

goki



Tier-Kubb

Animal-Kubb / Animokubb / Kubb de animales
Dierenblokken / Dyre-kongespil / Il Kubb degli animali
Kubb dos Animais / Kręgle fińskie ze zwierzętami
Игра кубб «Животные» / 动物 Kubb 棋

Tier-Kubb

Tier-Kubb ist ein Wettkampf-Spiel mit einfachen Spielregeln für zwei bis acht Spieler. Das Spiel wird im Freien gespielt und eignet sich besonders für kleine Feste und als Strandspiel.

Das Spiel besteht aus einem Wurfholz und acht Kubbs.

Gespielt wird auf einer ebenen Fläche, vorzugsweise auf Gras, Sand oder Kies.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, durch Umwerfen der Tier-Kubbs alle Tiere auf dem Wertungsblock zu „sammeln“.

Spielvorbereitung

Die Tier-Kubbs werden aufgestellt, wie in der Abbildung angegeben.



Die Tiergesichter sind zur Wurflinie hin ausgerichtet.

Die Wurflinie ist für die kleineren Spieler ein bis zwei Meter, für die Älteren drei bis vier Meter von den vorderen Kubbs entfernt.

Die Regeln

Der jüngste Spieler darf das Spiel beginnen und das Wurfholz auf die Kubbs werfen. Das Wurfholz darf ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten geworfen werden (Unterhandwurf). Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

Je Spielrunde hat jeder Spieler nur einen Wurf.

Jeder Spieler versucht nach und nach, alle acht Tier-Kubbs umzuwerfen. Es gelten nur die komplett umgefallenen Tier-Kubbs. Sie müssen vollständig umgefallen sein und nicht auf anderen Kubbs oder dem Wurfholz aufliegen. Andernfalls handelt es sich um einen Fehlwurf. Auch ein Übertreten der Wurflinie ist ein Fehlwurf.

Die umgeworfenen Tiere werden auf dem Punktezettel in der Reihe des Spielers angekreuzt. Der erste Spieler, der seine Tierreihe vervollständigen kann, hat das Spiel gewonnen.

Wurde bei einem Wurfversuch ein Tier umgeworfen, das bereits auf dem Punktezettel angekreuzt ist, passiert hier nichts weiter. Es werden lediglich die Figuren angekreuzt, die noch nicht getroffen wurden.

Die Spieler werfen abwechselnd. Nach jedem Wurf werden die gefallenen Kubbs genau an der Stelle wieder aufgerichtet, an der sie gefallen sind. Es wird also nicht die Anfangsstellung wieder neu aufgebaut. Dazu werden die Kubbs wieder auf den Fuß gekippt und gegebenenfalls so um die eigene Achse gedreht, dass die Gesichter der Tiere wieder in Richtung Wurflinie zeigen.

Spielvariante

Für die älteren Spieler gibt es auch die klassische Variante, in der eine festgelegte Punktzahl erreicht werden muss, im Falle des Tier-Kubbs sind es 30 Punkte.

Nach jedem Wurf werden die Trefferpunkte gezählt. Voraussetzung dafür ist auch hier, dass die getroffenen Kubbs vollständig umgefallen sind.

- Fällt nur ein Kubb, wird der Wert des getroffenen Kubbs gezählt.
- Fallen mehrere Kubbs, wird die Anzahl der getroffenen Kubbs gezählt – unabhängig von den auf den Kubbs vermerkten Werten.

Nach jedem Wurf werden die erzielten Punkte zum individuellen Punktestand addiert und auf dem Punktezettel eingetragen.

Erreicht ein Spieler dabei genau die dreißig Punkte, hat er dieses Spiel gewonnen. Damit ist das Spiel beendet oder die anderen Spieler spielen untereinander noch den zweiten und dritten Platz aus.

Übersteigt die Addition allerdings die 30-Punkte-Marke, wird der Punktestand auf 15 Punkte zurückgesetzt und das Spiel geht ganz regulär weiter.

Wir wünschen Euch jetzt viele spannende Spiele und viel Vergnügen mit dem Tier-Kubb.

Du möchtest mehr über goki erfahren, dann scanne den QR-Code und lerne uns kennen:





Animal-Kubb

Animal Kubb is a competitive game with simple rules for two to eight players. The game is played outdoors and is particularly suitable for small parties and as a beach game.

The game consists of a baton (throw stick) and eight kubbs (blocks).

The game is played on a flat surface, preferably grass, sand or gravel.

Object of the game

The object of the game is to „collect“ all the animals on the score sheet by knocking over the animal kubbs.

Preparation

The animal kubbs are set up as shown in the illustration.



The animal faces are turned to face the throwing line.

The throwing line is one to two metres away from the front kubbs for the smaller players and three to four metres away for the older players.

Rules

The youngest player may start the game by throwing the baton at the kubbs. The baton may only be held at the end and thrown straight from below (underarm throw). Helicopter or slingshot throws are not allowed. Each player has only one throw per round.

One after the other, each player tries to knock down all eight animal kubbs. Only the animal kubbs that have fallen over completely count. They must have fallen over completely and not be lying on other kubbs or the baton. Otherwise it is a missed throw. Crossing the throwing line also counts as a miss.

The knocked-over animals are marked on the score sheet in the player's row. The first player to complete their row of animals wins the game. If an animal that is already marked on the score sheet is knocked over during a throwing attempt, this does not count. Only the figures that have not yet been hit are ticked off.

The players take turns throwing. After each throw, the fallen kubbs are set up again exactly where they fell. They are not put back in their original positions. To do this, the kubbs are tipped back onto their feet and, if necessary, spun around so that their faces are pointing towards the throwing line again.

Game variation

For the older players, there is also the classic variation in which a fixed number of points must be reached, which 30 points in the case of Animal Kubb.

After each throw, the points scored are counted. This also requires that the hit kubbs have completely fallen over.

- If only one kubb falls, the value of the kubb hit is counted.
- If several kubbs fall, the number of kubbs hit is counted – regardless of the values written on the kubbs.

After each throw, the points scored are added to the individual score and entered on the score sheet.

If a player reaches exactly 30 points, he or she has won the game. This ends the game or the other players play off among themselves for second and third place.

If the total exceeds 30 points, however, the score is reset to 15 points and the game continues as normal.

We hope you have many exciting games and lots of fun with Animal Kubb.

If you want to find out more about goki,
scan the QR code and get to know us:



Animokubb

Animokubb est un jeu d'adresse aux règles simples pour deux à huit joueurs. Il se joue en extérieur et est particulièrement adapté pour les petites fêtes et les journées à la plage.

Le jeu se compose d'un bâton et de huit Animokubbs.

Le jeu se joue sur une surface plane, de préférence sur de l'herbe, du sable ou du gravier.

But du jeu

Le but du jeu est de compléter sa feuille de score avec tous les animaux en renversant tous les Animokubbs au cours de la partie.

Préparation du jeu

Les Animokubbs sont placés comme indiqué sur l'illustration.



Les visages des animaux sont alignés vers la ligne de lancer.

La ligne de lancer est fixée entre un et deux mètres devant les Animokubbs pour les plus jeunes joueurs et entre trois et quatre mètres pour les joueurs plus âgés.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs c'est à toi de commencer la partie en lançant le bâton. Le bâton ne peut être ramassé qu'à la fin et ne se lance que vers le bas (le bras lance par en dessous). Les lancers vers le haut ou en tournant (comme un hélicoptère) ne sont pas autorisés.

Chaque joueur lance une seule fois le bâton par tour.

Chaque joueur essaie progressivement de renverser tous les huit Animokubbs. Seuls les Animokubbs complètement renversés sont

comptabilisés. Ils doivent être au sol et ne doivent pas reposer sur d'autres Animokubbs ou sur le bâton de jet. Sinon le lancer ne compte pas. Franchir la ligne de lancer est aussi une faute qui annule le lancer.

Les animaux renversés sont marqués d'une croix dans la grille de score du joueur. Le premier joueur à avoir complété sa grille d'animaux remporte la partie. Si un Animokubb a été renversé lors d'un lancer alors qu'il a déjà été coché sur la grille du joueur, il ne se passe rien de plus. Seuls les animaux qui n'ont pas encore été renversés sont cochés sur la grille.

Les joueurs lancent le bâton à tour de rôle. Après chaque lancer, les Animokubbs renversés sont redressés exactement là où ils sont tombés. La position de départ n'est donc pas à reproduire. Pour ce faire, les Animokubbs sont relevés sur leurs pattes et, si nécessaire, tournés sur eux-même pour que les visages des animaux soient à nouveau dirigés vers la ligne de lancer.

Variante de jeu

Pour les joueurs plus âgés, il existe également la variante classique, dans laquelle un nombre fixe de points doit être atteint, dans le cas des Animokubbs, il est de 30 points.

Les points sont calculés après chaque lancer. La condition préalable à cela est que les Animokubbs soient complètement renversés.

- Si un seul Kubb tombe, c'est la valeur Kubb qui est comptée.
- Si plusieurs Kubbs tombent, c'est le nombre de Kubbs touchés qui est compté - quelles que soient les valeurs notées sur les Kubbs.

Après chaque lancer, les points obtenus sont ajoutés au score individuel et inscrits sur la feuille de score.

Si un joueur atteint exactement 30 points, il remporte la partie. Soit le jeu s'arrête, soit les autres joueurs continuent pour définir la deuxième et troisième place.

Cependant, si un joueur dépasse la barre des 30 points, son score est réinitialisé à 15 points et le jeu continue normalement.

Passez un bon moment et amusez-vous bien avec les Animokubbs.

Vous souhaitez en savoir plus sur goki ?

Scannez le QR code pour faire notre connaissance :



Kubb de animales

El kubb de animales es un juego competitivo con reglas simples para dos a ocho jugadores. Se juega al aire libre y es especialmente adecuado para pequeñas fiestas y como juego de playa.

El juego contiene un bastón para el lanzamiento y ocho kubbs.

Se juega en una superficie plana, preferiblemente sobre césped, arena o grava.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es «coleccionar» todos los animales de la hoja de puntuación derribando los kubbs de animales.

Preparación para el juego

Los kubbs de animales se colocan como muestra la ilustración.



Las caras de los animales se orientan hacia la línea de lanzamiento.

La línea de lanzamiento se sitúa a una distancia de entre 1 y 2 metros de los Kubbs delanteros para los jugadores más pequeños y entre 3 y 4 metros para los mayores.

Normas del juego

Empieza el jugador más joven lanzando el bastón contra los kubbs. El bastón solo puede agarrarse por el extremo y lanzarse desde abajo (lanzamiento por debajo de la mano). No se permite lanzarlo imitando los movimientos de un helicóptero o una honda.

Cada jugador puede realizar un solo lanzamiento por ronda.

Cada jugador intenta derribar uno a uno los ocho kubbs de animales. Solo valen los kubbs de animales completamente derribados. Deben haber caído del todo, y no permanecer apoyados en otros kubbs o en el bastón.

De lo contrario, el lanzamiento no vale. Tampoco vale si se cruza la línea de lanzamiento.

Los animales derribados se marcan en la fila del jugador correspondiente de la hoja de puntuación. Gana la partida el primer jugador que complete su fila de animales.

Si durante un intento de lanzamiento se derriba un animal que ya está marcado en la hoja de puntuación, no pasa nada. Solo se marcan los animales que no se han derribado anteriormente.

Los jugadores se turnan para lanzar. Después de cada lanzamiento, los kubbs derribados vuelven a colocarse exactamente en el mismo lugar en el que han caído. Es decir, no vuelven a situarse en la posición inicial. Para ello, los kubbs se inclinan hacia atrás sobre sus pies y, si es necesario, se giran alrededor de su propio eje para que las caras apunten de nuevo hacia la línea de lanzamiento.

Variante del juego

Para los jugadores mayores también hay una variante clásica, en la que debe conseguirse un número concreto de puntos. En el caso de este kubb de animales, debe llegar a 30 puntos.

Después de cada lanzamiento se cuentan los puntos. El requisito para ello sigue siendo el mismo: los kubbs deben estar completamente derribados.

- Si solo se derriba un kubb, se anota el valor de este.
- Si se derriban varios kubbs, se cuenta el total de kubbs caídos, independientemente de los valores anotados en cada kubb.

Después de cada lanzamiento, se añaden los puntos obtenidos a la puntuación individual y se anotan en la hoja de puntuación.

Si un jugador consigue exactamente 30 puntos, ha ganado la partida. La partida termina así, o bien los jugadores restantes pueden disputarse el segundo y tercer lugar.

Sin embargo, si la suma supera los 30 puntos, la puntuación se restablece a 15 y el juego continúa de forma normal.

Os deseamos un montón de partidas emocionantes y mucha diversión con este kubb de animales.

Dierenblokken is een wedstrijdspel met eenvoudige spelregels voor twee tot acht spelers. Het spel wordt gespeeld in de openlucht en is zeer geschikt voor feestjes en als strandspel.

Het spel bestaat uit een werphout en acht blokken.

Er wordt gespeeld op een vlakke oppervlakte, bij voorkeur op gras, zand of kiezels.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om door het omver werpen van de dierenblokken alle dieren op het puntenblok te "verzamelen".

Voorbereiding van het spel

De dierenblokken worden opgesteld, zoals op de afbeelding wordt weergegeven.



De dierengezichten zijn gericht op de werplijn.

De werplijn is voor de kleinere spelers één tot twee meter en voor de ouderen drie tot vier meter vanaf de voorste blokken verwijderd.

De regels

De jongste speler mag met het spel beginnen en het werphout naar de blokken gooien. Het werphout mag uitsluitend aan het uiteinde worden vastgepakt en alleen recht van onderaf worden gegooid (onderhandse worp). Helikopter- of slingerworpen zijn niet toegestaan.

Per speelronde heeft iedere speler slechts één worp.

Iedere speler probeert om achtereenvolgens alle acht dierenblokken om te gooien. Alleen compleet omgevallen dierenblokken zijn geldig. Ze moeten volledig zijn omgevallen en niet tegen andere blokken of het werphout liggen.

Anders is dit een verkeerde worp. Ook als de werplijn wordt overtreden, dan geldt dit als een verkeerde worp.

De omgegooide dieren worden op het puntenformulier op volgorde van de spelers aangekruist. De eerste speler die zijn reeks dieren compleet heeft, heeft het spel gewonnen.

Als tijdens het werpen een dier is omgegooid dat al op het puntenformulier is aangekruist, dan gebeurt er verder niets. Alleen die figuren worden aangekruist, die nog niet zijn geraakt.

De spelers gooien afwisselend. Na iedere worp worden de omgevallen blokken precies op die plaats weer opgericht, waar deze waren omgevallen. Dat betekent dat de beginplaatsing niet opnieuw wordt neergezet. Daarvoor worden de blokken weer op hun onderkant gezet en eventueel zo om de eigen as gedraaid dat de gezichten van de dieren weer in de richting van de werplijn wijzen.

Spelvariant

Voor de oudere spelers is er ook de klassieke variant, waarbij een vastgelegd aantal punten moet worden bereikt. In het geval van de dierenblokken zijn dat 30 punten.

Na iedere worp worden de punten van de treffers geteld. Ook hier is dan de voorwaarde dat de geraakte blokken volledig zijn omgevallen.

- Als er slechts één blok omvalt, wordt de waarde van het geraakte blok geteld.
- Als er meerdere blokken omvallen, wordt het aantal geraakte blokken geteld – onafhankelijk van de op de blokken vermelde waarden.

Na iedere worp worden de gewonnen punten bij de individuele puntenscore opgeteld en op het puntenformulier genoteerd.

Als een speler daarbij precies 30 punten bereikt, heeft deze het spel gewonnen. Dan is het spel beëindigd of spelen de andere spelers nog onderling om de tweede en derde plaats.

Als de som echter nog hoger wordt dan 30 punten, wordt de puntenscore weer gereset naar 15 punten en gaat het spel weer verder volgens de voorschriften.

Veel plezier met spelen en met het dierenblokkenspel.



Dyre-kongespil

Dyre-kongespillet et konkurrencespil med lette spilleregler for to til otte spillere. Spillet spilles udendørs og er særligt velegnet til små fester og som strandspil.

Spillet består af en kastepind og otte kubber.

Der spilles på en jævn flade, fortrinsvis på græs, sand eller grus.

Formål med spillet

Formål med spillet er, at hver spiller skal ”samle” dyrene på en pointseddel ved at vælte alle dyrekubberne.

Forberedelse af spillet

Dyrekubberne sættes op i henhold til illustrationen.



Dyrenes ansigter skal vise hen mod kastelinjen.

Kastelinjen for de mindre spillere er 1-2 m, for de lidt større 3-4 m fra de forreste kubber.

Reglerne

Den yngste spiller starter og må kaste pinden hen mod kubberne.

Kastepinden må kun holdes i den ene ende og må kun kastes i en lige linje nedefra (underhåndskast). Såkaldte helikopterkast eller centrifugekast er ikke tilladt.

Hver spiller har kun et kast pr. spillerunde.

Hver spiller forsøger efterhånden at vælte alle otte dyrekubber. Kun helt væltede dyrekubber gælder. De skal være helt væltet og må ikke ligge ovenpå andre kubber eller på kastepinden. Hvis de gør det, er det et fejkast. Der er også tale om et fejkast, hvis en spiller træder over

kastelinjen.

De væltede dyr krydses af på pointsedlen efterhånden, som spillet skrider frem. Den første spiller, der har væltet alle dyrene, har vundet spillet.

Det har ikke indflydelse på spillet, hvis en spiller vælter et dyr, de allerede er blevet krydset af. Der sættes kun kryds ved de figurer, der ikke tidligere er blevet væltet.

Spillerne skiftes til at kaste. Efter hvert kast sættes kubberne igen præcist på det sted, hvor de blev væltet. De skal altså ikke sættes op i deres oprindelige position. Nu sættes kubberne op igen og vendes eventuelt sådan, at dyrenes ansigter igen viser i retning mod kastelinjen.

Andre måder at spille spillet

For de lidt ældre spillere findes der også den klassiske variant, hvor man skal opnå et fastlagt antal point; i dette tilfælde 30 point.

Efter hvert kast tælles pointene. Også her er forudsætningen, at de ramte kubber skal være helt væltet.

- Hvis kun en enkelt kub vælter, tælles værdien på denne kub.
- Hvis flere kubber vælter, tælles antallet af de væltede kubber – uafhængigt af de værdier, der står på kubberne.

Efter hvert kast tælles spillerens nye point og spillerens pointstatus sammen og skrives på pointsedlen.

Hvis en spiller her får præcis 30 point, har spilleren vundet dette spil. Så er spillet slut, eller de andre spillere fortsætter spillet, indtil der er fundet en 2. og en 3. plads.

Men hvis man ved sammentællingen når op over 30 point, sættes pointstatus tilbage til 15 og spillet fortsætter.

Vi ønsker jer mange spændende spil og god fornøjelse med dyre-kongespillet.

(1) Il Kubb degli animali

Il Kubb degli animali è un gioco di competizione con semplici regole, per 2-8 giocatori. È un gioco da giocare all'aperto, particolarmente adatto per piccole feste o come gioco da spiaggia.

Il gioco è composto da un bastoncino in legno da lanciare e otto Kubb. Si gioca su una superficie piana, preferibilmente con erba, sabbia o ghiaia.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco consiste nel "collezionare" tutti gli animali rovesciando i Kubb.

Preparazione del gioco

I Kubb vengono disposti come mostrato nell'immagine.



Le superfici con i volti degli animali sono orientate verso la linea di lancio. La linea di lancio sarà ad una distanza di 1-2 metri per i più piccoli, a 3-4 metri dai Kubb in prima fila per i giocatori più grandi.

Le regole

Il giocatore più giovane può iniziare il gioco lanciando il bastone sui Kubb. È consentito afferrare il bastone solo all'estremità e lanciarlo sempre solo dal basso verso l'alto. Sono proibiti i lanci che facciano roteare il bastone in aria nonché i lanci a fionda.

Per ogni turno di gioco, un giocatore potrà effettuare un solo tiro.

Ogni giocatore tenterà di abbattere tutti gli otto Kubb. Vengono conteggiati solamente i Kubb abbattuti completamente. Devono giacere completamente a terra e non essere appoggiati sopra altri Kubb o sul bastone di lancio. Altrimenti si tratterà di un colpo mancato. Il tiro viene

annullato anche se il giocatore supera la linea di lancio.

Gli animali abbattuti vengono assegnati a ciascun giocatore sul segnapunti. Il primo giocatore che riuscirà a completare la propria serie di animali sarà il vincitore.

Se con un lancio un giocatore abbatte un animale che è già presente nel suo segnapunti, non viene aggiudicato alcun punto. Vengono segnate sul tabellone solamente le figure abbattute che effettivamente mancavano alla serie.

I giocatori lanciano a turno. Dopo ogni lancio, i Kubb abbattuti vengono rimessi in piedi esattamente dove sono caduti. Non viene quindi ripristinata la disposizione iniziale. Nel rimettere in piedi i Kubb, questi vengono eventualmente ruotati sul proprio asse, in modo che il volto dell'animale sia di nuovo rivolto verso la linea di lancio.

Variante di gioco

Per i giocatori più grandi, esiste una variante classica del gioco che prevede di raggiungere un punteggio stabilito per vincere la partita, e nel caso del Kubb degli animali si dovranno raggiungere 30 punti.

I punti ottenuti vengono contati dopo ogni lancio. Anche per questa variante, è necessario che i Kubb poggiino completamente a terra.

- Se cade un solo Kubb, viene contato il valore del Kubb colpito.
- Se cadono più Kubb, viene contato il numero di Kubb colpiti, indipendentemente dal valore segnato sui Kubb caduti.

Dopo ogni lancio, i punti ottenuti vengono sommati al punteggio del giocatore che ha lanciato e segnati sul segnapunti.

Quando un giocatore avrà raggiunto esattamente trenta punti, si aggiudicherà la vittoria. In questo caso il gioco si conclude, oppure gli altri giocatori continuano per assegnare anche il secondo e il terzo posto.

Se nel sommare i punti vengono superati i 30 punti, il punteggio viene riportato a 15 e il gioco continua normalmente.

Buon gioco e buon divertimento con il Kubb degli animali.

Kubb dos Animais

O Kubb dos Animais é um jogo de estratégia com regras simples, para dois a oito jogadores. O jogo é jogado ao ar livre e é especialmente indicado para pequenas festas e como jogo de praia.

O jogo é composto por um cilindro de madeira e oito Kubbs.

Joga-se numa superfície plana, de preferência em relva, areia ou cascalho.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é „recolher” todos os animais no bloco de pontuação derrubando os Kubbs dos animais.

Preparação do jogo

Os Kubbs dos animais são colocados conforme ilustrado na figura.



O rosto dos animais fica voltado para a linha de lançamento.

Para os jogadores mais pequenos, a linha de lançamento deve estar a um a dois metros de distância dos Kubbs da frente, para os mais velhos, deve estar a três a quatro metros de distância.

As regras

Começa o jogador mais novo e atira o cilindro de madeira para os Kubbs. Apenas se pode agarrar na extremidade inferior do cilindro de madeira, que tem de ser lançado a partir de baixo (lançamento com a mão de baixo para cima). Não são permitidos lançamentos com rotações ou de cima para baixo.

Cada jogador pode fazer apenas um lançamento por jogada.

Cada jogador tenta derrubar todos os oito Kubbs dos animais. Só contam os Kubbs dos animais completamente tombados. Devem estar

completamente tombados e não encostados a outros Kubbs ou ao cilindro de lançamento. Caso contrário, trata-se de um lançamento falhado. Pisar a linha de lançamento também dá origem a um lançamento falhado. Os animais derrubados são assinalados na folha de pontuações, na coluna do jogador. Ganha o primeiro jogador a preencher a sua coluna de animais.

Se, num lançamento, for derrubado um animal que já tenha sido assinalado na folha de pontuação, não acontece nada. São assinaladas apenas as figuras que ainda não tenham sido derrubadas.

Os jogadores lançam alternadamente. Após cada lançamento, os Kubbs tombados são levantados e reposicionados exatamente no local onde caíram. Não é, portanto, retomada a posição inicial. Os Kubbs são novamente colocados de pé e, se necessário, rodados sobre si próprios para que os rostos fiquem novamente voltados para a linha de lançamento.

Variante do jogo

Para os jogadores mais velhos, existe também a variante clássica, em que é necessário atingir um número de pontos definido. No caso dos Kubbs dos animais, são 30 pontos.

Os pontos obtidos são contabilizados após cada lançamento. Aqui também se aplica a condição de os Kubbs terem que ser completamente derrubados.

- Se cair apenas um Kubb, é contabilizado o respetivo valor.
- Se caírem vários Kubbs, conta-se o número dos Kubbs tomados, independentemente dos valores indicados nos Kubbs.

Após cada lançamento, os pontos são somados à pontuação individual e registados na folha de pontuações.

Ganha o jogador que atingir em primeiro lugar os trinta pontos exatos. Deste modo, o jogo chega ao fim ou os outros jogadores continuam a competir entre si pelos segundo e terceiro lugares.

Se a soma ultrapassar a marca dos 30 pontos, a pontuação é reposta para 15 pontos e o jogo continua normalmente.

Divirtam-se a jogar com o Kubb dos Animais.



Kręgle fińskie ze zwierzętami

Kręgle fińskie ze zwierzętami to oparta na rywalizacji gra o nietrudnych zasadach dla 2-8 graczy. W grę gra się na dworze. Szczególnie nadaje się na niewielkie imprezy oraz do rozgrywania na plaży.

Gra składa się z drewnianego zbijaka i 8 kręgli.

Grać należy na równej powierzchni, na przykład na trawie, piasku czy żwirze.

Cel gry

Celem gry jest przewracanie kręgli i skreślenie wszystkich zwierząt znajdujących się na karcie punktacji.

Przygotowanie do gry

Kręgle należy ustawić w sposób pokazany na obrazku.



Kręgle ustawia się tak, by twarze zwierząt były skierowane w stronę linii rzutów. Linia rzutów oddalona jest od kręgli stojących z przodu o maksymalnie 2 metry w przypadku młodszych graczy oraz 3-4 metry w przypadku graczy starszych.

Zasady gry

Grę zaczyna najmłodszy z graczy, rzucając zbijakiem w kręgle. Zbijak można trzymać wyłącznie za jego koniec. Można rzucać tylko od dołu. Niedozwolone jest rzucanie w taki sposób, żeby zbijak obracał się w powietrzu ani rzucanie z zamachem.

W trakcie rundy każdy z graczy ma jeden rzut.

Gracze próbują kolejno przewrócić za jednym razem wszystkich 8 kręgli. Liczą się wyłącznie kręgle, które całkiem się przewróciły. Przewrócony kręgiel musi w pełni leżeć na ziemi, a nie na innym kręgu ani na zbijaku. W przeciwnym razie rzut jest spalony. Rzut spalony mamy także w przypadku przekroczenia linii rzutów.

Przewrócone kręgle zaznacza się na karcie punktacji, skreślając odpowiednie zwierzęta w rzędzie danego gracza. Grę wygrywa ten z graczy, któremu uda się jako pierwszemu zaliczyć cały rzqd zwierząt na karcie punktacji.

Jeżeli podczas któregoś rzutu gracz przewróci kręgiel z takim zwierzęciem, jakie ma już skreślone w swoim rzędzie na karcie punktacji, nic się nie zmienia. Można skreślić wyłącznie te zwierzęta, które nie zostały skreślone wcześniej.

Gracze rzucają na zmianę. Po każdym rzucie przewrócone kręgle zostają postawione z powrotem dokładnie w tych samych miejscach, w których się przewróciły. Nie należy zatem ustawiać kręgli tak, jak stały na początku. Należy podnieść kręgiel za jego górný koniec i ustawić go dokładnie tam, gdzie wylądował po przewróceniu, a następnie obrócić go wokół własnej osi tak, by obrazek ze zwierzęciem był skierowany w stronę linii rzutów.

Wariant gry

W przypadku starszych graczy można rozgrywać także wariant klasyczny, w którym konieczne jest zebranie uzgodnionej liczby punktów. W przypadku kręgli ze zwierzętami wynosi ona 30.

Zdobyte punkty liczy się po każdym rzucie. Również tutaj warunkiem zdobycia punktu jest całkowite przewrócenie kręgla.

- Jeżeli przewróci się tylko jeden kręgiel, należy przyznać graczowi tyle punktów, ile wynosi wartość tego kręgla.
- Jeżeli gracz przewróci więcej niż jeden kręgiel, należy policzyć liczbę przewróconych kręgli, niezależnie od wartości, jaką mają poszczególne, frajonne kręgle.

Po każdym rzucie dolicza się zdobyte punkty do puli punktów gracza i zapisuje na karcie punktacji.

Jeżeli gracz zdobędzie dokładnie 30 punktów, wygrywa grę. Rozgrywka może się wówczas zakończyć lub też pozostali gracze mogą kontynuować grę o drugie i trzecie miejsce.

Jeżeli jednak suma punktów danego gracza po kolejnym rzucie przekroczy 30, jego liczba punktów zostaje zredukowana do 15 i gra jest kontynuowana w standardowy sposób.

Życzymy Wam emocjonującej gry i dobrej zabawy.



Игра кубб «Животные»

Игра кубб «Животные» – это игра-состязание с простыми правилами, для двух-восьми игроков. Игра проводится на открытом воздухе и особенно хороша для небольших праздников и отдыха на пляже.

В набор игры входит одна бита и восемь куббов.

Игра проводится на ровной площадке, предпочтение отдаётся траве, песку или гравию.

Цель игры

Сбиванием куббов «Животные» нужно «собрать» всех животных на блокноте для подсчета очков.

Подготовка к игре

Куббы «Животные» ставят так, как указано на изображении.



Лица животных должны быть направлены на линию броска.

Линия броска находится на расстоянии от одного до двух метров для младших игроков, для старших игроков – от трех до четырех метров от передних куббов.

Правила

Самый младший игрок может начать игру и бросить биту в куббы. Держать биту разрешается только за конец, а бросать только движением снизу (бросок локтевой частью). Запрещаются вертолётообразные и кручёные броски.

За игровой раунд каждый игрок имеет только один бросок.

Каждый игрок пытается шаг за шагом сбить все восемь куббов «Животные». Засчитываются только полностью сбитые куббы

«Животные». Они должны полностью упасть и не лежать на других кубах или на бите. В противном случае речь идет о промахе. Заступ за линию броска также считается промахом.

Сбитые животные вычеркиваются в блокноте для подсчета очков в строке соответствующего игрока. Первый игрок, который сможет пополнить свою строку животных, становится победителем.

Если при попытке броска было сбито то животное, которое уже зачеркнуто в блокноте для подсчета очков, очки не даются.

Зачеркиваются только те фигуры, в которые никто не попадал.

Игроки бросают по очереди. После каждого броска кубы снова ставятся на то же самое место, где они упали. То есть, их исходная позиция не восстанавливается. Для этого кубы поднимают в вертикальное положение и, при необходимости, поворачивают вокруг своей оси так, чтобы лица животных снова указывали в направлении линии броска.

Вариант игры

Для старших игроков также есть классический вариант, в котором нужно набрать установленное количество очков. В случае с игрой куб «Животные» – это 30 очков.

После каждого броска подсчитываются набранные очки. Условием для этого является также полное падение кубов, в которые попали.

- Если упал только один кубб, то засчитывается количество очков только этого кубба.
- Если упало несколько кубов, то подсчитывается количество упавших кубов – вне зависимости от указанных на кубах чисел.

После каждого броска очки добавляются к индивидуальному счету и вносятся в блокнот для подсчета очков.

При этом если игрок достигнет ровно тридцати очков, он становится победителем этой игры. Тогда игра заканчивается или же другие игроки могут продолжить борьбу друг с другом за второе и третье место.

Но если сумма превысила границу в 30 очков, то счет сбрасывается до 15 очков и игра продолжается как обычно.

Желаем вам захватывающей и весёлой игры в куб «Животные».

(CN) 动物 Kubb 棋

动物 Kubb 棋是一款规则简单的竞技游戏，可供 2 到 8 名玩家进行。游戏在户外进行，特别适合小型聚会和沙滩游戏。

游戏由一个投掷棒和八个 Kubb 棋组成。

需在平坦的平面上进行游戏，最好是草地、沙子或砾石上。

游戏目标

游戏目的是通过撞倒动物 Kubb 棋来“收集”记分表上的所有动物。

游戏准备

将动物 Kubb 棋如图所示摆放好。



动物面向投掷线对齐。

对于年龄较小的玩家，投掷线到前排 Kubb 棋的距离应为 1 到 2 米，对于年龄较大的玩家，距离可增加到 3 到 4 米。

游戏规则

年龄最小的玩家开局，将投掷棒丢向 Kubb 棋。投掷时只能手持木棒末端，并且只能从下方正面丢出（反手投掷）。不允许旋转投掷或高抛投掷。

每个玩家每轮只有一次投掷机会。

每个玩家轮流尝试去击倒所有八个 Kubb 棋。只有彻底倒下的动物 Kubb 棋才可计分。他们必须完全倒下，不能倒在其他 Kubb 棋或投掷棒上。否则就计做一次投掷失败。越过投掷线也算一次投掷失败。

如果击倒了一个动物，需在记分表中找到相应玩家的行，并在该动物下画叉。第一个凑齐所有动物的玩家赢得比赛。

如果被击倒的动物之前已经在记分表中被画过叉，则不另计分。只有之前还没有被击中过的动物才能被画叉。

玩家轮流投掷。每次投掷后，需将倒下的 Kubb 棋在它们倒下的地方重新

摆放好。因此，不会一直摆成开局的形状。为此，需将 Kubb 棋的底部顶住地面使其向后倾斜，并在必要时围绕它们自己的轴旋转，以便动物的脸再次指向投掷线。

游戏变体

对于年龄大的玩家还有经典的玩法变体，这时必须达到某个特定的分数，在动物 Kubb 棋中是 30 分。

每次投掷后计算击中的分数。这里的前提也是，被击中的 Kubb 棋必须完全倒下。

- 如果只倒下一个 Kubb 棋，得分为该 Kubb 棋上的数字。
- 如果同时击倒多个棋子，得分则为倒下的棋子数量，与棋子上的数字无关。

每次投掷后，将得分添加到玩家个人分数中并记录在分数表上。

如果一个玩家恰好达到 30 分，他就赢得了这场游戏。游戏也同时结束，或者其他玩家继续竞争第二和第三名。

如果分数超过了 30 分，则将被降至 15 分，游戏继续。

现在就开始精彩的游戏吧，尽情享受动物 Kubb 棋带来的欢乐。

goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY
Art.-No: 56648