

# SOLBLEKT

Design Hanna-Kaarina Heikkilä

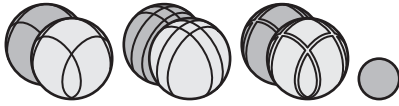
---



Design and Quality  
IKEA of Sweden



<b>ENGLISH</b>	<b>4</b>	<b>УКРАЇНСЬКА</b>	<b>28</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>5</b>	<b>SRPSKI</b>	<b>29</b>
<b>FRANÇAIS</b>	<b>6</b>	<b>SLOVENŠČINA</b>	<b>30</b>
<b>NEDERLANDS</b>	<b>7</b>	<b>TÜRKÇE</b>	<b>31</b>
<b>DANSK</b>	<b>8</b>	<b>عربي</b>	<b>32</b>
<b>ÍSLENSKA</b>	<b>9</b>		
<b>NORSK</b>	<b>10</b>		
<b>SUOMI</b>	<b>11</b>		
<b>SVENSKA</b>	<b>12</b>		
<b>ČESKY</b>	<b>13</b>		
<b>ESPAÑOL</b>	<b>14</b>		
<b>ITALIANO</b>	<b>15</b>		
<b>MAGYAR</b>	<b>16</b>		
<b>POLSKI</b>	<b>17</b>		
<b>EESTI</b>	<b>18</b>		
<b>LATVIEŠU</b>	<b>19</b>		
<b>LIETUVIŲ</b>	<b>20</b>		
<b>PORTUGUES</b>	<b>21</b>		
<b>ROMÂNÀ</b>	<b>22</b>		
<b>SLOVENSKY</b>	<b>23</b>		
<b>БЪЛГАРСКИ</b>	<b>24</b>		
<b>HRVATSKI</b>	<b>25</b>		
<b>ΕΛΛΗΝΙΚΑ</b>	<b>26</b>		
<b>РУССКИЙ</b>	<b>27</b>		

**Comprises:**

6 balls with 3 different patterns and 1 small ball ("jack").

**Number of Players:**

2-6 players can play in up to 3 teams.

**The goal of the game:**

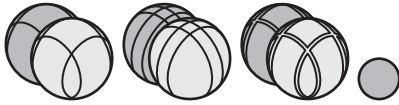
To throw the balls as close to the "jack" as possible. The player/team with the closest ball earns a point. The team that reaches 13 points first wins the game.

**How to play:**

Choose a flat and open outdoor space. The ground can have minor irregularities and be slightly uneven, loose stony, hard packed earth or pea gravel. Very hard/soft surfaces, like asphalt, concrete, long grass or fine sand beaches, are not recommended to play on.

Mark a circle on the ground in which all players are to stand when throwing. A player, traditionally chosen by flipping a coin, throws the "jack". The same player also gets to throw the first ball. Then it's the next player's turn.

To throw a ball, the player must stand within the set mark on the ground until the ball hits the ground. The goal of each throw is to get closest to the "jack". It is ok to hit the "jack". The player/team with the closest ball to the "jack" also earns an additional point for each of their balls closer than the opponents.

**Enthält:**

6 große Kugeln in 3 verschiedenen Farben und 1 Zielkugel (Schweinchen).

**Anzahl der Spieler:**

2-6 Spieler können in bis zu 3 Mannschaften spielen.

**Spielziel:**

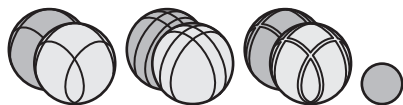
Die Bälle so nahe wie möglich an die Zielkugel zu rollen. Der Spieler/die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten kommt, bekommt einen Punkt. Wer als erster 13 Punkte hat, gewinnt.

**Spielverlauf:**

Eine ebene Fläche im Freien wählen. Der Boden kann kleinere Unebenheiten aufweisen; feiner Schotter, gestampfte Erde und Kies sind tauglich. Sehr harte/weiche Böden wie Asphalt, Beton, hohes Gras oder feiner Sandboden sind nicht empfehlenswert.

Einen Kreis auf dem Boden markieren, in dem alle Spieler beim Werfen stehen. Ein Spieler - üblicherweise durch Werfen einer Münze ermittelt - wirft die Zielkugel (das Schweinchen). Der gleiche Spieler darf auch die erste Kugel werfen. Danach ist der nächste Spieler dran.

Zum Werfen der Kugeln muss der Spieler innerhalb des Kreises stehen, bis die Kugel den Boden erreicht hat. Das Ziel bei jedem Wurf ist, mit der Kugel möglichst nah an das Schweinchen zu kommen. Das Schweinchen darf auch getroffen werden. Der Spieler/die Mannschaft, die der Zielkugel am nächsten kommt, bekommt außerdem einen Punkt für jede Kugel, die näher am Schweinchen liegt als die der Gegenspieler.

**Comprend :**

6 grandes boules de 3 couleurs différentes et 1 cochonnet.

**Nombre de joueurs :**

2-6 joueurs peuvent se répartir en 3 équipes.

**Le but du jeu :**

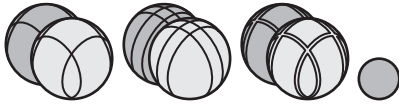
Lancer les boules et s'approcher le plus possible du cochonnet. Le joueur/équipe avec la boule la plus proche gagne le point. Le joueur/équipe qui atteint 13 points en premier remporte la partie.

**Règles du jeu :**

Choisir une surface plane et en extérieur. Le sol peut avoir de petites irrégularités et ne pas être parfaitement plat. Les petits cailloux, la terre compacte ou les graviers ne sont pas un problème, mais éviter les surfaces très dures ou trop molles, comme le bitume, le béton, l'herbe haute ou le sable fin.

Tracer un cercle au sol dans lequel le joueur qui lance sa boule doit être situé. Un joueur, tiré à pile ou face, lance le cochonnet. Ce même joueur est le premier à jouer, puis c'est au tour d'un deuxième joueur.

Pour lancer une boule, le joueur doit être positionné à l'intérieur du cercle tracé au sol et ne pas en sortir avant que sa boule touche le sol. Le but est de lancer la boule le plus près du cochonnet. Un joueur peut toucher le cochonnet. Le joueur/l'équipe dont la boule s'approche le plus du cochonnet remporte un point supplémentaire pour chacune des boules qui se trouvent plus proches du cochonnet qu'aucune boule des adversaires.

**Inhoud:**

6 ballen met 3 verschillende motieven en 1 balletje (het but).

**Aantal spelers:**

2-6 spelers kunnen spelen in max. 3 teams.

**Doel van het spel:**

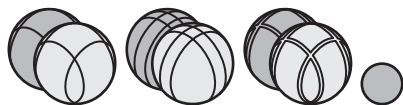
De ballen (boules) zo dicht mogelijk naar de kleine bal (but) gooien. De speler die/het team dat het dichtst bij de but komt, krijgt een punt. Het team dat als eerste 13 punten heeft, heeft gewonnen.

**Het spel gaat als volgt:**

Kies een vlak en open terrein buitenshuis. De grond mag kleine onregelmatigheden bevatten en bestaan uit grind, aangestampte aarde of kleine steentjes. Een zeer harde/zachte ondergrond zoals asfalt, beton, hoog gras of fijn zand wordt niet aangeraden.

Markeer een cirkel op de grond waar alle spelers in moeten staan als ze gaan werpen. Een van de spelers, meestal gekozen door het opgooien van een muntje, gooit het kleine balletje (het but). Dezelfde speler mag ook de eerste bal gooien. Daarna is het de beurt van de volgende speler.

Om een bal te gooien, moet de speler in de gemarkeerde cirkel staan tot de bal de grond raakt. Het doel van elke worp is het dichtst bij het but te komen. Het but mag geraakt worden. De speler/het team dat het dichtst bij het but komt, krijgt ook een extra punt voor elke bal die dichterbij komt dan die van de tegenstander(s).

**Indeholder:**

6 kugler med 3 forskellige mønstre og 1 lille kugle ("grisen").

**Antal spillere:**

2-6 spillere kan spille på op til 3 hold.

**Formålet med spillet:**

At kaste boldene så tæt på "grisen" som muligt. Den spiller/det hold, der når tættest på "grisen", får et point. Det hold, der først scorer 13 point, har vundet spillet.

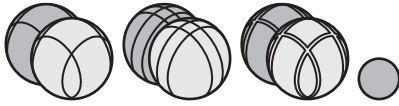
**Sådan spiller I:**

Vælg et plant og åbent område udenfor. Der må gerne være mindre uregelmæssigheder på jorden, og den må gerne være lidt ujævn, med løse sten, kompakt jord eller ærtegrus. Det anbefales ikke at spille på et meget hårdt eller blødt underlag, f.eks. asfalt, beton, langt græs eller fint strandsand.

Tegn en cirkel på jorden, hvor alle spillerne skal stå, når de kaster. En spiller, der traditionelt vælges ved at slå plat eller krone, kaster "grisen". Den samme spiller kaster også den første bold. Så er det den næste spillers tur.

Når en spiller kaster en bold, skal han/hun blive stående inden for det markerede område på jorden, indtil bolden rammer jorden. Målet med hvert kast er at komme så tæt som muligt på "grisen". Spillerne må gerne ramme "grisen". Den spiller/det hold, der kaster en bold tættest på "grisen", får også et ekstra point for hver af deres bolde, der ligger tættere på end modstandernes.



**Inniheldur:**

Sex kúlur með þremur mismunandi mynstrum og eina litla kúlu.

**Fjöldi leikmanna:**

2-6 leikmenn geta spilað í allt að þremur liðum.

**Markmið leiksins:**

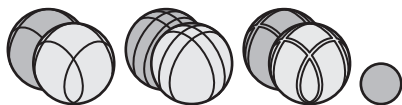
Að kasta kúlunum eins nálægt litlu kúlunni og hægt er. Leikmaðurinn/liðið sem á kúluna sem er næst litlu kúlunni fær stig. Liðið sem nær fyrst 13 stigum hefur sigrað.

**Leikreglur:**

Finndu jafnsléttu utandyra. Jarðvegurinn má hafa litlar misfellur og vera örllítið ójafn, grýttur, þéttur eða úr finni mól. Ekki er mælt með því að spila á mjög hörðum eða mjúkum jarðvegi eins og malbiki, steypu, háu grasi eða fínum sandi.

Dragðu hring á jörðina þar sem leikmenn eiga að standa þegar þeir kasta. Leikmenn kasta upp á hver þeirra kastar litlu kúlunni í upphafi leiks. Sami leikmaður kastar fyrstu kúlunni. Svo kastar sá sem er næstur í röðinni.

Þegar kúlunni er kastað þarf leikmaðurinn að standa inn í hringnum þar til hún snertir jörðina. Markmiðið er að kasta kúlunum eins nálægt litlu kúlunni og hægt er. Það má kasta í litlu kúluna. Leikmaðurinn eða liðið sem á þá kúlu sem er næst litlu kúlunni, fær einnig viðbótarstig fyrir hverja kúlu sem er nær litlu kúlunni en næsta kúla andstæðingsins.

**Inneholder:**

6 kuler med 3 forskjellige mønstre og en liten kule («gris»).

**Antall spillere:**

2–6 spillere kan spille på opptil 3 lag.

**Målet med spillet:**

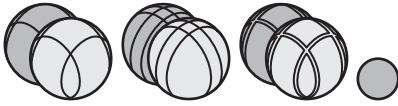
Å kaste kulene så nær «grisen» som mulig. Spilleren/laget som får sin kule nærmest vinner ett poeng. Den spilleren som får 13 poeng først vinner spillet.

**Slik gjør dere:**

Finn et flatt og åpent område ute. Bakken kan ha mindre ujevnheter og helle lett, ha løse stein, hardpakket jord eller grus. Svært harde underlag, som asfalt, betong, langt gress eller fine sandstrender er ikke anbefalt.

Tegn en sirkel på bakken, som alle spillerne skal stå i når de kaster. Den første spilleren (valgt med kron/mynt) kaster «grisen». Den samme spilleren får også kaste den første ballen. Så er det neste spillers tur.

For å kaste en ball må spilleren stå innenfor sirkelen frem til ballen når bakken. Målet med hvert kast er å komme nærmest «grisen». Det er OK å treffe «grisen». Spilleren/laget som har sin kule nærmest «grisen» får også et ekstra poeng for hver kule som er nærmere enn motstandernes.

**Pakkauksessa:**

6 palloa kolmella eri kuviolla sekä 1 pieni pallo (maalipallo).

**Pelaajien lukumäärä:**

2–6 pelaajaa voi pelata enintään kolmessa joukkueessa.

**Pelin tarkoitus:**

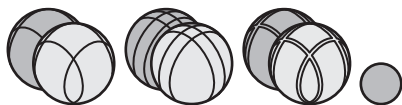
Pelin tarkoituksena on heittää palloja mahdollisimman lähelle maalipalloa. Pelaaja/joukkue, joka saa pallonsa lähimmäksi maalipalloa, saa yhden pisteen. Joukkue, joka saa ensimmäisenä 13 pistettä, voittaa pelin.

**Pelin pelaaminen:**

Valitse pelialueeksi melko tasainen ja avoin ulkotila. Maaperässä voi olla pieniä epätasaisuuksia, jotka koostuvat sorasta, kovasta maasta tai kivistä. Erittäin kovia/pehmeitä pintoja, kuten asfalttia, betonia, pitkää ruohoa tai hienoa hiekkaa ei suositella pelialustaksi.

Merkitse maahan ympyrä, jossa pelaajat seisovat heittäessään. Ensimmäinen pelaaja, joka perinteisesti valitaan heittämällä kolikkoa, heittää "snadin" eli pienemmän maalipallon. Sama pelaaja saa myös heittää ensimmäisen kuulan. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

Kun pelaaja on heittänyt kuulan, hänen tulee pysyä merkityn ympyrän sisällä, kunnes kuula osuu maahan. Jokaisen heiton tavoite on saada kuula mahdollisimman lähelle snadia. Snadiin saa myös osua kuulalla. Se pelaaja/joukkue, jonka yksikin kuula on snadiin nähden lähempänä kuin vastapuolen paras kuula, on kierroksen voittaja ja saa niin monta pistettä kuin sillä on kuulia lähempänä snadia kuin vastapuolen paras kuula.

**Innehåller:**

6 bollar med 3 olika mönster och 1 liten boll ("lillen").

**Antal spelare:**

2-6 spelare kan spela i upp till 3 lag.

**Spelets mål:**

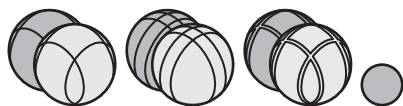
Att kasta bollarna så nära "lillen" som möjligt. Den spelare/lag som kommer närmast "lillen" vinner ett poäng. Laget som når 13 poäng först vinner.

**Så här går det till:**

Välj en jämn och öppen yta utomhus. Marken kan ha små ojämnheter och bestå av grus, hårdpackad jord eller småsten. Mycket hårda/mjuka ytor som asfalt, betong, högt gräs eller fin sand är inte att rekommendera.

Markera en cirkel på marken där alla spelare ska stå när de kastar. En spelare, vanligtvis vald genom att singla slant, kastar "lillen". Samma spelare kastar även den första bollen. Sedan är det nästa spelares tur.

För att kasta en boll, måste spelaren stå innanför den markerade cirkeln tills bollen når marken. Målet med varje kast är att komma närmast "lillen". Det är okej att träffa "lillen". Den spelare/lag som kommer närmast "lillen" får även extra poäng för varje boll som kommer närmare än motståndarnas.

**Obsahuje:**

6 koulí se 3 různými vzory a 1 malou kuličku (košonek neboli prasátko).

**Počet hráčů:**

Hru může hrát 2 až 6 hráčů rozdělených až do 3 týmů.

**Cíl hry:**

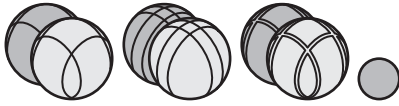
Hodit koule co nejbliže malé kuličky (prasátku/košonku). Hráč/tým, který dohodí co nejbliže, získá bod. Vyhrává ten, který první získá 13 bodů.

**Jak hrát:**

Vyberte si rovný a otevřený prostor. Povrch může mít menší nepravidelnosti, může to být štěrk, udusaná zem, apod. Nedoporučujeme hrát tuto hru na výrazně tvrdém nebo měkkém povrchu, jako je asfalt, beton, dlouhá tráva nebo písčité pláže.

Na zemi vyznačte kruh, okolo kterého budou všichni hráči stát a házet. Prvního hráče můžete vylosovat například pomocí mince. Ten následně hodí malou kuličku (prasátko) do kruhu a hází i první koulí. Následuje další hráč.

Kouli hází hráči z vyznačené čáry na zemi, kterou nesmí překročit, dokud koule nedopadne na zem. Cílem je dostat se co nejbliže k prasátku. Zasáhnutí prasátka je v pořádku. Hráč/tým s koulí blíže k prasátku získává bod.



**Incluye**

6 bolas con 3 motivos distintos y 1 bola pequeña (boliche).

**Número de jugadores**

De 2 a 6 jugadores pueden jugar formando un máximo de 3 equipos.

**Objetivo del juego**

Lanzar las bolas lo más cerca posible del boliche. El jugador/equipo con la bola más próxima gana un punto. El equipo que reúna antes 13 puntos, gana el juego.

**Reglas del juego**

Elige una superficie llana en el exterior. El suelo puede tener pequeñas irregularidades y no ser totalmente plano. Las piedrecitas, la tierra compacta o la gravilla no son problema, pero hay que evitar superficies muy duras o muy blandas, como el asfalto, el cemento, la hierba alta o la arena fina de playa.

Traza en el suelo un círculo donde deben jugar los jugadores cuando lancen. Un jugador que se elige generalmente lanzando una moneda a cara o cruz, tira el boliche. Este jugador es el que inicia el juego y seguirán los demás.

Para lanzar una bola, el jugador debe estar situado dentro del círculo y permanecer hasta que la bola toque el suelo. El objetivo es que la bola quede lo más cerca posible del boliche. El jugador puede tocar el boliche. El jugador/equipo con la bola más próxima al boliche gana un punto y un punto adicional por cada bola que se encuentre más cerca que las de los oponentes.

**La confezione include:**

6 palle in 3 motivi diversi e 1 pallino ("jack").

**Numero di giocatori:**

2-6 giocatori possono giocare formando un massimo di 3 squadre.

**Scopo del gioco:**

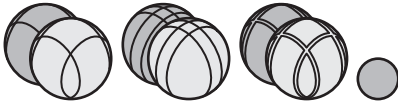
Lanciare le palle il più vicino possibile al "jack". Il giocatore/la squadra con la palla più vicina al "jack" ottiene un punto. Vince la partita la squadra che per prima raggiunge 13 punti.

**Come si gioca:**

Scegli uno spazio all'aperto e in piano. Il terreno può essere leggermente irregolare, sassoso, compatto o con ghiaia fine. Non è consigliabile giocare su superfici troppo dure, come asfalto o cemento, o morbide, come erba alta o sabbia fine.

Fai un cerchio sul terreno, nel punto da cui tutti i giocatori dovranno lanciare le palle. Un giocatore, solitamente scelto tramite sorteggio, lancia il "jack". Sempre lo stesso giocatore lancia la prima palla. A questo punto, il turno passa al giocatore successivo.

Per lanciare la palla, il giocatore deve trovarsi all'interno del cerchio tracciato sul terreno finché la palla non tocca terra. Lo scopo del gioco è lanciare la palla il più vicino possibile al "jack". È consentito colpire il "jack". Il giocatore o la squadra con la palla più vicina al "jack" ottiene anche un punto in più per ogni palla più vicina rispetto a quelle degli avversari.

**Tartalma:**

6 db labda 3 különböző mintával és 1 db kisebb labda ("öcsi").

**Játékosok száma:**

2-6 fő játszhat vele egyszerre legfeljebb 3 csapatban.

**A játék célja:**

A játék célja, hogy a színes labdák minél közelebb kerüljenek az "öcsihez". Az a játékos/csapat kap 1 pontot, amely a legközelebb juttatta a labdáját. Az győz, aki legelőször összegyűjt 13 pontot.

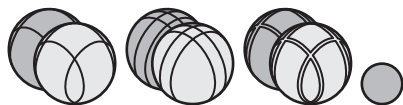
**A játék menete:**

Válassz egy nyitott, kültéri helyet, sima felületű talajjal. A talaj lehet kissé egyenetlen, kavicsos vagy földes. A nagyon kemény/puha talaj, például az aszfalt, a beton, egy hosszú füves vagy finom homokos terület nem ajánlott.

Jelöld be azt a helyet, ahonnan a játékosok dobni fognak. Egy véletlenszerűen kiválasztott játékos dobja el az "öcsit", majd övé az első dobás is. Ezután jöhet a következő játékos.

A játékosnak a kijelölt helyen kell állnia dobáskor egészen addig, amíg a labda a földet nem éri el. Minden dobás célja az, hogy a labda minél közelebb kerüljön az "öcsihez", amelyet akár el is lehet találni. Az a játékos/csapat kap 1 pontot, akinek a labdája a legközelebb van az "öcsihez", ezen kívül pedig további 1 pont jár azokért a labdákért is, amelyek közelebb vannak az "öcsihez", mint az ellenfél labdái.



**W zestawie:**

6 kul o różnych wzorach i 1 mała kula ("świnka").

**Liczba graczy:**

Może grać od 2 do 6 graczy, maksymalnie w 3 drużynach.

**Cel gry:**

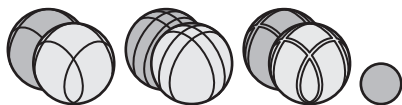
Rzucić kule możliwie jak najbliżej "świnki". Gracz/drużyna, której kula znajduje się najbliżej "swinki" zdobywa punkt. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 13 punktów, wygrywa grę.

**Jak grać:**

Wybierz płaską i otwartą powierzchnię na zewnątrz. Podłoże może mieć niewielkie nierówności i drobne kamienie, ubita ziemię lub grudki żwiru. Nie zaleca się grania na bardzo twardych/bardzo miękkich powierzchniach, takich jak asfalt, beton, wysoka trawa lub piaszczysta plaża.

Zaznacz na ziemi okrąg, z którego wszyscy gracze mają wykonywać swoje rzuty. Gracz, tradycyjnie wybierany przez rzut monetą, wyrzuca "świnkę". Ten sam gracz wyrzuca też pierwszą kulę. Potem kolej na następnego gracza.

Aby wyrzucić kulę, gracz musi stać w oznaczonym na ziemi miejscu, dopóki kula nie uderzy o ziemię. Celem każdego rzutu jest trafienie jak najbliżej "świnki". Można uderzać w "świnkę". Gracz/drużyna, której kula znajdzie się najbliżej "swinki" zdobywa dodatkowy punkt za każdą ze swoich kul znajdujących się bliżej niż kule przeciwnika.

**Koosneb:**

6 palli 3 erineva mustriga ja 1 väike pall (Jack).

**Mängijate arv:**

2-6 mängijat saavad mängida 3-liikmelistes meeskondades.

**Mängu eesmärk:**

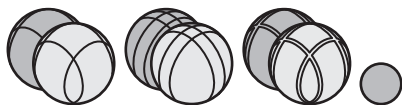
Visata pallid Jackile võimalikult lähedale. Mängija/meeskond, kelle pall on kõige lähemal, teenib punkti. Meeskond, kes teenib esimesena 13 punkti, on mängu võitja.

**Mängu käik:**

Mängi õues, takistusteta lamedal pinnasel. Maapind võib olla kergelt ebaühtlane, kivine, kõva või kruusane. Väga kõvad/pehmed pinnased, nagu asfalt, betoon, pikk muru või peene liivaga rand, ei ole mängimiseks soovituslikud.

Märgi pinnasele ring, kus kõik mängijad viskamise ajal seisma peavad. Mängija, kes tavaliselt valitakse visates kulli ja kirja, viskab paika Jacki. Sama mängija võib ka visata esimese palli. Seejärel on järgmise mängija kord.

Palli viskamiseks peab mängija seisma määratud alas, kuni pall jõuab maani. Iga viske eesmärk on saada Jackile kõige lähemale. Sellest pole midagi, kui Jack saab palliga pihta. Mängija/meeskond, kelle pall on kõige lähemal Jackile, teenib ühtlasi lisapunkti iga palli eest, mis on vastaste pallidest lähemal.

**Komplektā:**

6 bumbas ar 3 dažādiem rakstiem un 1 maza bumbiņa.

**Spēlētāju skaits:**

spēlē var piedalīties 2–6 spēlētāji;  
maksimālais komandu skaits: 3.

**Spēles mērķis:**

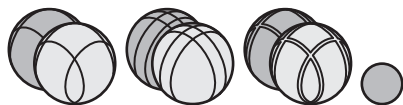
spēlētāji met lielās bumbas, mēģinot panākt, lai tās apstātos pēc iespējas tuvāk mazajai bumbiņai. Punktu saņem tā komanda, kuras bumba atrodas vistuvāk. Spēlē uzvar komanda, kas pirmā iegūst 13 punktus.

**Spēles gaita:**

Izvēlies klāju, līdzenu laukumu ārā. Virsmai nav jābūt pilnīgi gludai, spēlēt var uz oļiem, grants un citviet. Nav ieteicams spēlēt uz ļoti cietas vai ļoti mīkstas virsmas, piemēram, asfalta, betona, garā zālē vai smalkās smiltīs.

Uzzīmē zemē apli, kurā spēlētājiem būs jāstāv, metot bumbas. Viens no spēlētājiem, kuru parasti izvēlas, piemēram, metot monētu, met mazo bumbiņu. Tas pats spēlētājs met pirmo lielo bumbu. Pēc tam ir nākamā spēlētāja kārta.

Spēlētājam ir jāpaliek uzzīmētajā aplī, līdz bumba nokritusi zemē. Jāmet tā, lai lielā bumba nokristu pēc iespējas tuvāk mazajai bumbiņai. Spēlētājs vai komanda, kam izdevies nokļūt vistuvāk mazajai bumbiņai, saņem papildu punktu par katru bumbu, kas atrodas mazajai bumbiņai tuvāk nekā pretinieku bumbas.

**Rinkinyje:**

6 trijų skirtingų raštų rutuliai ir kamuoliukas (taikiny).

**Žaidėjų skaičius:**

Nuo dviejų iki šešių žaidėjų. Galite pasiskirstyti į tris komandas.

**Žaidimo tikslas:**

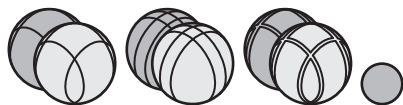
Nusviesti rutulius kuo arčiau kamuoliuko (taikinio). Arčiausiai pateikęs žaidėjas / komanda pelno tašką. Greičiausiai 13 taškų pelnusi komanda laimi.

**Žaidimo taisyklės:**

Lauke susiraskite atvirą, plokščią vietą. Žemė gali būti truputį nelygi, šiek tiek akmenuota, padengta smulkiu žvyru, neklampi. Nerekomenduojame žaisti aukštoje pievoje, smulkaus smėlio paplūdimyje, ant asfalto, betono ir kitų itin kietų ar itin minkštų paviršių.

Ant žemės nubrėžkite apskritimą, kuriame turės stovėti rutulį sviedžiantys žaidėjai. Išrinktasis žaidėjas (galite išrinkti mesdami monetą) meta kamuoliuką-taikinį ir pirmąjį rutulį. Toliau žaidžiama paeiliui.

Žaidėjai meta rutulius po vieną, stovėdami minėtame apskritime. Iš apskritimo žaidėjui galima išeiti, kai nusviestas rutulys paliečia žemę. Kiekvieno žaidėjo tikslas – nusviesti rutulį kuo arčiau taikinio (nieko tokio, jei taikiny kliudomas). Žaidėjas arba komanda pelno papildomą tašką už kiekvieną rutulį, nukritusį arčiau taikinio nei priešininkų rutuliai.

**Inclui:**

6 bolas com 3 padrões diferentes e 1 bola pequena ("jack").

**Número de jogadores:**

2 a 6 jogadores até 3 equipas.

**Objetivo do jogo:**

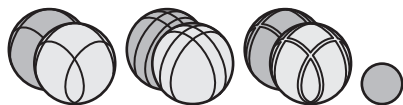
O jogador/a equipa que chegar mais perto da bola "jack" com uma bola grande ganha um ponto. Assim, quem fizer 13 pontos primeiro, ganha o jogo.

**Como jogar:**

Escolha um espaço exterior plano e amplo. O chão pode ser ligeiramente desnivelado e irregular, com pedras soltas, pavimento compacto ou gravilha. Não é recomendado para superfícies muito duras como asfalto, cimento, ou muito suaves como relva ou areia de praia.

Faz-se um círculo no chão de onde os jogadores vão lançar. Escolhe-se um jogador (habitualmente pelo método «cara ou coroa») para lançar a bola "jack" e será este que também irá lançar a primeira bola. Depois, será a vez do próximo jogador.

Para lançar a bola, o jogador deve manter-se na linha de lançamento até que a bola chegue ao chão. O objetivo de cada lançamento é chegar mais perto possível da bola "jack", podendo mesmo tocar-lhe. O jogador/a equipa com a bola mais próxima da bola "jack" também ganha um ponto extra por cada bola que esteja mais perto do que as dos seus adversários.

**Include:**

6 bile cu 3 modele diferite și 1 bilă mică ("ținta").

**Numărul jucătorilor:**

2-6 jucători pot juca în maxim 3 echipe.

**Miza jocului:**

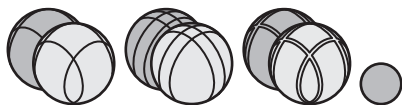
Trebuie să aruncați bilele cât mai aproape de "țintă". Jucătorul/echipa cu bila cea mai aproape de țintă câștigă un punct. Echipa care obține prima 13 puncte câștigă jocul.

**Cum se joacă:**

Alegeți un spațiu deschis și neted în aer liber. Terenul poate avea mici denivelări și poate fi ușor neuniform, cu pietriș sau pământ bătătorit. Suprafețele foarte tari/moi, de ex. asfalt, beton, iarbă lungă sau plaje fine nu sunt recomandate pentru joc.

Marcați un cerc pe teren în care toți jucătorii vor sta când aruncă bilele. Un jucător, ales în mod tradițional prin aruncarea cu moneda, aruncă "ținta". Același jucător aruncă, de asemenea, primul bila. Apoi, este rândul următorului jucător.

Pentru a arunca mingea, jucătorul trebuie să stea în interiorul marcajului de pe teren până când bila lovește terenul. Fiecare aruncare trebuie să trimită bila cât mai aproape de "țintă". Este permisă lovirea "țintei". Jucătorul/echipa cu bila cea mai aproape de "țintă" câștigă, de asemenea, un punct în plus pentru fiecare din bilele care sunt mai aproape decât ale adversarilor.

**Obsahuje:**

6 loptičiek s rôznymi vzormi a 1 malú loptičku („jack“).

**Počet hráčov:**

Hru môže hrať 2 až 6 hráčov rozdelených až do 3 tímov.

**Cieľ hry:**

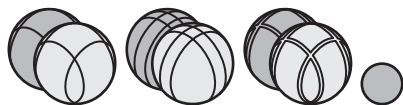
Hodiť loptičky tak blízko loptičky „jack“, ako je to možné. Hráč/tím, ktorý dohodí najbližšie získa bod. Vyhráva ten, kto prvý získa 13 bodov.

**Ako hrať:**

Vyberte si rovný a otvorený priestor. Povrch môže mať menšie nepravidelnosti, môže to byť štrk, vychodená zem alebo podobne. Neodporúčame hrať túto hru na výrazne tvrdých či mäkkých povrchoch, ako sú asfalt, betón, dlhá tráva alebo pieskové pláže.

Na zemi vyznačte kruh, okolo ktorého budú stáť všetci hráči a hádzať. Prvého hráča môžete vylosovať napríklad pomocou mince. Ten následne hodí loptičku „jack“ do kruhu a hádže aj prvou loptou. Nasleduje ďalší hráč.

Loptu hádžu hráči z vyznačenej čiary na zemi, ktorú nesmú prekročiť, až kým loptička nepadne na zem. Cieľom je dostať sa čo najbližšie k lopte „jack“. Zasiahnúť loptičku „jack“ je v poriadku. Hráč/tím s loptou bližšie k loptičke „jack“ ako protihráč získava bod.

**Включва:**

6 топчета с 3 различни шарки и 1 малко топче ("джак").

**Брой играчи:**

От 2 до 6 играча могат да играят в най-много 3 отбора.

**Цел на играта:**

Хвърлете топчетата възможно най-близо до "Джак". Играчът/отборът с най-близкото топче получава точка. Отборът, който достигне 13 точки първи, печели играта.

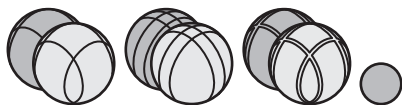
**Как да играем:**

Изберете равна повърхност на открито. Земята може да има минимални разлики и да е леко неравна, пълна с камъни, силно утъпкана или от дребната баластра. Не се препоръчва да се играе върху повърхности като асфалт, цимент, дълга трева или плажове от фин пясък.

Очертайте кръг на земята, в който всички играчи трябва да стоят, докато хвърлят. Играч, обикновено избран чрез ези и тура, хвърля "Джак". Същият играч хвърля и първото топче. След това е следващият на ред.

Играчът не трябва да излиза от очертанятията на земята, докато хвърля топчето и то не падне. Целта на всяко хвърляне е топчето да падне близо до "Джак". Няма проблем, ако ударите "Джак". Играчът/отборът с най-близкото до "Джак" топче получава допълнителна точка за всяко негово/тяхно топче, което е по-близо от това на противника.



**Sadržaj:**

6 lopti s trima različitim uzorcima i 1 loptica.

**Broj igrača:**

2 – 6 igrača mogu igrati u najviše 3 ekipe.

**Cilj igre:**

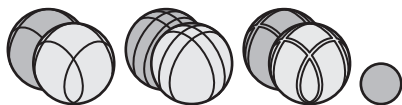
Baciti lopte što je bliže moguće loptici.  
Igrač/ekipa koja baci loptu najbliže loptici dobiva bod. Ekipa koja prva osvoji 13 bodova pobjeđuje.

**Pravila igre:**

Pronađi ravan prostor na otvorenom.  
Podloga može biti blago nepravilna i neravna, s malo kamenja, zbijena zemlja ili šljunak. Jako tvrde/mekane površine, poput asfalta, betona, narasle trave ili plaže sa sitnim pijeskom ne preporučuju se za igru.

Označiti krug na podlozi u koji trebaju stati svi igrači kada gađaju. Igrač, koji se tradicionalno bira bacanjem novčića, baca lopticu. Isti igrač baca prvu loptu. Potom je red na sljedećeg igrača.

Za bacanje loptice, igrač mora stajati unutar označene podloge dok lopta ne padne na podlogu. Cilj svakog bacanja jest da lopta padne što bliže loptici. Smije se pogoditi lopticu. Igrač/ekipa koja loptu baci najbliže lopticu osvaja dodatni bod za svaku loptu koja padne bliže nego protivnička lopta.

**Περιλαμβάνει:**

6 μπάλες με 3 διαφορετικά μοτίβα και 1 μικρή μπάλα ("τζακ")

**Αριθμός παικτών:**

2-6 παίκτες μπορούν να παίξουν μέχρι και σε 3 ομάδες.

**Ο στόχος του παιχνιδιού:**

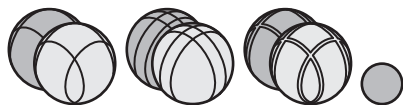
Να ρίξετε τις μπάλες όσο πιο κοντά γίνεται στον "τζακ". Ο παίκτης/η ομάδα με την πιο κοντινή μπάλα κερδίζει έναν πόντο. Η ομάδα που φτάνει πρώτη στους 13 πόντους κερδίζει το παιχνίδι.

**Πώς να παίξετε:**

Επιλέξτε έναν επίπεδο και ανοιχτό εξωτερικό χώρο. Το έδαφος μπορεί να είναι ελαφρώς ανισόπεδο, με χαλίκι ή χώμα. Πολύ σκληρές/μαλακές επιφάνειες, όπως άσφαλτος, τσιμέντο, γρασίδι ή αμμώδεις παραλίες δεν συνιστώνται γι' αυτό το παιχνίδι.

Σχεδιάστε έναν κύκλο στο έδαφος, στον οποίο όλοι οι παίκτες πρέπει να στέκονται όταν ρίχνουν. Ένας παίκτης, ο οποίος παραδοσιακά επιλέγετε με κορώνα ή γράμματα, ρίχνει τον "τζακ". Ο ίδιος παίκτης ρίχνει και την πρώτη μπάλα. Τότε είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Για να ρίξει μια μπάλα, ο παίκτης πρέπει να σταθεί μέσα στον κύκλο στο έδαφος μέχρι η μπάλα να ακουμπήσει στο έδαφος. Ο στόχος για κάθε βολή είναι να πλησιάσει τον "τζακ". Είναι εντάξει να χτυπήσει τον "τζακ". Ο παίκτης/ομάδα με την πλησιέστερη βολή στον "τζακ" επίσης κερδίζει έναν επιπλέον πόντο για κάθε βολή πιο κοντινή από τους αντιπάλους.

**В комплект входит:**

6 мячей с 3 вариантами орнамента и 1 маленький мячик («джек»).

**Количество игроков:**

2–6 игроков, до 3 команд.

**Цель игры:**

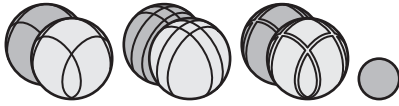
бросать мячи как можно ближе к «джеку». Игрок/команда, чей мяч оказался ближе к «джеку», получает одно очко. Команда, набравшая 13 очков, становится победителем.

**Правила игры:**

Выберите открытую ровную площадку на свежем воздухе. Поверхность может быть немного неровной: плотно утрамбованный грунт или мелкий гравий. Слишком твердые/мягкие поверхности, например асфальт, бетон, высокая трава или мелкий пляжный песок, не рекомендуются для игры.

Обозначьте на земле круг, в который должны будут встать все участники для броска. Игрок, которого обычно определяют подбрасывая монету, бросает мячик-«джек». Этот же игрок делает первый ход. Затем мяч бросает следующий игрок.

Во время броска игрок не должен выходить за пределы круга до тех пор, пока мяч не коснется земли. Цель каждого броска — попасть как можно ближе к «джеку». Допускается также попадание в мячик-«джек». Игрок/команда, чей мяч оказался ближе всех к цели, также получает по одному дополнительному очку за каждый свой мяч, который в этот раунд оказался ближе к «джеку», чем мячи противников.

**Комплект:**

6 м'ячів з трьома різними орнаментами та 1 маленький м'яч ("джек").

**Кількість гравців:**

2-6 гравців можуть грати в 3-х командах.

**Мета гри:**

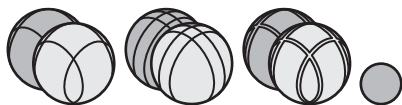
Кинути м'ячі так близько до "джека", наскільки це можливо. Гравець/команда, яка влучила найближче, отримує бал. Команда, яка першою набере 13 балів, виграє.

**Правила гри:**

Грайте на вулиці. На ігровій площі можуть бути незначні нерівності, каміння, чи гравій. Не рекомендується грати на дуже твердих/м'яких поверхнях, таких як асфальт, чи на траві.

Позначте коло, в якому стоятимуть гравці, що кидатимуть м'яч. Гравця, який кидатиме "джека", традиційно обирають за допомогою монети. Цей же гравець кидає перший м'яч. За ним кидає наступний.

Гравець стоїть в межах кола, поки м'яч не торкнеться землі. Мета кожного кидка - влучити найближче до "джека". Також можна влучити і по "джеку". Гравець/команда, яка влучила найближче до "джека" також заробляє додатковий бал за кожен м'яч, який знаходиться ближче до "джека", аніж м'яч супротивників.

**Sadržji:**

6 velikih loptica i 1 malu lopticu („bulin“).

**Broj igrača:**

2–6 igrača mogu igrati u najviše 3 ekipe.

**Cilj igre:**

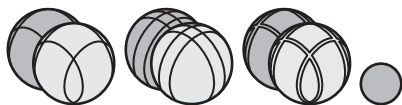
Da loptice baciš što bliže bulinu. Igrač/ekipa koja lopticu baci najbliže bulinu. Ekipa koja prva osvoji 13 bodova pobeđuje.

**Kako se igra:**

Nađi ravan prostor na otvorenom. Podloga može biti blago nepravilna i neravna, s malo kamenja, zbijena zemlja ili šljunak. Veoma tvrde/mekane površine, poput asfalta, betona, narasle trave ili plaže sa sitnim peskom ne preporučuju se za igru.

Označi krug na podlozi u koji treba da stanu svi igrači kada gađaju. Igrač, koji se po tradiciji bira bacanjem novčića, baca „bulin“. Isti igrač baca prvu lopticu. Potom je red na sledećeg igrača.

Da bi bacao lopticu, igrač mora stajati u znaku na podlozi dok loptica na padne na podlogu. Cilj svakog bacanja je da loptica padne što bliže „bulinu“. Može se pogoditi „bulin“. Igrač/ekipa koja lopticu baci najbliže „bulinu“ osvaja dodatni bod za svaku lopticu koja padne bliže nego protivnička loptica.

**Vsebina:**

6 velikih krogel s tremi različnimi vzorci in 1 majhna krogla (balin).

**Število igralcev:**

2–6 igralcev, ki lahko igrajo v največ 3 ekipah.

**Cilj igre:**

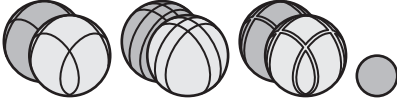
Čimbolj približati kroglo balinu. Igralec/ekipa, katere krogla je najbližje balinu, osvoji točko. Zmaga ekipa, ki prva osvoji 13 točk.

**Navodila za igro:**

Igralna podlaga naj bo ravna in odprta. Igra lahko poteka tudi na nekoliko neravnih tleh, peščeni, prodnati ali zemljeni podlagi. Igro odsvetujemo na zelo trdih podlagah, kot sta beton ali asfalt, travnikih z visoko travo in peščenih plažah.

Na tleh označite krog, v katerem mora stati vsak igralec pri metu krogle. Prvi igralec, ki se ga največkrat doloži z metom kovanca, vrže balin. Isti igralec nato vrže še prvo kroglo. Nato je na vrsti nasprotni igralec.

Po metu krogle igralec ne sme zapustiti označenega območja, dokler krogla ne pristane na tleh. Cilj vsakega meta je čimbolj približati kroglo balinu. Krogla lahko balin tudi zadane. Igralec/ekipa, ki se s kroglo najbolj približa balinu osvoji po eno točko za vsako kroglo, ki je bližje balinu, kot najbližja nasprotnikova krogla.

**İçindekiler:**

3 farklı desende 6 top, 1 küçük top ("jack").

**Oyuncu sayısı**

2-6 oyuncu en fazla 3 takımda oynayabilir.

**Oyunun amacı:**

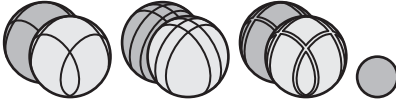
Topları mümkün olduğunca "jack"a yaklaştırmaya çalışmalısınız. En yakın topa sahip oyuncu / takım bir puan kazanır. İlk 13 puana ulaşan takım oyunu kazanır.

**Nasıl oynanır:**

Düz ve açık bir dış mekan alanı seçin. Zemin küçük düzensizliklere sahip olabilir ve hafif düzensiz, gevşek taşlı, sert dolgulu toprak veya bezelye çakılı olabilir. Asfalt, beton, uzun ot veya ince kumlu plajlar gibi çok sert / yumuşak yüzeylerin üzerinde oynanması önerilmez.

Tüm oyuncuların fırlatma sırasında ayakta duracakları bir daire çizin. Geleneksel olarak bir yazı tura atılarak seçilen bir oyuncu, "jack" atmaya hak kazanır ve aynı oyuncu aynı zamanda ilk topu da atar. Sonra sıra bir sonraki oyuncuya geçer.

Top atmak için, topun yere çarpmasına kadar, oyuncu yerdeki belirlenmiş işaretin içinde durmalıdır. Her atıştaki hedef "jack"a yaklaşmaktır. "Jack"ı da vurabilirsiniz. "Jack"a en yakın topu alan oyuncu / takım, toplarının her biri için rakiplerinden ekstra puan kazanır.



#### تتضمن:

6 كرات بثلاث نقوش مختلفة وكرة واحدة صغيرة ("جاك").

#### عدد اللاعبين:

2-6 لاعب، ويمكنهم تشكيل حتى 3 فرق.

#### هدف اللعبة:

أن ترمي الكرات بالقرب من الـ "جاك" قدر الإمكان. ويحصل على نقطة واحدة اللاعب/الفريق الذي تكون كرتة هي الأقرب من الـ "جاك". الفريق الذي يجمع 13 نقطة أولاً يكون هو الفائز.

#### طريقة اللعب:

اختر مساحة خارجية مفتوحة ومسطحة. قد تكون الأرض بها نتوءات طفيفة وسطحها متفاوت بعض الشيء، أو تحتوي على حجارة متناثرة، أو أرض ممهدة أو حصى. لا ينصح باستخدام الأرض الصلبة جداً/ طرية جداً، مثل الأسفلت والخرسانة والعشب الطويل أو الشواطئ الرملية الناعمة.

حدد دائرة على الأرض بحيث يقف عليها جميع اللاعبين عند الرمي. يتم اختيار اللاعب الذي يرمي الـ "جاك" بالفرعة. ويقوم نفس اللاعب برمي الكرة الأولى. ثم يأتي دور اللاعب التالي.

لرمي الكرة، يجب على اللاعب أن يقف داخل العلامة المحددة على الأرض حتى تصل الكرة إلى الأرض. الهدف من كل رمية هو الاقتراب من الـ "جاك". ويحصل اللاعب/الفريق الذي تكون كرتة الأقرب إلى الـ "جاك" على نقطة إضافية أيضاً لكل كرة تكون أقرب إلى الـ "جاك" من كرة الخصم.