

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO2433 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



Warning: Not suitable for children under three years

PO: 41-XXXXXX
Made in China

MO2433

EN

Wooden throwing game

Game included:

1 king, 10 kubbs, 4 corner markers, 6 throwing batons

Objective of game:

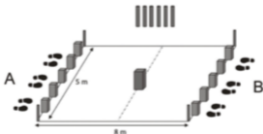
To knock over all the opposing teams' kubbs, and subsequently the king.

Number of players:

The game can be played one to one, or in two teams with a maximum of 6 players per team.

Setting up the game:

The playing field measures 5 x 8 meters and is staked out with the wooden corner markers. The king is placed in the centre of the game area. Five kubbs approximately one meter apart from the baseline on each side.



Throwing rule:

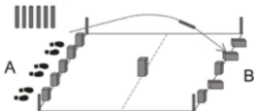
Batons should be thrown underhand lengthwise in the direction of the opposing teams' kubbs. Horizontal and/or rotating throws are prohibited.

Start of the game:

To decide which team begins the game, one player from each team throw a throwing baton as close as possible to the king without hitting it. The team whose throwing baton is closest begins the game.

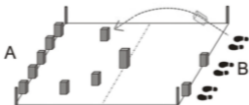
Game progress:

Team A begins by taking turn at throwing the six throwing batons from behind their baseline, to knock over the kubbs on the baseline of Team B. After Team A has thrown all six throwing batons, then switch to Team B's round.



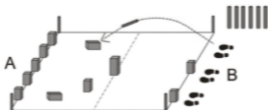
Team B takes any kubbs knocked down by Team A and throws them into the Team A's half of the playing field. These kubbs are now called field kubbs.

Team A position these field kubbs upright in the spots where they landed. The field kubbs must land at least one kubb length away from the king and the corner markers.



In Team B's round, they are given the six throwing batons and must first knock over all Team A's field kubbs, before attempting to knock over any Team A's baseline kubbs.

If Team B did not manage to knock over all of Team A's field kubbs in their round, Team A can move their throwing line in their next round forward to the field kubbs closest to the king in their half of the field.



Next up is Team A again. Team A takes any kubbs knocked down by Team B and throws them into the Team B's half of the playing field. Team A have to knock over all Team B's field kubbs with the six throwing batons before they can aim for the baseline kubbs.

As soon as one team has knocked over all of the opposing teams' kubbs, they can aim for the king. They have to throw from the baseline. If they knock the king over, their team wins the game.

Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts. Please retain the name and address for future reference.

DE

Wurfspiel aus Holz

Inhalt des Spieles:

1 König, 10 Kubbs, 4 Markierungspfähle (Ecken), 6 Wurfhölzer

Ziel des Spieles:

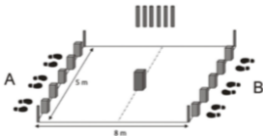
Ziel des Spieles ist es, alle Kubbs auf der Spielseite des Gegners abzuwerfen und schließlich den König abzuwerfen.

Anzahl der Spieler:

Das Spiel kann zu zweit oder in zwei Teams mit maximal 6 Spielern pro Team gespielt werden.

Vorbereitung des Spieles:

Das Spielfeld ist 5 x 8 Meter groß und wird mit den hölzernen Markierungspfählen abgesteckt. Der König wird in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt. Auf jeder Seite stehen fünf Kubbs etwa einen Meter von der Grundlinie entfernt.



Wurftechnik:

Die Wurfhölzer müssen mit einer Hand gehalten werden, wobei mit dem Handrücken nach vorne geworfen wird. Seitliches/rotierendes Werfen ist nicht erlaubt.

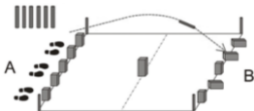
Beginn des Spieles:

Um zu entscheiden, welches Team das Spiel beginnt, wirft ein

Spieler jedes Teams ein Wurfholz so nah wie möglich an den König, ohne ihn zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz dem König am nächsten ist, beginnt das Spiel.

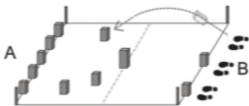
Spielverlauf:

Team A beginnt, indem es abwechselnd die sechs Wurfholzer von der Grundlinie auf die Kubbs an der Grundlinie von Team B wirft. Ziel ist es möglichst viele gegnerische Kubbs zu treffen. Nachdem Team A alle sechs Wurfholzer geworfen hat, ist Team B an der Reihe.



Team B nimmt alle von Team A umgeworfenen Kubbs und wirft sie in die Spielfeldhälfte von Team A. Diese Kubbs werden nun „Feldkubbs“ genannt.

Mannschaft A stellt diese Feldkubbs aufrecht an den Stellen auf, wo sie gelandet sind. Die Feldkubbs müssen mindestens eine Kubblänge vom König und den Markierungspfählen (Ecken) entfernt stehen.



In der Runde von Team B erhält dieses die sechs Würfel und muss zuerst alle Feldkubbs von Team A umwerfen, bevor es versucht, die Kubbs auf der Grundlinie von Team A umzuwerfen.

Gelingt es Team B nicht, alle Feldkubbs von Team A in ihrer Runde umzuwerfen, kann Team A in der nächsten Runde seine Wurflinie auf die Feldkubbs vorverlegen, die dem König in ihrer Spielfeldhälfte am nächsten sind.



Als nächstes ist wieder Team A an der Reihe. Team A nimmt alle von Team B umgeworfenen Kubbs und wirft sie in die Spielfeldhälfte von Team B. Team A muss mit den sechs Würfel alle Feldkubbs von Team B umwerfen, bevor es auf die Kubbs der Grundlinie zielen kann.

Sobald ein Team alle Kubbs der gegnerischen Mannschaft umgeworfen hat, kann sie auf den König zielen. Sie müssen von der Grundlinie aus werfen. Das Team, welches den König dann zuerst umwirft, gewinnt das Spiel.

Warnung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile.
Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse zur späteren
Verwendung auf.

FR

Jeu de lancer en bois

Jeux inclus:

1 roi, 10 cubes, 4 marqueurs de coins, 6 bâtons à lancer

Objectif du jeu:

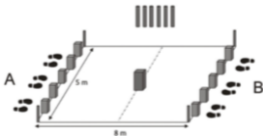
Faire tomber tous les cubes des équipes adverses, puis leur roi.

Nombre de joueurs:

Le jeu peut être joué en un contre un, ou à deux équipes avec un maximum de 6 joueurs par équipe.

Mise en place du jeu:

Le terrain de jeu mesure 5 x 8 mètres et est délimité par des marqueurs de coin en bois. Le roi est placé au centre de l'aire de jeu. Cinq cubes sont placés à environ un mètre de distance de la ligne de fond de chaque côté.



Règle de lancer:

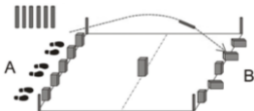
Les bâtons doivent être lancés sous la main dans le sens de la longueur en direction des cubes de l'équipe adverse. Les lancers horizontaux et/ou rotatifs sont interdits.

Début du match:

Pour décider quelle équipe commence le jeu, un joueur de chaque équipe lance un bâton le plus près possible du roi sans le toucher. L'équipe dont le bâton est le plus proche commence le jeu.

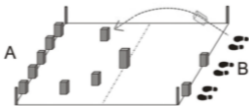
Déroulement du jeu:

L'équipe A commence par lancer à tour de rôle les six bâtons de lancer depuis l'arrière de sa ligne de fond, pour renverser les cubes sur la ligne de fond de l'équipe B. Lorsque l'équipe A a lancé les six bâtons de lancer, on passe au tour de l'équipe B.



L'équipe B prend tous les cubes renversés par l'équipe A et les lance dans la moitié du terrain de jeu de l'équipe A. Ces cubes sont maintenant appelés cubes de terrain. Ces cubes sont maintenant appelés cubes de terrain.

L'équipe A place ces cubes à la verticale à l'endroit où ils ont atterri. Les cubes de champ doivent atterrir à au moins une longueur de kubb du roi et des marqueurs de coin.



Lors du tour de l'équipe B, celle-ci reçoit les six bâtons de lancer et doit d'abord renverser tous les cubes de champ de l'équipe A, avant d'essayer de renverser les cubes de base de l'équipe A. Si l'équipe B n'a pas réussi à renverser les cubes de champ de l'équipe A, elle doit le faire.

Si l'équipe B n'a pas réussi à renverser tous les pions de champ de l'équipe A au cours de son tour, l'équipe A peut déplacer sa ligne de lancer lors de son prochain tour vers les pions de champ les plus proches du roi dans sa moitié de terrain.



L'équipe suivante est à nouveau l'équipe A. L'équipe A prend tous les cubes renversés par l'équipe B et les lance dans la moitié du terrain de l'équipe B. L'équipe A doit renverser tous les cubes de l'équipe B et les lancer dans la moitié du terrain. L'équipe A doit renverser tous les cubes de l'équipe B avec les six bâtons de lancer avant de pouvoir viser les cubes de la ligne de base.

Dès qu'une équipe a renversé tous les cubes de l'équipe adverse, elle peut viser le roi. Elle doit lancer depuis la ligne de fond. Si elle renverse le roi, son équipe remporte la partie.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petites pièces. Veuillez conserver le nom et l'adresse pour référence ultérieure.

ES

Juego de lanzamiento de madera

Juego incluido:

1 rey, 10 kubbs, 4 marcadores de esquina, 6 cilindros para lanzar

Objetivo del juego:

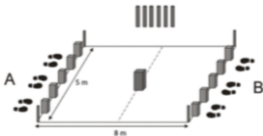
Derribar todos los kubbs de los equipos contrarios y, posteriormente, al rey.

Número de jugadores:

Se puede jugar uno contra uno, o en dos equipos con un máximo de 6 jugadores por equipo.

Preparando el juego:

El terreno de juego mide 5 x 8 metros y está delimitado con los marcadores de esquina de madera. El rey se coloca en el centro del área de juego. Cinco kubbs separados aproximadamente un metro de la línea base a cada lado.



Regla de lanzamiento:

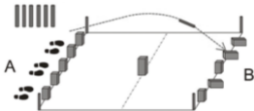
Los cilindros deben lanzarse por debajo de la mano, a lo largo, en dirección a los kubbs de los equipos adversarios. Están prohibidos los lanzamientos horizontales y/o giratorios.

Inicio del juego:

Para decidir qué equipo comienza el juego, un jugador de cada equipo lanza un cilindro de lanzamiento lo más cerca posible del rey sin golpearlo. El equipo cuyo bastón de lanzamiento esté más cerca comienza el juego.

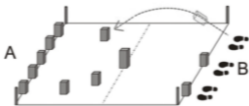
Progreso del juego:

El Equipo A comienza por tumarse para lanzar los seis cilindros de lanzamiento desde detrás de su línea base, para derribar los kubbs en la línea base del Equipo B. Después de que el Equipo A haya lanzado los seis cilindros de lanzamiento, se pasa a la ronda del Equipo B.



El Equipo B toma los kubbs derribados por el Equipo A y los lanza en la mitad del campo de juego del Equipo A. Estos kubbs ahora se llaman kubbs de campo.

El equipo A coloca estos kubbs de campo en posición vertical en los lugares donde han caído. Los kubbs de campo deben caer al menos a una longitud equivalente a un kubb del rey y de los marcadores de esquina.



En la ronda del Equipo B, se les dan los seis cilindros de lanzamiento y primero deben derribar todos los kubbs de campo del Equipo A, antes de intentar derribar cualquier kubb de la línea base del Equipo A.

Si el Equipo B no consiguió derribar todos los kubbs de campo del Equipo A en su ronda, el Equipo A puede mover su línea de lanzamiento en su siguiente ronda hacia delante hasta los kubbs de campo más cercanos al rey en su mitad del campo.



El siguiente es de nuevo el Equipo A. El Equipo A toma los kubbs derribados por el Equipo B y los lanza en la mitad del campo de juego del Equipo B. El Equipo A tiene que derribar todos los kubbs de campo del Equipo B con los seis cilindros de lanzamiento antes de poder apuntar a los kubbs de la línea base.

En cuanto un equipo haya derribado todos los kubbs del equipo contrario, podrá apuntar al rey. Tienen que lanzar desde la línea de base. Si derriban al rey, su equipo gana el juego.

Atención. No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. Conserve el nombre y la dirección para consultas futuras.

IT

Gioco di lancio in legno

Il gioco include:

1 re, 10 kubb, 4 segnalini d'angolo, 6 bastoni da lancio

Obiettivo del gioco:

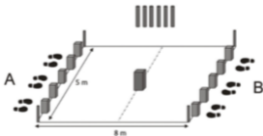
Abbatte tutti i kubb delle squadre avversarie e, successivamente, il re.

Numero di giocatori:

Il gioco può essere giocato uno contro uno o in due squadre con un massimo di 6 giocatori per squadra.

Preparazione del gioco:

Il campo da gioco misura 5 x 8 metri ed è delimitato con i segnalini d'angolo in legno. Il re è posizionato al centro dell'area di gioco. Cinque kubb a circa un metro di distanza dalla linea di fondo su ogni lato.



Regola di lancio:

I bastoni devono essere lanciati dal basso in senso longitudinale in direzione dei kubb delle squadre avversarie. Sono vietati lanci orizzontali e/o rotanti.

Inizio della partita:

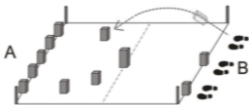
Per decidere quale squadra inizia la partita, un giocatore di ogni squadra lancia un bastone da lancio il più vicino possibile al re senza colpirlo. La squadra il cui bastone da lancio è più vicino inizia la partita.

Avanzamento della partita:

La squadra A inizia lanciando a turno i sei bastoni da lancio da dietro la propria linea di fondo, per abbattere i kubb sulla linea di fondo della squadra B. Dopo che la squadra A ha lanciato tutti e sei i bastoni da lancio, passa al round della squadra B.

Il Team B prende tutti i kubb abbattuti dal Team A e li lancia nella metà campo di gioco del Team A. Questi kubb sono ora chiamati kubb di campo.

Il Team A posiziona questi kubb di campo in posizione verticale nei punti in cui sono atterrati. I kubb di campo devono atterrare ad almeno una lunghezza di kubb dal re e dai marcatori d'angolo.



Nel round della squadra B, vengono dati loro i sei bastoni da lancio e devono prima abbattere tutti i kubb di campo della squadra A, prima di tentare di abbattere qualsiasi kubb di fondo della squadra A.

Se la squadra B non è riuscita ad abbattere tutti i kubb di campo della squadra A nel suo round, la squadra A può spostare la sua linea di lancio nel round successivo in avanti verso i kubb di campo più vicini al re nella sua metà campo.



Il prossimo è di nuovo il Team A. Il Team A prende tutti i kubb abbattuti dal Team B e li lancia nella metà campo di gioco del Team B. Il Team A deve abbattere tutti i kubb del campo del Team B con i sei bastoni da lancio prima di poter mirare ai kubb della linea di fondo.

Non appena una squadra ha abbattuto tutti i kubb delle squadre avversarie, può mirare al re. Deve lanciare dalla linea di fondo. Se abbatte il re, la sua squadra vince la partita.

Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Si prega di conservare il nome e l'indirizzo per riferimento futuro.

NL

Houten werpspel

Inbegrepen in het spel:

1 koning, 10 blokken, 4 hoekmarkers, 6 werpstokjes

Doel van het spel:

Alle blokken van de tegenstanders omverwerpen en vervolgens de koning.

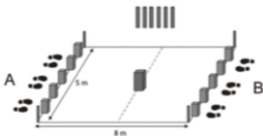
Aantal spelers:

Het spel kan één tegen één gespeeld worden, of in twee teams met maximaal 6 spelers per team.

Opzetten van het spel:

Het speelveld meet 5 x 8 meter en wordt afgebakend met de

houten hoekmarkeerders. De koning wordt in het midden van het speelveld geplaatst. Vijf blokken op ongeveer een meter afstand van de basislijn aan elke kant.



Werpregel:

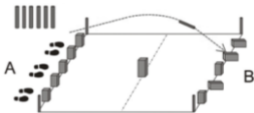
Batons moeten onderhands in de lengterichting van de blokken van de tegenstander worden gegooid. Horizontaal en/of roterend gooien is verboden.

Begin van de wedstrijd:

Om te beslissen welk team de wedstrijd begint, gooit één speler van elk team een werpstok zo dicht mogelijk bij de koning zonder deze te raken. Het team waarvan de werpstok het dichtst bij de koning is, begint het spel.

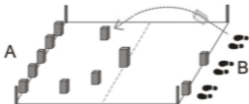
Spelverloop:

Team A begint met het om de beurt gooien van de zes werpstokjes van achter hun basislijn, om de blokken op de basislijn van Team B omver te werpen. Nadat Team A alle zes werpstokjes heeft gegooid, wordt er overgeschakeld naar de ronde van Team B.



Team B neemt alle blokken die door Team A worden omgegooid en gooit ze in Team A's helft van het speelveld. Deze blokken worden nu veldblokken genoemd.

Team A plaatst deze veldblokken rechtop op de plekken waar ze terecht kwamen. De veldblokken moeten op minstens één blok-lengte afstand van de koning en de hoekmarkers landen.



In de ronde van Team B krijgen ze de zes werpstokjes en moeten ze eerst alle veldblokken van Team A omverwerpen, voordat ze proberen om de basislijnblokken van Team A omver te werpen.

Als Team B er in hun ronde niet in slaagde om alle veldblokken van Team A omver te werpen, mag Team A zijn werplijn in de volgende ronde naar voren verplaatsen naar de veldblokken die het dichtst bij de koning liggen in hun helft van het veld.



Team A is weer aan de beurt. Team A neemt alle blokken die door Team B omver worden gegooid en gooit ze naar de helft van het speelveld van Team B. Team A moet alle veldblokken van Team B omver gooien met de zes werpstokjes voordat ze op de basislijnblokken kunnen mikken.

Zodra een team alle blokken van de tegenstander heeft omgegooid, mogen ze op de koning mikken. Ze moeten vanaf de basislijn gooien. Als ze de koning omver gooien, wint hun team het spel.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
Kleine onderdelen. Bewaar de naam en het adres voor toekomstig gebruik.

PL
Drewniana gra w rzucanie do celu

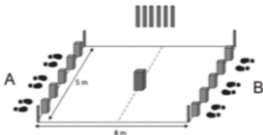
Gra zawiera:
1 król, 10 kubbów, 4 znaczniki narożne, 6 pałek do rzucania

Cel gry:
Przewrócenie wszystkich kubbów drużyny przeciwnej, a następnie króla.

Liczba graczy:
W grę można grać jeden na jednego lub w dwóch drużynach z maksymalnie 6 graczami w drużynie.

Konfiguracja gry:

Pole gry ma wymiary 5 x 8 metrów i jest wyznaczone za pomocą drewnianych znaczników narożnych. Król jest umieszczony na środku pola gry. Pięć kubbów w odległości około jednego metra od linii bazowej po każdej stronie.



Reguła rzucania:

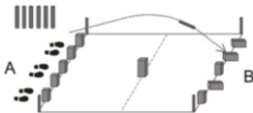
Pałki powinny być rzucone pod ręką w kierunku kubbów drużyny przeciwnej. Rzuty poziome i/lub obrotowe są zabronione.

Początek gry:

Aby zdecydować, która drużyna rozpocznie grę, jeden gracz z każdej drużyny rzuca pałką tak blisko króla, jak to możliwe, nie trafiając go. Drużyna, której pałeczka znajdzie się najbliżej, rozpoczyna grę.

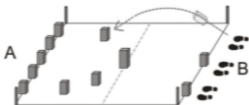
Postęp w grze:

Drużyna A zaczyna od rzucenia sześciu pałek zza swojej linii bazowej, aby przewrócić kuby na linii bazowej drużyny B. Po tym, jak drużyna A rzuci wszystkie sześć pałek, przełączyć się na rundę drużyny B.



Drużyna B zabiera wszystkie kubby strącone przez drużynę A i rzuca je na połowę pola gry drużyny A. Te kubby są teraz nazywane kubbami połowymi.

Drużyna A ustawia te kubby w pozycji pionowej w miejscach, w których wylądowały. Kubby połowe muszą wylądować w odległości co najmniej jednej długości kubba od króla i znaczników narożnych.



W rundzie Drużyny B, otrzymuje ona sześć pałek do rzucania i musi najpierw przewrócić wszystkie kubby połowe Drużyny A, zanim podejmie próbę przewrócenia jakichkolwiek kubbów bazowych Drużyny A.

Jeśli drużyna B nie zdołała przewrócić wszystkich kubbów pola drużyny A w swojej rundzie, drużyna A może przesunąć swoją linię rzutu w następnej rundzie do przodu, do kubbów pola znajdujących się najbliżej króla na jej połowie pola.



Następna jest ponownie drużyna A. Drużyna A bierze wszystkie kubby strącone przez drużynę B i rzuca je na połowę pola gry drużyny B. Drużyna A musi przewrócić wszystkie kubby połowe drużyny B za pomocą sześciu pałek, zanim będzie mogła wycelować w kubby bazowe.

Gdy tylko jedna z drużyn przewróci wszystkie kubby drużyny przeciwnej, może celować w króla. Muszą rzucać z linii bazowej. Jeśli przewrócą króla, ich drużyna wygrywa grę.

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Prosimy o zachowanie nazwy i adresu do wykorzystania w przyszłości.