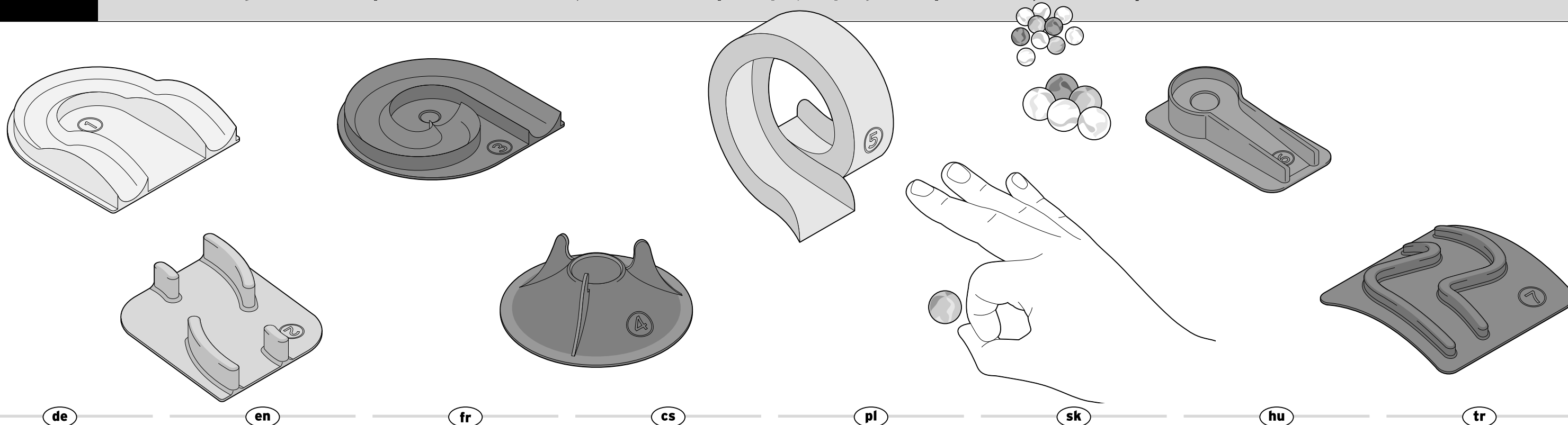


Murmel-Parcours-Spiel | Marble Run Game | Jeu de parcours de billes | Kuličková překážková hra

Parkurowa gra w kulki | Gulôčková hra s prekážkami | Golyópálya-játék | Misket parkur oyunu

de Produktinformation
 fr Fiche produit
 pl Informacja o produkcie
 hu Termékismertető
 en Product information
 cs Informace o výrobku
 sk Informácia o výrobku
 tr Ürün bilgisi



Spielregeln

Geeignete Spielfelder:
draußen: Sandflächen, fester, ebener
Erdboden u.Ä.
drinnen: kurzflorige Teppichböden
u.Ä.
Stellen Sie die Hindernisse je nach
Umgebung beliebig verteilt auf.
Achten Sie auf ausreichend Platz
vorm Anlauf des Hindernisses.
Legen Sie die Entfernung vom je-
weiligen Hindernis zum Startpunkt
fest – je nach Können der Mitspieler
zwischen ca. 10 und 30 cm.
Die Murmeln sollen durch Finger-
schnipsen durch das Hindernis bzw.
ins Loch des jeweiligen Hindernisses
gespielt werden.
Pro Hindernis hat jeder Spieler max.
6 Versuche. Jeder Versuch zählt
1 Punkt. Wird die Murmel gar nicht
eingelocht bzw. das Hindernis nicht
durchspielt, zählt dies als Extrapunkt
(also insgesamt 7). Sind alle Hinder-
nisse durchgespielt, werden die
Punkte zusammengerechnet. Wer die
wenigsten Punkte hat, gewinnt.
Eine Druckvorlage zum Notieren der
Punkte finden Sie unter:

www.tchibo.de/anleitungen

Playing rules

Suitable playing areas:
outside: sandy areas, hard, level
ground, etc.
inside: short-pile carpeted floors, etc.
Set up the obstacles as you wish,
depending on the surroundings.
Ensure there is enough space in
front of each obstacle.
Decide on the distance from the
starting point to each obstacle –
depending on the ability of the
players this could be between
approx. 10 and 30 cm.
Players should flick the marbles with
their fingers through the obstacle or
into the hole of each obstacle.
For each obstacle, each player has
max. 6 tries. Each try is 1 point. If the
marble does not go in the hole or
the obstacle is not completed, this
counts as an extra point (so a total
of 7). Once all the obstacles have
been completed, the points are
added up. The player with the fewest
points is the winner.
You can find a print template for
keeping score at:

www.tchibo.de/instructions
(Enter the product number in
"Bedienungsanleitungssuche"
and click on "Suchen".)

Règles du jeu

Surfaces de jeu adaptées:
A l'extérieur: le sable, un terrain plat
et ferme et autres sols du même type.
A l'intérieur: une moquette à poils
ras et autres sols du même type.
Disposez les obstacles à votre
convenance en fonction de l'espace
disponible. Veillez à laisser suffi-
samment de place libre avant
l'entrée de l'obstacle.
Fixez la distance entre chaque
obstacle et le point de départ entre
env. 10 et 30 cm selon l'habileté des
joueurs.
Il s'agit de pousser la bille d'une
pichenette des doigts à travers un
obstacle ou de la faire entrer dans
le trou d'un obstacle.
Le joueur a droit à 6 coups maximum
par obstacle. Chaque coup vaut
1 point. Si la bille n'a pas atteint le
trou ou n'a pas passé l'obstacle, le
joueur gagne un point supplémen-
taire (soit 7 points au total). Lorsque
tous les obstacles ont été joués,
on additionne les points.
Le joueur qui totalise le moins de
points a gagné.
Vous pouvez télécharger une grille
pour noter les scores sur:

www.fr.tchibo.ch/notices

Pravidla hry

Vhodné hrací plochy:
venku: písčité plochy, pevná rovná
zem apod.
uvnitř místnosti: koberce s krátkým
vláskem apod.
Překážky postavte v závislosti
na okolí libovolně rozmístěné.
Dbejte na to, aby před začátkem
každé překážky bylo dost místa.
Stanovte si vzdálenost od dané
překážky k místu startu – v závislosti
na zdatnosti spoluhráčů v rozmezí
přibližně od 10 do 30 cm.
Je třeba kuličky cvrknáním zahrát
přes překážku, resp. do jamky dané
překážky.
Na každou překážku má každý hráč
max. 6 pokusů. Každý pokus se počítá
jako 1 bod. Pokud hráč nedosáhne
jamky šestým úderem, resp. překážku
vynechá, zapisuje si jeden extra bod
(celkem tedy 7 bodů). Po odehrání
všech jamek (zahrání všech překá-
žek), se sečte hráči skóre (celkový
počet bodů). Vyhrává hráč s nejnižším
počtem bodů.
Předlohu k formuláře pro zapisování
bodů najdete na internetových
stránkách:

www.tchibo.cz/navody

Zasady gry

Miejsca nadające się do gry:
na zewnątrz: podłoże piaszczyste,
twarda, równa ziemia itp.
wewnątrz: wykładzina podłogowa
o krótkim włosie itp.
Rozstawić przeszkody wedle upodo-
bania i odpowiednio do warunków
otoczenia. Zapewnić wystarczająco
dużo miejsca przed przeszkodą na
oddanie uderzenia.
Ustalić odległość od danej przeszo-
dy do punktu startu – w zależności
od umiejętności graczy pomiędzy
ok. 10 i 30 cm.
Celem gry jest przemieszczenie kulki
poprzez pstrykanie palcami przez
przeszkodę lub umieszczenie w dołku
danej przeszkody. Na wbiecie kulki
gracz ma maks. 6 prób na przeszkodę.
Za każdą próbę liczony jest 1 punkt.
Jeżeli kulka nie zostanie umieszczo-
na w dołku lub przeszkoda nie zosta-
nie pokonana, doliczany jest dodat-
kowy punkt (czyli łącznie 7 punktów).
Po pokonaniu wszystkich przeszkód
następuje zliczenie punktów. Wygrywa
gracz z najmniejszą liczbą punktów.
Wzór karty wyników do wydruku mo-
żna znaleźć pod poniższym adresem:

www.tchibo.pl/instrukcje

Pravidlá hry

Vhodné herné plochy:
V exteriéri: pieskové plochy, pevná
a rovná zem a pod.
V interiéri: koberce s krátkym
vláskom a pod.
Překážky rozmiestnite ľubovoľne,
v závislosti od okolia. Dbajte na
dostatok voľného priestoru pred
nábehom na prekážku.
Určite vzdialenosť medzi príslušnou
prekážkou a štartovacím bodom –
podľa schopností spoluhráčov
v rozsahu cca 10 až 30 cm.
Gulôčky sa musia dostať švihom
prsta cez prekážku, resp. do jamky
v prekážke.
Každý z hráčov má pri každej prekáž-
ke max. 6 pokusov. Za každý pokus
sa pripočíta 1 bod. Keď hráč vôbec
nedostane gulôčku do jamky, resp.
keď nezahrá prekážku, zaráta sa mu
extra bod (celkovo ich teda bude 7).
Po absolvovaní všetkých prekážok
sa body spočítajú. Vyhráva hráč
s najnižším počtom bodov.
Predlohu na zapisovanie bodov
nájdete na adrese:

www.tchibo.sk/navody

Játékszabályok

Alkalmas terepek:
Kültéren: homokos vagy szilárd, sima
talaj és hasonló.
Beltéren: rövid szálú szőnyegpadló
és hasonló.
A környezettől függően állítsa fel az
akadályokat tetszés szerint elosztva.
Ügyeljen arra, hogy elegendő hely
maradjon az akadályok felvezető
része előtt.
Határozzon meg egy bizonyos távol-
ságot a kezdőponttól az akadályig,
kb. 10 és 30 cm között a játékosok
tudásszintjének megfelelően.
A golyókat az ujjakal kell átpöccen-
teni az akadályon, vagy az adott
akadályon lévő lyukba bejátszani.
Minden játékos akadályonként max.
6-szor próbálkozhat. Minden próbál-
kozás 1 pontnak számít. Ha egyálta-
lán nem sikerül beütni a golyót a
lyukba vagy nem megy át az akadá-
lyon, az extra pontot jelent (tehát
összesen 7). Ha minden akadályt
lejátszottak, számolja össze a pon-
tokat. Akinek a legkevesebb pontja
van, az nyert.
A pontok írásához kinyomtatható
mintát a következő címen talál:

www.tchibo.hu/utmutatok

Oyun kuralları

Uygun oyun alanları:
Dışarıda: Kumlu alanlar, sert, düz
zemin vb.
İçerde: kısa tüylü halılar vb.
Engelleri çevreye bağlı olarak iste-
diğiniz şekilde kurun. Engellerin
önünde hamle yapmak için yeterince
alan olmasına dikkat edin.
Başlangıç noktasından engellere
olan mesafeyi belirleyin – diğer
oyuncuların becerilerine bağlı olarak
yakl. 10 ile 30 cm arasında.
Misketler parmağı şıklatarak engel-
lerden geçmeli veya ilgili engelin
deliğine girmelidir.
Her bir engel için her oyuncunun
maks. 6 deneme hakkı vardır. Her
deney 1 puan sayılır. Misket hiç deliğe
girmezse veya engel geçilmezse, bu
ekstra puan sayılır (yani toplam 7).
Tüm engelleri oynayıp bitirdikten
sonra puanlar hesaplanır. En az
puanı olan kazanır.

Puanları not almak için bir skor
örneğini burada bulabilirsiniz:
www.tchibo.com.tr/kilavuzlar

