

**Valmistelut:** Aseta 12 numeroitua keilaa tiiviiseen ryhmään alla olevan kuvan mukaisesti. Aseta heittolinja 3–4 metrin etäisyydelle keiloista.

A - Kubb-keilat  
B – heittokalikka

**Pelin kulku:** Heittolinjalta pelaajat heittävät (vain alakautta) vuorotellen heittokalikan kohti numerokeiloja. Jokaisen heiton jälkeen pisteet kirjataan kaatuneiden keilojen perusteella. Kaatuneet keilat nostetaan pystyyn kohtiin, joihin ne kaatuivat, joten pelialue laajenee pelin edetessä.

**Pistelasku:** Pelaajan kaataessa useita keiloja kaatuneet keilat lasketaan yhteen. Pelaajan kaataessa esimerkiksi keilat 7, 11 ja 12 hän saa kolme pistettä (kaatuneiden keilojen lukumäärä), ei siis keilojen numeroita vastaavaa pistemäärää.

Keiloihin merkityt numerot lasketaan pisteiksi vain kun yksi keila kaatuu, jolloin keilan kaataja saa kyseiseltä kierrokselta keilassa olevaa numeroa vastaavan pistemäärän. Esimerkiksi keilan 7 kaataja saa seitsemän pistettä.

**Lisäsäännöt:** Pelaaja tai joukkue, joka ei saa kolmella peräkkäisellä kierroksella lainkaan pisteitä, putoaa pelistä.  
Jos pelaajan tai joukkueen pisteet menevät yli 50:n, heidän pistemääränsä putoaa välittömästi 25:een ja peli jatkuu.  
Kumpi tahansa pelaaja tai joukkue, joka saa tasan 50 pistettä, voittaa pelin ja kaverinsa tai "vihollisensa" puupalikalla!

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

www.goliathgroup.com

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Choking hazard. Long Cord. Strangulation hazard.  
NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden wegens kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lang koord. Verwurgingsgevaar.  
IT: Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi a causa di piccole parti. Rischio di soffocamento.  
Corde lunghe. Rischio di strangolamento.  
PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses devido a pequenas partes. Risco de asfixia.  
Corda comprida. Risco de estrangulamento.  
FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : contient de petits éléments. Danger d'étouffement.  
Longue corde. Danger de strangulation.  
DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, aufgrund von Kleinteilen. Erstickungsgefahr!  
Lange Schnur. Strangulationsgefahr.  
ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses debido a sus partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.  
Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento.  
PL: Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy male części. Niebezpieczeństwo udławienia się.  
Długa linka. Niebezpieczeństwo zadziernięcia.  
DK: Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder på grund af små dele. Kvælningssfare. Lang snor. Kvelningssfare.  
SE: Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader på grund av smådelar. Kvävningssrisk. Långt snöre. Risk för strypning.  
NO: Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder på grunn av små deler. Kvelningsfare. Lang snor. Stranguleringsfare.  
FI: Varoitus. Ei sovelle alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Pitkä naru. Kuristumisvaara.

Made in China

925544.0-10-001-1121

Wahu

NUMBER KUBB

**GB** Contents: 12 numbered Kubb pins, one throwing stick, instruction manual

**The Game:** Numbers Kubb can be played individually player against player or in teams with 2 or 3 players per side.

**Objective:** Be the first player/team to achieve exactly 50 points by knocking down the numbered pins.

**Preparation:** Set up the 12 numbered pins in a tight cluster as illustrated below. Set the throwing line at 3 to 4 metres from the pins.

A - Kubb Pins  
B – Throwing stick

#### Gameplay:

From the throwing line, players take turns to throw the throwing stick (underarm only) towards the number pins. After each throw, the score is noted from the pins which have fallen. The fallen pins are placed upright where they fell and so as the game progresses so the play area spreads out.

#### Scoring

A multiple pin score occurs when more than one pin falls. For example, if you knock down pins 7, 11 and 12 this scores three (the number of pins fallen) and not the numbers on the pins.

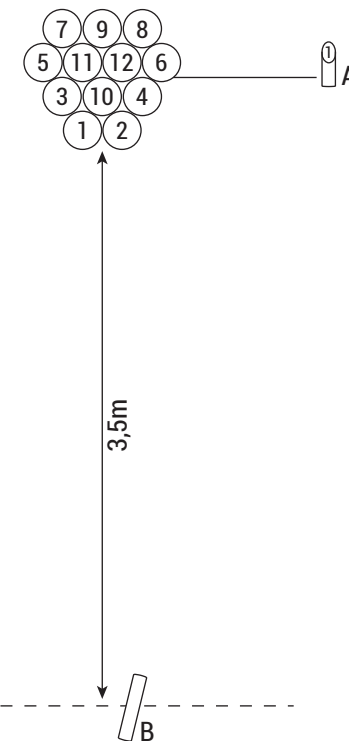
A single pin score is when only one pin falls and the number on that pin is used as the score for that round. For example, if pin 7 falls, the score is seven.

#### Further rules

Any player or team that scores zero points three rounds in a row is eliminated.

If a player or teams' score exceeds 50 their score is immediately reduced to 25 and play continues.

Whichever player or team scores exactly 50 points claims the glory and has defeated their friends or "enemies" with a lump of wood!



## NL NUMBER KUBB

**Inhoud:** 12 genummerde Kubb-pinnen, één werpstok, handleiding.

**Het spel:** Numbers Kubb kan individueel speler tegen speler of in teams met 2 of 3 spelers per kant worden gespeeld.

**Doelstelling:** Wees de eerste speler/team die precies 50 punten behaalt door de genummerde pinnen omver te werpen.

**Vorbereiding:** Plaats de 12 genummerde pinnen in een strakke cluster zoals voorop geïllustreerd. Zet de werplijn op 3 tot 4 meter van de pinnen.

A - Kubb-pinnen  
B - Werpstok

**Gameplay:** Vanaf de werplijn gooien de spelers om de beurt de werpstok (alleen onderhands) naar de cijferpinnen. Na elke worp wordt de score genoteerd van de pinnen die zijn gevallen. De gevallen pinnen worden waar ze zijn omgevallen recht op geplaatst, waardoor naarmate het spel vordert het speelgebied groter wordt.

**Scoren:** Een meervoudige pinscore treedt op wanneer meer dan één pin valt. Als je bijvoorbeeld pinnen 7, 11 en 12 omgoot, scoort dit drie punten (het aantal gevallen pinnen) en niet de nummers op de pinnen.

Een enkele pin-score is wanneer er slechts één pin valt en het nummer op die pin wordt gebruikt als de score voor die ronde. Als pin 7 bijvoorbeeld valt, is de score zeven.

**Verdere regels:** Elke speler of elk team dat drie ronden op rij nul punten scoort, wordt uitgeschakeld. Als de score van een speler of team hoger is dan 50, wordt hun score onmiddellijk verlaagd naar 25 en gaat het spel verder.

Welke speler of welk team dan ook precies 50 punten scoort, claimt de glorie en heeft zijn vrienden of "vijanden" met een stuk hout verslagen!

## IT BIRILLI KUBB

**Contenuto:** 12 birilli Kubb numerati, un bastone, manuale di istruzioni

**Il gioco:** A Birilli Kubb ci si può sfidare singolarmente, un giocatore contro l'altro oppure in squadre composte da 2 o 3 giocatori. E' possibile giocare a Birilli Kubb ovunque (erba, ghiaia, sabbia).

**Scopo del gioco:** Essere il primo giocatore/squadra a raggiungere esattamente 50 punti abbattendo i birilli numerati.

**Preparazione:** Sistemare i 12 birilli numerati come mostrato in foto, e segna la linea di lancio a 3 o 4 metri da loro.

A - Birilli Kubb  
B - Bastone da lancio

**Come giocare:** Dalla linea di lancio, i giocatori, a turno, lanciano il bastone (solo dal basso verso l'alto) mirando i birilli numerati. Dopo ogni lancio, si annota il punteggio dei birilli abbattuti. I birilli abbattuti vengono sistemati in posizione verticale dove sono atterrati in maniera da ampliare l'area di gioco, man mano che il gioco procede.

**Punteggio:** Si ottiene un punteggio per numero totale di birilli abbattuti quando cade più di un birillo. Ad esempio, se vengono abbattuti i birilli 7, 11 e 12, il punteggio ottenuto è tre (il numero di birilli abbattuti) e non il totale dei numeri su ciascun birillo abbattuto. Si calcola il numero del birillo solo in caso di caduta di un singolo birillo. Ad esempio, se cade il birillo 7, il punteggio da segnare, è sette.

**Regole aggiuntive:** Qualsiasi giocatore o squadra che ottiene zero punti per tre turni di fila viene eliminato.

Se il punteggio di un giocatore o di una squadra supera i 50, il punteggio viene immediatamente ridotto a 25 e il gioco continua.

Il giocatore o la squadra che totalizza esattamente 50 punti otterrà la vittoria sconfiggendo i propri amici o "nemici" con un semplice pezzo di legno!

## PT NÚMEROS KUBB

**Conteúdos:** 12 pinos Kubb numerados, um pauzinho de arremesso, manual de instruções

**O jogo:** Números Kubb podem ser jogados individualmente jogador contra jogador ou em equipas com 2 ou 3 jogadores.

**Objetivo:** Seja o primeiro jogador / equipa a atingir exatamente 50 pontos derrubando os pinos numerados.

**Preparação:** Ponha os 12 pinos numerados num conjunto compacto conforme ilustrado na capa do manual. Defina a linha de lançamento a 3 a 4 metros dos pinos.

A - Pinos Kubb  
B - Pauzinhos de Arremesso

**Jogabilidade:** Na linha de lançamento, os jogadores revezam-se para lançar o pauzinho de arremesso (apenas nas axilas) em direção aos pinos de número. Depois de cada lançamento, a pontuação é anotada a partir dos pinos que caíram. Os pinos caídos são colocados na vertical onde caíram e, à medida que o jogo avança, a área de jogo espalha-se.

**Pontuação:** Uma pontuação de múltiplos pinos ocorre quando mais de um pino cai. Por exemplo, se derrubar os pinos 7, 11 e 12, isso valerá três (o número de pinos caídos) e não os números dos pinos. Uma pontuação de pino único é quando apenas um pino cai e o número nesse pino é usado como pontuação para aquela rodada. Por exemplo, se o pino 7 cair, a pontuação é sete.

**Outras regras:** Qualquer jogador ou equipa que marcar zero pontos em três rodadas consecutivas é eliminado.

Se a pontuação de um jogador ou equipa exceder 50, a sua pontuação é imediatamente reduzida para 25 e o jogo continua.

Qualquer jogador ou equipa que fizer exatamente 50 pontos reivindicará a glória e derrotou os seus amigos ou "inimigos" com um pedaço de madeira!

## FR NUMBER KUBB

**Contenu :** 12 quilles de Kubb numérotées, un bâton de lancer, un manuel d'instructions.

**Le jeu :** Numbers Kubb peut se jouer en individuel (1 contre 1) ou en équipe avec 2 ou 3 joueurs.

**Objectif :** Être le premier joueur/équipe à obtenir exactement 50 points en faisant tomber les quilles numérotées.

**Préparation :** Placez les 12 quilles numérotées en un groupe serré (voir illustration). Placez la ligne de lancer à 3 ou 4 mètres des quilles.

A - Quilles Kubb  
B - Bâton de lancer

**Jeu :** À partir de la ligne de lancement, les joueurs lancent à tour de rôle le bâton de lancer (les lancers au dessus de l'épaule ou sur le côté sont interdits) en direction des quilles numérotées. Après chaque lancer, on note le score des quilles qui sont tombées. Les quilles tombées sont placées à l'endroit où elles sont tombées et ainsi de suite ; au fur et à mesure que le jeu progresse, l'aire de jeu s'étend.

**Marquer des points :** Un score de quilles multiples se produit lorsque plus d'une quille tombe. Par exemple, si vous faites tomber les quilles 7, 11 et 12, vous obtenez un score de trois (le nombre de quilles tombées) et non les numéros sur les quilles. Si une seule quille tombe, le numéro de cette quille est utilisé comme score pour ce tour. Par exemple, si la quille 7 tombe, le score est de sept.

**Autres règles :** Tout joueur ou équipe qui obtient zéro point trois tours de suite est éliminé. Si le score d'un joueur ou d'une équipe dépasse 50, il est immédiatement ramené à 25 et le jeu continue. Le joueur ou l'équipe qui obtient exactement 50 points revendique la gloire et a vaincu ses amis ou "ennemis" avec un morceau de bois !

## DE NUMBER KUBB

**Inhalt:** 12 nummerierte Kubb-Pins, ein Wurfholz, Anleitung

**Das Spiel:** Numbers Kubb kann in Teams (je 2-3 Spieler) oder Jeder gegen Jeden gespielt werden.

**Ziel des Spiels:** Das Team/ der Spieler, der als Erstes exakt 50 Punkte erreicht, indem er die nummerierten Pins umwirft, gewinnt.

**Vorbereitung:** Die 12 nummerierten Pins werden 3 bis 4 Meter von der Wurflinie entfernt angeordnet (siehe Abbildung).  
A - Kubb Pins  
B - Wurfholz

**Spielablauf:** Von der Wurflinie wirft jeder Spieler mit dem Wurfholz von unten auf die nummerierten Pins. Nach jedem Wurf werden die Punkte der Pins, die umgeworfen wurden, aufgeschrieben. Die umgefallenen Pins werden dort wieder aufgestellt, wo sie umgefallen sind- dadurch wird das Spielfeld im Laufe des Spiels immer größer.

**Punkte erzielen:** Ein ‚Multiple Pin-Score‘ tritt ein, wenn mehr als nur ein Pin umfallen. Wenn beispielsweise Pin 7, 11 und 12 umfallen, muss die Zahl 3 notiert werden (die Anzahl der Pins). Ein ‚Single Pin-Score‘ tritt ein, wenn nur ein einziger Pin umgeworfen wird. In diesem Fall zählt die Zahl, die auf dem Pin steht. Wenn beispielsweise Pin 7 umgeworfen wird, wird die 7 notiert.

**Weitere Regeln:** Wenn ein Team oder Spieler in 3 aufeinanderfolgenden Runden 0 Punkte erzielt, wird automatisch disqualifiziert. Wenn ein Team oder Spieler mehr als 50 Punkte erreicht, fällt der Punktestand zurück auf 25 und das Spiel wird fortgeführt. Das Team oder der Spieler, der als erster genau 50 Punkte erreicht gewinnt das Spiel!

## ES KUBB NÚMEROS

**Contenido:** 12 bolos Kubb numerados, un bastón de lanzamiento y un manual de instrucciones

**El juego:** Kubb Números se puede jugar de modo individual jugador contra jugador o en equipos de 2 o 3 jugadores.

**Objetivo:** Ser el primer jugador/equipo en conseguir exactamente 50 puntos derribando los bolos numerados.

**Preparación:** Colocar los 12 bolos numerados todos juntos, tal como se muestra en la portada, y marcar la línea de lanzamiento a 3 o 4 metros de los mismos.  
A - Bolos Kubb  
B - Bastón de lanzamiento

**Cómo se juega:** Desde la línea de lanzamiento, los jugadores por turnos, lanzan el bastón de lanzamiento (solo por abajo) contra los bolos numerados. Después de cada lanzamiento, se anota la puntuación de los bolos que se hayan derribado. Los bolos derribados se colocan en posición vertical allí donde hayan caído, de manera que a medida que avanza el juego, el área de juego se amplía.

**Puntuación:** Se consigue una puntuación de bolos múltiple cuando cae más de un bolo. Por ejemplo, si se derriban los bolos 7, 11 y 12, se puntúa un tres (el número de bolos caídos) y no los números de cada uno de los bolos. Se consigue una puntuación de bolos simple cuando cae solo un bolo y se puntúa el número que contiene el bolo en esa ronda. Por ejemplo, si se derriba el bolo 7, se puntúa un siete.

**Reglas adicionales:** Cualquier jugador o equipo que obtenga cero puntos en tres rondas seguidas es eliminado. Si la puntuación de un jugador o equipo supera los 50 puntos, se reduce la puntuación a 25 y el juego continúa. El jugador o equipo que obtenga exactamente 50 puntos reclamará la victoria ¡por haber derrotado a sus amigos o "enemigos" con un simple trozo de madera!

## PL KUBB Z NUMERAMI

**Zawartość:** 12 numerowanych pionów Kubb, patyk do rzucania, instrukcja.

**Rozgrywka:** Kubb z numerami może być rozgrywany jako pojedynek 1 na 1 lub w grach po 2-3 graczy.

**Cel gry:** Być pierwszym z graczy/drużyną która osiągnie dokładnie 50 punktów, zbijając piony.

**Przygotowanie:** Kubb z numerami może być rozgrywany jako pojedynek 1 na 1 lub w grach po 2-3 graczy.  
A - piony Kubb  
B- Patyk do rzucania

**Rozgrywka:** Z linii rzutu, gracze po kolei rzucają patykiem (tylko podrzutem, od dołu do góry) w kierunku pionów. Po każdym rzucie, podliczany jest wynik punktowy przewróconych pionów. Po podliczeniu piony są stawiane w miejscu w którym upadły, w ten sposób przemieszczają się po polu gry.

**Punktacja:** Podczas jednego rzutu można strącić więcej niż jeden pion. Jeżeli strącony jest jeden pion - wynikiem jest jego wartość. Jeżeli strącone jest więcej niż jeden pion wynikiem jest ilość strąceń. Na przykład, jeżeli strącone zostaną pionowy 7, 11 i 12 - wynikiem jest 3 (liczba strąconych pionów), a nie suma liczb z pionów.

**Dodatkové zasady:** Jakikolwiek z graczy który uzyska 0 punktów 3 razy pod rząd, wypada z gry. Jeżeli gracz lub drużyna osiągną ponad 50 punktów ich wynik zmniejsza się do 25 i kontynuują grę. Ktokolwiek uzyska dokładnie 50 punktów, okrywa się wieczną sławą jako ten który pokonał przyjaciół i przeciwników!

## DK KUBB-TAL

**Innhold:** 12 nummererede Kubb-pinde, én kastepind, instruktionsvejledning

**Spillet:** Kubb-tal kan spilles individuelt to spillere mod hinanden eller i hold med 2-3 spillere på hver side.

**Det gælder om at:** Være den første spiller/det første hold til at nå nøjagtigt 50 points ved at vælte de nummererede pinde.

**Klargøring:** Sæt de 12 nummererede pinde op i en tæt klynge som illustreret herunder. Sæt kastelinjen til at være 3 til 4 meter fra pindene.

A - Kubb-pinde  
B - Kastepind

**Spilleregler:** Fra kastelinjen kaster spillerne efter tur kastepinden (kun underarmskast) hen mod de nummererede pinde. Efter hvert kast noteres summen af pindene, der er væltet. De væltede pinde stilles op igen dér, hvor de væltede, og sådan bliver det ved hele vejen gennem spillet, så spilleområdet bredes ud.

**Pointtælling:** En flerpindssum forekommer, når mere end én pind vælter. Hvis du eksempelvis vælter pindene 7, 11 og 12, bliver det til tre (det antal pinde, der er væltet) og ikke til de tal, der er på pindene. Enkelt-pindssum er, når der kun vælter én pind, og tallet på den pind bruges som pointsum for den runde. Hvis eksempelvis pind 7 vælter, bliver pointsummen 7.

**Flere regler:** Alle spillere eller hold, der opnår nul point tre runder i træk, ryger ud af spillet. Hvis en spillers eller et holds pointsum overstiger 50, nedsættes deres pointsum med det samme til 25, og spillet fortsætter. Den spiller eller det hold, der rammer nøjagtigt 50 points, vinder æren og har besejret deres venner eller "fjender" med et stykke træ!

## SE NUMMERKUBB

**Innehåll:** 12 numrerade kubbar, en kastpinne, instruktioner

**Spelet:** Nummerkubb kan spelas av två personer mot varandra eller i lag med två till tre spelare i varje lag.

**Mål:** Spelaren/laget som först når exakt 50 poäng genom att fälla nummerkubbarna vinner. Förberedelse  
Placera de 12 nummerkubbarna tätt intill varandra enligt bilden nedan. Bestäm en kastlinje 3-4 meter från kubbarna.  
A - Kubbar  
B - Kastpinne

**Spelets gång:** Spelarna turas om att kasta kastpinnen (endast underhandskast tillåtet) från kastlinjen mot nummerkubbarna. Anteckna efter varje kast antal poäng från de kubbar som fällts. Fällda kubbar ställs upprätt där de fällts. På så sätt blir spelområdet större allteftersom spelet fortskrider.

**Poängräkning:** Om mer än en kubbe fälls får man poäng för alla fällda kubbar. Fäller du exempelvis kubbe 7, 11 och 12 får du tre poäng (dvs. antal kubbar som fällts) och inte det sammanlagda värdet av kubbnumren. Men fäller du endast en kubbe i ditt kast blir poängen det nummer, som finns på kubben. Fäller du endast kubbe 7, får du alltså sju poäng.

**Extraregler:** En spelare eller ett lag som inte får någon poäng tre omgångar i rad åker ut. Om spelaren/laget får över 50 poäng, reduceras spelarens/lagets poäng till 25 och spelet fortsätter. Spelaren eller laget som först når exakt 50 poäng vinner, och förlorarna räknas då som träskallar!

## NO TALLKUBB

**Innhold:** 12 nummererte kubber, én kastepinne, instruksjonshåndbok

**Spillet:** Tallkubb kan spilles individuelt spiller mot spiller, eller i lag med to til tre spillere per side.

**Mål:** Vær den første spilleren / det første laget til å oppnå nøyaktig 50 poeng ved å felle de nummererte kubbene.

**Forberedelse:** Sett opp de 12 nummererte kubbene i en tett klynge slik det er illustrert nedenfor. Marker kastelinjen 3-4 meter fra kubbene.  
A - Kubber  
B - Kastepinne

**Spilleregler:** Spillerne bytter på å kaste kastepinnen (kun underarmskast) fra kastelinjen og mot de nummererte kubbene. Etter hvert kast, noteres stillingen ut i fra hvor mange kubber som har blitt felt. De felte kubbene reises opp der de er blitt felt, slik at spilleområdet spres utover etter hvert som spillet fortsetter.

**Poeng:** Poeng fra flere kubber oppnås når mer enn én kubbe velter. For eksempel, hvis du klarer å felle kubbe 7, 11 og 12, gir dette 3 poeng (antall fete kubber) og ikke poeng tilsvarende tallene på kubbene. Poeng fra én kubbe oppnås når bare én kubbe felles, og tallet på den kubben brukes som poeng for den runden. For eksempel, hvis du feller kubbe 7, tildeles du syv poeng.

**Ytterligere regler:** Enhver spiller eller ethvert lag, som ikke får poeng i tre runder på rad, elimineres. Hvis stillingen til en spiller eller et lag overstiger 50, reduseres stillingen umiddelbart til 25 og spillet fortsetter. Den spilleren eller det laget som oppnår nøyaktig 50 poeng, gjør krav på æren og har besejret vennene eller "fiendene" sine med en vedkubb!

## FI NUMERO-KUBB

**Sisältö:** 12 numeroitua Kubb-keilaa, yksi heittokalikka, ohjeet

**Peli:** Numero-Kubbia voidaan pelata yksittäin pelaaja pelaajaa vastaan tai 2-3 pelaajan joukkueissa.

**Tavoite:** Ensimmäinen pelaaja/joukkue, joka saa kokoon täsmälleen 50 pistettä kaatomalla numeroitua keilat, voittaa pelin.