanzamiento por ronda. Sólo se permiten los lanzamientos con el antebrazo. El jugador al que le toca el turno toma el palo de lanzar y trata de golpear el mayor número posible de conos y que estos caigan. Si un cono cae, la puntuación del lanzamiento es el número del cono caído. Si cae más de un cono, la puntuación del lanzamiento es el número de conos caídos y no la suma de los números de los conos. Si no cae ningún cono, el lanzamiento se cuenta como un turno perdido. Si, un jugador se pierde tres lanzamientos consecutivos, queda eliminado del juego. Después de cada lanzamiento, los conos no caídos se devuelven al lugar donde se dejaron y se permite al siguiente jugador lanzar. El juego termina cuando un jugador completa 50 puntos de primeras. Si un jugador saca más de 50 puntos, la puntuación se reduce a 25 puntos.

