

DJ02040 Veiklības spēle - Skandināvu ķeģļu komplekts - Kyyänimo

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 un vairāk, var spēlēt arī komandās.

Komplektā ietilpst: 8 koka ķeģļi "Dzīvnieki", 1 kociņš mešanai, 10 lapas rezultātu pierakstīšanai un maisiņš ērtākai uzglabāšanai.

Spēles mērķis: apgāzt visus dzīvniekus.



Spēles norise: novietojiet visus ķeģļus vienuviet, ar dzīvnieku sejiņām pret spēlētājiem, kā parādīts attēlā (skat. A attēlu).

Lai pielāgotu grūtības pakāpi, spēlētāji, kas ir 4-6 gadus veci, stāv 1 vai 2 metru attālumā no ķeģļiem, bet 7 gadus veci un vecāki spēlētāji stāv 2 līdz 4 metru attālumā (B attēls). Šī ir metiena zona.



Spēli sāk jaunākais spēlētājs, metot kociņu ķeģļu virzienā, mēģinot tiem trāpīt un tos apgāzt.

- Ja ķeģlis pilnībā nokrīt, tas tiek atzīmēts rezultātu lapā;
- Ja ķeģlis nokrīt tikai daļēji (tas uzkrīt citam ķeģlim vai mestajam kociņam, pilnībā neskarot zemi), ķeģlis netiek ieskaitīts.
- Ja nokrīt vairāki ķeģļi, tie visi tiek atzīmēti rezultātu lapā.

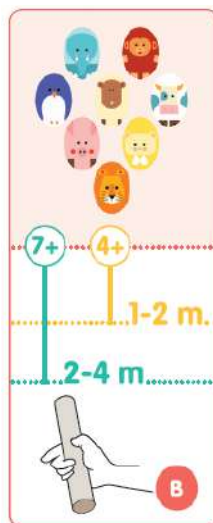
Pēc metiena nokritušais ķeģlis (-ļi) tiek atkal piecelts, bet novietots tālākajā punktā, kur tas nokritis, pagriežot dzīvnieku galvas pret metiena zonu. Tādējādi spēles gaitā attālums starp ķeģļiem un to attālums no metiena zonas palielinās.

Pēc tam kociņš mešanai pāriet pie nākamā spēlētāja, un viņš to izmet, tēmējot uz kādu no ķeģļiem.

Svarīgi! Spēles mērķis ir nogāzt visus dzīvniekus, tādēļ, ja pirmajā gājienā izdevies nogāzt, piemēram, pingvīnu, tad nākošajā gājienā jācenšas nogāzt kādu citu dzīvnieku.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad vienam no spēlētājiem ir izdevies notriekt visus 8 dzīvnieku ķeģļus. Šis spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju!

Spēlētāji var izlemt, ka spēli veidos vairākas partijas. Šajā gadījumā, kad kāds no spēlētājiem ir nogāzis visus 8 ķeģļus, visi ķeģļi atkal tiek novietoti vienuviet (attēls A), lai sāktu jaunu spēli. Spēlētāji ņem jaunu lapu rezultātu reģistrēšanai. Spēle sākas ar spēlētāju, kurš iepriekšējā spēlē guva vismazāk punktu. Visu spēļu beigās uzvar spēlētājs, kurš nogāž visvairāk ķeģļu.



DJ02040 Veiklības spēle - Skandināvu ķeģļu komplekts - Kyyänimo

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 un vairāk, var spēlēt arī komandās.

Komplektā ietilpst: 8 koka ķeģļi "Dzīvnieki", 1 kociņš mešanai, 10 lapas rezultātu pierakstīšanai un maisiņš ērtākai uzglabāšanai.

Spēles mērķis: apgāzt visus dzīvniekus.



Spēles norise: novietojiet visus ķeģļus vienuviet, ar dzīvnieku sejiņām pret spēlētājiem, kā parādīts attēlā (skat. A attēlu).

Lai pielāgotu grūtības pakāpi, spēlētāji, kas ir 4-6 gadus veci, stāv 1 vai 2 metru attālumā no ķeģļiem, bet 7 gadus veci un vecāki spēlētāji stāv 2 līdz 4 metru attālumā (B attēls). Šī ir metiena zona.



Spēli sāk jaunākais spēlētājs, metot kociņu ķeģļu virzienā, mēģinot tiem trāpīt un tos apgāzt.

- Ja ķeģlis pilnībā nokrīt, tas tiek atzīmēts rezultātu lapā;
- Ja ķeģlis nokrīt tikai daļēji (tas uzkrīt citam ķeģlim vai mestajam kociņam, pilnībā neskarot zemi), ķeģlis netiek ieskaitīts.
- Ja nokrīt vairāki ķeģļi, tie visi tiek atzīmēti rezultātu lapā.

Pēc metiena nokritušais ķeģlis (-ļi) tiek atkal piecelts, bet novietots tālākajā punktā, kur tas nokritis, pagriežot dzīvnieku galvas pret metiena zonu. Tādējādi spēles gaitā attālums starp ķeģļiem un to attālums no metiena zonas palielinās.

Pēc tam kociņš mešanai pāriet pie nākamā spēlētāja, un viņš to izmet, tēmējot uz kādu no ķeģļiem.

Svarīgi! Spēles mērķis ir nogāzt visus dzīvniekus, tādēļ, ja pirmajā gājienā izdevies nogāzt, piemēram, pingvīnu, tad nākošajā gājienā jācenšas nogāzt kādu citu dzīvnieku.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad vienam no spēlētājiem ir izdevies notriekt visus 8 dzīvnieku ķeģļus. Šis spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju!

Spēlētāji var izlemt, ka spēli veidos vairākas partijas. Šajā gadījumā, kad kāds no spēlētājiem ir nogāzis visus 8 ķeģļus, visi ķeģļi atkal tiek novietoti vienuviet (attēls A), lai sāktu jaunu spēli. Spēlētāji ņem jaunu lapu rezultātu reģistrēšanai. Spēle sākas ar spēlētāju, kurš iepriekšējā spēlē guva vismazāk punktu. Visu spēļu beigās uzvar spēlētājs, kurš nogāž visvairāk ķeģļu.



NL Spelregels

Kyyänimo

Leeftijd: 4 jaar en ouder
Aantal spelers: 2 of meer
(kan ook in teams gespeeld worden)

Inhoud:

- 8 houten kegels met dieren
- 1 houten werpstok
- 10 scoreblaadjes
- 1 opbergzak

Doel van het spel: alle dieren omvergooien.

Verloop van het spel:

Alle kegels worden dicht naast elkaar gezet, met de dierenkoppen richting de spelers (zie afbeelding A).

Afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad gaan spelers van 4 tot en met 6 jaar op een afstand tussen de 1 en 2 meter van de kegels staan en spelers van 7 jaar en ouder tussen de 2 en 4 meter (zie afbeelding B). Dat is de werpafstand.

De jongste speler mag beginnen en probeert met de werpstok de kegels omver te gooien.

- Een kegel die volledig omvalt, wordt op het scoreblaadje genoteerd.
- Een kegel die gedeeltelijk omvalt (als deze op de werpstok of op een andere kegel blijft hangen) telt niet mee.
- Als er meerdere kegels omvallen worden deze allemaal op het scoreblaadje genoteerd.

Na de werpbeurt worden de kegels weer rechtop gezet op de plek waar ze zijn omgevallen, met de dierenkoppen zichtbaar naar de werper. De kegels veranderen in de loop van het spel dus steeds van plaats.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om werpstok vanaf de afgesproken afstand te gooien.

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer het een van de spelers gelukt is om alle 8 dierenkegels omver te gooien. Deze speler is de winnaar! De spelers kunnen besluiten een spel te spelen dat uit meerdere spelrondes bestaat. Als een van de spelers in één spelronde alle 8 dieren heeft afgevinkt, worden alle kegels opnieuw neergezet en wordt een nieuwe spelronde gestart (zie afbeelding A). Er wordt een nieuw scoreblad genomen en de speler die bij de vorige spelronde het minste aantal punten heeft behaald, mag beginnen. Aan het eind van alle spelrondes wordt de speler die de meeste kegels heeft omgegooid tot winnaar van het spel uitgeroepen.

DJECO

S Spelregler

Kyyänimo

Ålder: 4 år og uppåt
Antal spelare: 2 spelare eller fler
(kan även spelas i lag)

Innehåll:

- 8 djurkäglor av trä
- 1 kastkägla av trä
- 10 poängprotokoll
- 1 förvaringspåse

Spelets syfte: Att få alla djur att falla omkull.

Spelets gång

Alla käglor placeras tätt bredvid varandra med djurens ansikten vända mot spelarna (se bild A).

Alltefter önskad svårighetsnivå placeras sig spelarna på ett avstånd på mellan en och två meter om de är fyra år och äldre. De som är sju år eller äldre placeras sig på ett avstånd på två till fyra meter (se bild B). Det är kastzonen.

Den första spelaren (den yngsta) kastar kastkäglan på djurkäglorna och försöker att få dem att falla omkull.

- Om en kägla faller omkull helt kryssar man för den i poängprotokollet.
- Om en kägla faller delvis (lutar sig mot kastkäglan eller mot en annan djurkägla) räknas den inte som omkullfallen.
- Om flera käglor faller omkull helt kryssar man för dem i poängprotokollet.

Efter att spelaren har kastat kastkäglan reser man de käglor som ligger ned på det ställe där de har välvt, med djurens ansikten riktade mot kastzonen. På så sätt sprids käglorna ut under spelets gång.

Därefter får nästa spelare kastkäglan och gör sitt kast från kastzonen.

Spelets slut

Spelot avslutas när en av spelarna har lyckats välta alla de åtta djurkäglorna. Den personen är segraren!

Spelarna kan besluta att spelet ska spelas i flera omgångar. I så fall ställer man upp de åtta djurkäglorna igen när en spelare har kryssat för de åtta djurkäglorna för att starta en ny omgång (bild A). Man tar ett nytt poängprotokoll och spelaren som hade lägst poäng från föregående omgång börjar. När spelomgångarna är klara vinner den person spelet som har slagit omkull flest djurkäglor.

DJECO

DK Spilleregler

Kyyänimo

Ålder: 4 år og derover
Antal spillere: Mindst 2 spillere
(kan også spilles i hold)

Indhold:

- 8 Dyrekegler i træ
- 1 kastestav i træ
- 10 scoringsark
- 1 opbevaringspose

Målet med spillet: Vælte alle dyrene.

Spilleregler:

Alle keglene placeres så de står tæt op ad hinanden, med hovedet vendt mod spillerne (jf. illustration A).

I forhold til sværhedsgrad stiller spillerne sig i en afstand af 1 til 2 meter for spillere på 4 år og lidt mere; og i en afstand af 2 til 4 meter for spillere på 7 år og derover (illustration B). Det er kastezonen.

Den første spiller (den yngste) kaster kastestaven mod keglene og forsøger at få dem til at vælte.

- Hvis en kegle vælter helt, afkrydser man den på scoringsarket.
- Hvis en kegle vælter delvist (den hviler mod kastestaven eller en mod anden kegle), tæller man den ikke.
- Hvis flere kegler vælter, afkrydser man dem på scoringsarket.

Efter et kast rejser man keglene op og stiller dem det sted, hvor de er væltet, med dyrenes hoved vendt mod kasteren. På denne måde bliver keglene spredt efterhånden i løbet af spillet.

Derefter gives kastestaven videre til næste spiller, som kaster fra sin kastezone.

Slutning af spillet:

Spillet slutter, når det er lykkedes en af spillerne at få de 8 dyrekegler til at vælte: Det er vinderen!

Spillerne kan beslutte at spille et spil med flere omgange. Når en spiller har afkrydset sine 8 dyr, samler man i så fald alle keglene op for at starte en ny omgang (illustration A). Man tager et nyt scoringsark og den spiller, der havde færrest points i den forrige omgang, starter den nye omgang. I slutningen af omgangene er vinderen den spiller, der har væltet flest kegler.

DJECO

RUS Правила игры

Kyyänimo

Возраст: 4 года и старше
Число игроков: 2 игрока и более
(можно играть командами)

В комплекте:

- 8 деревянных кеглей «животные»
- 1 деревянная бита
- 10 листов для записи результатов
- 1 мешок для хранения

Цель игры: сбить всех животных

Ход игры

Поставьте все кегли плотной группой, повернув их головами животных в сторону игроков (см. рисунок А).

Чтобы обеспечить подходящий уровень сложности, игроки 4 лет и старше встают на расстоянии 1 или 2 метров от кеглей, а игроки 7 лет и старше встают на расстоянии 2-4 метров (рис. В). Это зона броска.

Первый игрок (самый младший) бросает биты в группу кеглей, стараясь сбить их.

- Если кегля упала полностью, ее отмечают в листе результатов.
- Если кегля упала частично (лежит на бите или на другой кегле), ее не учитывают.
- Если упало несколько кеглей, их отмечают в листе результатов.

После броска упавшие кегли ставят в том месте, где они оказались после падения, повернув их головами животных в сторону зоны броска. То есть по ходу партии расстояние между кеглями увеличивается.

Затем бита переходит к следующему игроку, и он совершает бросок из своей зоны.

Конец партии

Партия заканчивается, когда одному из игроков удалось сбить все 8 кеглей «животные». Этот игрок объявляется победителем!

Игроки могут решить, что игра будет состоять из нескольких партий. В этом случае, когда один из игроков сбил все 8 кеглей, все кегли снова ставятся плотной группой, чтобы начать новую партию (рис. А). Игроки берут новый лист для записи результатов. Партию начинает игрок, который набрал меньше всех очков в предыдущей партии. По завершении всех партий побеждает игрок, который сбил больше всех кеглей.

DJECO

F Règle du jeu

Kyyänimo

Age: 4 ans et plus
Nombre de joueurs: 2 joueurs et plus
(également jouable en équipes)

Contenu :

- 8 quilles animaux en bois
- 1 bâton lanceur en bois
- 10 feuilles de scores
- 1 sac de rangement

But du jeu : Faire tomber tous les animaux.

Déroulement du jeu :

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres, les têtes d'animaux face aux joueurs (cf. illustration A).

Selon le niveau de difficulté souhaité, les joueurs se placent entre 1 et 2 mètres pour des joueurs de 4 ans et plus ; et entre 2 et 4 mètres pour des joueurs de 7 ans et plus (illustration B). C'est la zone de tir.

Le premier joueur (le plus jeune) envoie le bâton lanceur sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber.

- Si une quille tombe entièrement, on la coche sur la feuille de scores.
- Si une quille tombe partiellement (en équilibre sur le bâton lanceur ou sur une autre quille), on ne la prend pas en compte.
- Si plusieurs quilles tombent, on les coche sur la feuille de scores.

Après un lancer, les quilles sont redressées sur leur pied à l'endroit où elles sont tombées, les têtes d'animaux placées face à la zone de tir. Les quilles s'éparpillent ainsi au fil de la partie.

Puis le bâton passe au joueur suivant qui effectue son lancer depuis la zone de tir.

Fin de la partie :

La partie s'arrête lorsqu'un des joueurs a réussi à faire tomber les 8 quilles animaux : c'est lui le vainqueur !

Les joueurs peuvent décider de faire une partie en plusieurs manches. Dans ce cas, lorsqu'un joueur a coché ses 8 animaux, on regroupe toutes les quilles pour redémarrer une nouvelle manche (illustration A). On prend une nouvelle feuille de scores et le joueur qui avait le moins de point à la manche précédente commence. À la fin des manches, le joueur qui a fait tomber le plus grand nombre de quilles remporte la partie.

DJECO 3, rue des Grands Augustins 75006 Paris - France • DJ02040