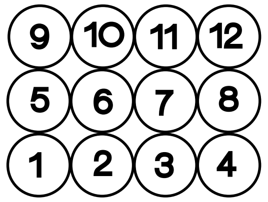
oxylane
Oxylane - 4 Boulevard de Mons BP299 - 59665 Villeneuve d'Ascq Cedex France
TURKSPORT Spor Urünleri Sanayi ve Ticaret Ltd.Şti, Forum Istanbul AVM., Kocatepe Mah. G Blok No: 1, Bayrampaşa, 34235 Istanbul, Turkey

GEOLOGIC

ref pack : 1613641

Rules of Finnish Skittles



EN : Arranging the pins at the start of the game / FR : Placement des quilles au départ du jeu / ES : Colocación de los bolos al principio del juego / DE : Startaufstellung der Spielhölzer / IT : Posizionamento dei birilli all'inizio del gioco / NL : Positie van de kegels bij het begin van het spel / PT : Colocação dos pinos no início do jogo / PL : Ustawienie kręgli na początku gry / HU : A bábuk elhelyezése a játék kezdésekor / RU : Расположение кеглей в начале игры / **RO : Aşezarea popicelor la începutul jocului / SK Umiestnenie kolkov na začiatku hry / CS Umístění kuželek na začátku hry / SV : Käglornas placering i början av partiet / BG : Разположение на кеглите за старт на играта / TR Oyunun başlangıcında çomakların dizilişi / AR :** وضع الأوتاد في بداية اللعبة /
ZH : 游戏开始时木柱的摆放 **/ ZT :** 遊戲開始時木柱的擺放

GEOLOGIC

The pin	De werpstok	**Lansatorul**	**Atış çubuğu**
Le lanceur	O bastão	**Vrhač**	القاذف الأسطواني
Lanzador	Kołek	**Vrhač**	投掷柱
Das Wurfholz	A dobófa	**Kastpjäs**	投擲柱
Il birillo di lancio	Бита	**Кегла за хвърляне**	

(EN) Skittles are marked 1 to 12. At the start of a game, they are placed 3 to 4 metres away from players.
(F) Les quilles sont marquées de 1 à 12. Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs.
(ES) Los bolos están numerados del 1 al 12. Al principio de la partida, los bolos se colocan a unos 3 o 4 metros de los jugadores.
(DE) Die Spielhölzer sind mit den Zahlen 1 bis 12 gekennzeichnet. Zu Beginn einer Partie werden sie 3-4 Meter von den Spielern entfernt aufgestellt
(IT) I birilli sono numerati da 1 a 12. All'inizio di una partita, sono posizionati a 3-4 metri dai giocatori.
(NL) Op de kegels staan de getallen 1 tot 12. Bij het begin van een partij worden de kegels op 3-4 meter afstand van de spelers geplaatst.
(PT) Os pinos estão marcados de 1 a 12. No início de uma partida, estão colocados a 3-4 metros dos jogadores.
(PL) Kręgle są oznaczone numerami od 1 do 12. Na początku gry kręgle są ustawione w odległości 3-4 metrów od graczy.
(HU) A bábuk meg vannak számozva 1-től 12-ig. A parti elején a játékostól 3-4 méterre helyezzük el a bábukat
(RU) Кегли пронумерованы от 1 до 12. В начале партии они располагаются на расстоянии 3-4 метров от игроков.
(RO) **Popicele sunt marcate de la 1 la 12. La începutul unei partide, ele sunt aşezate la 3-4 metri de jucători.**
(SK) **Kolky sú označené číslami od 1 do 12. Na začiatku hry sú od hráčov umiestnené 3-4 metre.**
(CS) **Kuželky jsou označeny čísly od 1 do 12. Na začátku hry se kuželky umístí do vzdálenosti 3-4 metrů od hráčů.**
(SV) **Käglorna har numrerats från 1 till 12. Käglorna ställs upp i början av partiet på 3-4 meters avstånd från spelarna.**
(BG) **Кеглите са номерирани от 1 до 12. За старта на играта, те се подреждат на 3-4 метра от играчите.**
(TR) **Çomaklar 1 ile 12 arasında değişen sayılarla. Oyunun başında, çomaklar oyuncuların 3-4 metre uzağına yerleştirilirler.**
(AR) في بداية اللعبة، توضع الأوتاد على بعد يتراوح من 3 إلى 4 متر من مكان اللاعبين. الأوتاد مرقمة من 1 إلى 12.
(ZH) 木柱分别标为1到12号。比赛开始时，将木柱置于游戏者前方3到4米处。
(ZT) 木柱分別標為1到12號。比賽開始時，將木柱置於遊戲者前方3到4米處

EN — Rules of Finnish Skittles

The aim of the game is to knock over the wooden skittles using a pin .
The first team to reach exactly 40 points wins the game. At least 2 people are needed to play Finnish skittles, there is no maximum.
Scoring points:
Players take turns throwing the pin to knock down the skittles. There are two ways of scoring points:
- If the pin only knocks down one skittle, the score is the number marked on that skittle.
- If the pin knocks down several skittles (2 to 12), the score is the number of skittles knocked down.
When a skittle is knocked down, it is lifted up exactly where it is, and is not picked up.
Please note: a skittle is not considered knocked down unless it is
COMPLETELY down, leaning over on another skittle does not count.
If a player misses three throws (no points scored), they are eliminated.
End of the game:
The winner or winning team is the one that reaches exactly 40 points. If a player or team scores over 40, the score is set back to 20 . When playing a 20 point game, the score is reduced to 10. When playing a 60 point game, the score is reduced to 30.

ES — Reglas del juego de los bolos finlandeses

El principio del juego consiste en derribar bolos de madera con la ayuda de un «lanzador». El ganador de la partida será el primer equipo en alcanzar los 40 puntos exactos. En el juego de los bolos finlandeses se necesita un mínimo de 2 jugadores, pero no hay un límite máximo.
Anotar tantos:
Para derribar los bolos, los jugadores deben tirar el «lanzador» por turnos. Hay dos maneras de anotar tantos:
- Si el jugador solamente tira un bolo, el resultado será el número que aparezca marcado en ese bolo.
- Si el jugador tira al suelo varios bolos (entre 2 y 12), el resultado será el número de bolos caídos.
Al derribar uno de los bolos, se vuelve a levantar allí donde se encuentre, sin cambiarlo de sitio.
Advertencia: solamente puntúan los bolos caídos
POR COMPLETO, no puntúan si quedan apoyados encima de otros bolos.
Si un jugador falla tres veces seguidas (cuando lanza y no anota ningún tanto), queda eliminado.
Fin del juego:
El ganador de la partida será el primer equipo o jugador que consiga llegar a 40 puntos exactos.
Si un jugador o equipo sobrepasa este resultado, retrocederá hasta los 20 puntos.
En una partida de 20 puntos, retrocederá a 10. En una partida de 60 puntos, retrocederá a 30.

FR — La règle du jeu des quilles finlandaises

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un « lanceur ». La première équipe arrivant à totaliser exactement 40 points gagne la partie. Le jeu de quilles finlandaises se joue à au moins 2 joueurs, il n'y a pas de maximum.
Marquer des points :
Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le « lanceur » chacun leur tour. Il y a deux façons de marquer des points :
- Si le lanceur ne fait tomber qu'une seule quille, le score réalisé est le nombre marqué sur cette dernière.
- Si le lanceur fait tomber plusieurs quilles (de 2 à 12), le score réalisé est le nombre de quilles renversées.
Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever.
Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée
ENTIÈREMENT et ne repose sur aucune autre.
Si un joueur réalise trois coups manqués (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué), il est éliminé.
Fin du jeu :
Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui arrive à totaliser exactement 40 points. Si un joueur ou une équipe dépasse ce score, il retombe à 20. Pour une partie en 20 points il retombe à 10. Pour une partie en 60 points il retombe à 30.

DE — Die Spielregel der finnischen Spielhölzer

Das Spielprinzip besteht darin, die Spielhölzer anhand eines "Wurfholzes" zum Fallen zu bringen. Die erste Mannschaft die genau 40 Punkte erreicht, gewinnt die Partie. Das finnische Geschicklichkeitsspiel kann ab mindestens 2 Spielern gespielt werden und es gibt keine Höchstanzahl.
Trefferpunkte erzielen:
Um die Spielhölzer zum Fallen zu bringen, werfen die Spieler, einer nach dem anderen das "Wurfholz". Es gibt zwei Möglichkeiten, Trefferpunkte zu erzielen:
- Wenn das Wurfholz nur ein einziges Spielholz zum Fallen bringt, ist die realisierte Punktean-zahl die auf diesem letzteren Spielholz gekennzeichnete Zahl.
- Bringt das Wurfholz mehrere Spielhölzer zum Fallen (von 2 bis 12), ist die realisierte Punkteanzahl die Anzahl der gefallenen Spielhölzer.
Sobald ein Spielholz gefallen ist, stellt man es da wo es sich befindet wieder auf, ohne es zu heben.
Achtung: Ein Spielholz gilt nur dann als gefallen, wenn es
KOMPLETT umgefallen ist und auf keinem anderen Holz aufliegt.
Wenn ein Spieler drei Fehlwürfe macht (ein Wurf bei welchem null Punkte gewonnen wird), scheidet er aus.
Ende des Spiels:
Der Gewinner ist jener Spieler oder jene Mannschaft, der (die) es schafft, genau 40 Punkte zu erreichen. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft diese Punktezahl übersteigt, wird er (sie) auf 20 Punkte zurückgesetzt. Bei einem Spiel in 20 Punkten, wird der Punktestand auf 10 zurückgesetzt. Bei einem Spiel in 60 Punkten, wird der Punktestand auf 30 zurückgesetzt.

IT — Le regole del gioco dei birilli finlandesi

Il principio del gioco è fare cadere dei birilli in legno usando un "birillo di lancio". La prima squadra che arriva a totalizzare esattamente 40 punti vince la partita. Il gioco dei birilli finlandesi si gioca in almeno 2 giocatori e non c'è un numero massimo.
Segnare dei punti
Per fare cadere i birilli, i giocatori lanciano a turno il "birillo di lancio". Ci sono due modi per segnare dei punti:
- se il birillo di lancio fa cadere solo un birillo, il punteggio realizzato è il numero indicato su quest'ultimo.
- Se il birillo di lancio fa cadere più birilli (da 2 a 12), il punteggio realizzato è il numero di birilli rovesciati.
Quando è stato abbattuto un birillo, lo si rialza nel punto esatto in cui si trova, senza sollevarlo.
Attenzione: un birillo è considerato abbattuto solo se è caduto
COMPLETAMENTE e non poggia su nessun altro.
Se un giocatore realizza tre colpi mancati (un lancio nel corso del quale non è segnato nessun punto), è eliminato.
Fine del gioco
Vince il giocatore o la squadra che riesce a totalizzare esattamente 40 punti. Se un giocatore o una squadra supera questo punteggio, scende a 20. Per una partita da 20 punti, scende a 10. Per una partita da 60 punti, scende a 30.

NL — De regels van het Finse kegelspel

Bij dit spel gaat het erom de houten kegels om te gooien met een 'werpstok'. De eerste die exact op 40 punten uitkomt, heeft de partij gewonnen. Het Finse kegelspel wordt gespeeld met minimaal 2 spelers. Er kan een onbeperkt aantal spelers meedoen.
Punten scoren:
Om de kegels om te werpen gebruikt men een 'werpstok'. De spelers gooien om de beurt. Er zijn twee manieren om punten te scoren:
- Wanneer de speler slechts een kegel omgooit, dan vormt het getal dat op de omgegooide kegel staat de score.
- Heeft de speler meerdere kegels omgegooid (tussen 2 en 12), dan wordt de score gevormd door het aantal kegels dat is omgegooid.
Is een kegel omgegooid, dan wordt deze exact teruggezet op de plaats waar deze zich bevindt, zonder de kegel op te tillen.
Opgelet: de kegel wordt pas als omgegooid beschouwd wanneer deze
HELEMAAL plat op de grond ligt, en niet op een andere kegel rust.
Wanneer een speler drie keer mist (drie maal werpt zonder een punt te scoren), dan is hij uitgeschakeld.
Einde van het spel:
De speler of het team dat als eerste exact 40 punten behaalt heeft gewonnen. Wanneer een speler of een team over de 40 punten komt, wordt de score teruggezet naar 20. Bij een partij tot 20 punten, wordt de speler of het team teruggezet naar 10. Bij een partij tot 60 punten, wordt de speler of het team teruggezet naar 30.

PT — A regra do jogo dos pinos finlandeses

O princípio do jogo é fazer cair pinos de madeira com a ajuda de um "bastão". Vence a partida a primeira equipe que conseguir totalizar exatamente 40 pontos. O jogo de pinos finlandeses deve ser jogado com pelo menos 2 jogadores, sendo que não existe um número máximo.
Marcar pontos:
Para deitar os pinos abaixo, os jogadores lançam o "bastão", cada um à vez. Existem duas formas de marcar pontos:
- Se o bastão só levar à queda de um único pino, a pontuação obtida é o número marcado neste último.
- Se o bastão levar à queda de vários pinos (de 2 a 12), a pontuação obtida é o número de pinos derrubados.
Sempre que um pino é deitado abaixo, é colocado de pé onde se encontra, sem a levantar.
Atenção: um pino só é considerado derrubado se estiver caído
NA TOTALIDADE e não estiver assente em qualquer outro.
Se um jogador realizar três lançamentos falhados (um lançamento no decurso do qual não é marcado qualquer ponto), esse jogador é eliminado.
Fim do jogo:
O vencedor é o jogador ou a equipa que consegue totalizar exatamente 40 pontos. Se um jogador ou uma equipa ultrapassar esta pontuação, volta para 20. No caso de uma partida em 20 pontos, baixa para 10. No caso de uma partida em 60 pontos, baixa para 30.

PL — Zasady gry w kręgle fińskie

Gra polega na zbijaniu drewnianych kręgli za pomocą rzucanego kołka. Partię wygrywa pierwszy zespół, który osiągnie dokładnie 40 punktów. W kręgle fińskie mogą grać co najmniej 2 osoby, nie ma jednak żadnego ograniczenia maksymalnej liczby graczy.
Zdobywanie punktów:
Zawodnicy po kolei rzucają drewnianym kołkiem, starając się zbić kręgle. Istnieją dwie możliwości zdobywania punktów:
- Jeżeli gracz przewróci tylko jeden kręgiel, uzyskuje tyle punktów, ile widnieje na danym kręglu.
- Jeżeli gracz przewróci więcej, niż jeden kręgiel (od 2 do 12), wynik odpowiada liczbie przewróconych kręgli.
Zbity kręgiel zostaje podniesiony i ustawiony w miejscu, w którym znajduje się po rzucie.
Uwaga: kręgiel jest uważany za zbity jedynie, kiedy został przewrócony
CAŁKOWICIE i nie opiera się o żaden inny.
Zawodnik, który trzykrotnie z rzędu nie zbije żadnego kręgla (nie uzyska żadnego punktu) zostaje wyeliminowany z gry.
Zakończenie gry:
Zwycięzcą zostaje gracz lub zespół, który uzyskał dokładnie 40 punktów. Jeżeli gracz lub zespół przekroczy tę liczbę punktów, powraca do wyniku 20. W przypadku partii do 20 punktów, liczba ta wynosi 10. W przypadku partii do 60 punktów, liczba ta wynosi 30.

HU — A finn bowling játék szabályai

A játék lényege, hogy egy „dobófa" segítségével fel kell dönteni a fabábukat. Az a csapat nyer, amelyiknek először sikerül összesen pontosan 40 pontot elérnie. A finn bowlingban legalább 2 személy játszhat, felső határ nincs.
Pontszerzés:
A bábuk feldöntéséhez a játékosok elhajítják a „dobófát", amikor rájuk kerül a sor. Kétféle módon lehet pontot szerezni:
- Ha a dobófa csak egyetlen bábut dönt fel, a szerzett pontszám a bábun lévő szám.
- Ha a dobófa több bábut feldönt (1-12-ig), a szerzett pontszám a feldöntött bábuk számával egyezik meg.
A feldöntött bábut ott kell felállítani, ahová került, felemelés nélkül.
Figyelem: a bábut csak akkor lehet figyelembe venni, ha TELJESEN fel is dőlt és nem fekszik másik bábun.
Három sikertelen kör (olyan dobás, amikor egyetlen pontot sem szerez) után a játékos kiesik.
A játék vége:
Az a játékos vagy csapat a nyertes, amelyiknek sikerül összesen pontosan 40 pontot elérnie. Ha a játékos vagy a csapat túllépi ezt a pontszámot, pontjainak értéke visszaesik 20-re. Egy 20 pontos partinál 10 pontra esik vissza. Egy 60 pontos partinál 30 pontra esik vissza.

RU — Правила игры в финские кегли

Принцип игры заключается в сбивании деревянных кеглей при помощи "биты". Первая команда, выбившая ровно 40 очков, выигрывает партию. В финские кегли играют как минимум 2 игрока, максимальное количество не ограничено.
Набор очков:
Чтобы сбить кегли, игроки по очереди бросают "биту". Очки набираются двумя способами:
- Если бита сбила только одну кеглю, засчитывается количество очков на этой кегле.
- Если бита сбила несколько кеглей (от 2 до 12), засчитывается количество сбитых кеглей.
Сбитую кеглю поднимают и ставят в точности там, где она находится, не отрывая ее от земли.
Внимание: кегля считается сбитой, только если она упала
ПОЛНОСТЬЮ и не опирается на какую-либо другую кеглю.
Если игрок делает три неудачных броска (при которых не сбита ни одна кегля), он выбывает из игры.
Конец игры:
Победителем становится игрок или команда, набравшая точно 40 очков. Если счет игрока и команды превышает эту цифру, он автоматически снижается до 20**.** В партии на 20 очков счет уменьшается до 10. В партии на 60 очков счет уменьшается до 30.

RO — Regulile jocului de popice finlandeze

Principiul jocului este acela de a doborî popicele din lemn cu ajutorul unui băţ cilindric numit « lansator ». Prima echipă care reuşeşte să totalizeze exact 40 de puncte câştigă partida. Jocul de popice finlandeze se dispută în cel puţin 2 jucători, fără a exista un număr maxim.
Marcarea punctelor:
Pentru a doborî popicele, jucătorii aruncă « lansatorul », fiecare la rândul său. Există două modalităţi de a marca puncte:
- Dacă se doboară doar un singur popic, scorul realizat este reprezentat de numărul marcat pe acel popic.
- Dacă se doboară mai multe popice (între 2 şi 12), scorul realizat este reprezentat de numărul de popice doborâte.
Atunci când un popic este doborât, acesta va fi reaşezat exact în locul în care a căzut, fără a-i schimba poziţia.
Atenţie: un popic nu este considerat ca fiind doborât decât dacă este
ÎN ÎNTREGIME la pământ şi nu se sprijină pe alt popic.
Dacă un jucător realizează 3 lovituri greşite (o lansare în cursul căreia nu este marcat niciun punct), acest jucător este eliminat.
Finalul jocului:
Câştigătorul este jucătorul sau echipa care reuşeşte să totalizeze exact 40 de puncte. Dacă un jucător sau o echipă depăşeşte acest scor, se va reveni la 20 de puncte. Pentru o partidă de 20 puncte, se revine la 10. Pentru o partidă de 60 puncte, el revine la 30.

SK — Pravidlá fínskej kolkovej hry

Princípom hry je poraziť drevené kolky pomocou « vrhača ». Prvý tým, ktorému sa podarí získať presne 40 bodov, hru vyhráva. Pre fínsku kolkovú hru sú potreba najmenej 2 hráči. Maximálny počet je neobmedzený.
Ako získať body:
Aby hráči zhodili kolky, jeden za druhým hádžu « vrhačom ». Existujú dva spôsoby, ako získať body:
- Ak vrhač porazí iba jeden kolík, tak sa skóre rovná číslu, ktorým je označený.
- Ak vrhač porazí viacej kolkov (2 až 12), tak sa skóre rovná počtu porazených kolkov.
Keď ste jeden z kolkov porazili, postavte ho tam, kde spadol, bez toho, že by ste ho nadvihli.
Upozornenie: kolík považujeme ako porazený iba v prípade, že CELKOM spadol
a neopiera sa o iný.
Ak jeden z hráčov trikrát mine (vrh, pri ktorom nebol získaný ani jeden bod), je vyradený.
Koniec hry:
Víťazom sa stáva hráč alebo tým, ktorý dosiahol presne 40 bodov. Ak hráč alebo tým toto skóre prekročí, vráti sa na 20. Pri 20 bodovej hre sa vráti na 10. Pri 60 bodovej hre sa vráti na 30.

CS

Pravidla hry s finskými kuželkami

Principem hry je porazit dřevěné kuželky pomocí "vrhače". Hru vyhrává tým, který jako první dosáhne skóre přesně 40 bodů. Hra s finskými kuželkami je určena pro minimálně 2 hráče, maximální počet hráčů není nijak omezen.
Bodování:
Pro poražení kuželek hráči v každém kole používají "vrhač". Body je možné zaznamenávat dvěma způsoby:
- Jestliže vrhač porazí jen jedinou kuželku, je dosažené bodové skóre dáno číslem vyznačeným na této poražené kuželce.
- Jestliže vrhač porazí více kuželek (2 až 12), je dosažené bodové skóre dáno počtem poražených kuželek.

Poražená kuželka se ponechává na místě, nezvedá se.
Upozornění: kuželka se považuje za poraženou, pouze pokud
ZCELA spadla a neopírá se o jinou.
Pokud hráč třikrát mine (nezíská žádný bod), je vyřazen.
Ukončení hry:
Vítězí hráč či tým, který jako první dosáhne přesně 40 bodů. Jestliže hráč či tým toto skóre překročí, vrací se zpět na 20 bodů. Při hře na 20 bodů spadne zpět na 10. Při hře na 60 bodů spadne zpět na 30.

BG

Правила на играта финландски кегли

Основният принцип на играта е да се съборят дървени кегли с помощта на "кегла за хвърляне". Отборът, който първи постигне резултат от точно 40 точки, печели играта. Играта финландски кегли се играе от минимум 2-ма души и няма ограничение за максимален брой играчи.
Отбелязване на точки:
Всички играчи един след друг нанасят "удари", за да съборят кеглите. Има два начина за отбелязване на точки:
- Ако играчът събори само една кегла, резултатът е равен на отбелязаната на нея цифра.
- Ако играчът успее да събори няколко кегли (от 2 до 12), резултатът е равен на броя на съборените кегли.

Съборените кегли се поставят отново изправени там, където са паднали и не се местят.
Внимание: за съборени се считат само кеглите, паднала ИЗЦЯЛО на земята,
а не върху друга кегла.
Ако играчът пропусне три удара (т.е. не отбележи точка след удара), отпада от играта.
Край на играта:
Победител е играчът или отборът, който постигне резултат точно 40 точки. Ако играчът или отборът отбележи повече от 40 точки, резултатът се връща на 20. Когато максималният брой на точките за играта е 20, той се връща на резултат 10 точки. Когато максималният брой на точките за играта е 60, той се връща на резултат 30 точки.

AR

قواعد لعبة الأوتاد الفنلندية

قواعد لعبة الأوتاد الفنلندية
تعتمد اللعبة على إسقاط الأوتاد الخشبية بواسطة "القاذف الأسطواني". والفريق الأول الذي يستطيع تجميع 40 نقطة تحديدًا يعتبر هو الفائز في هذه اللعبة. يمكن للعبة الأوتاد الفنلندية أن يلعبها شخصان على الأقل، ولا يوجد حد أقصى لعدد اللاعبين.

تسجيل النقاط :
لإسقاط الأوتاد، يرمي اللاعبون "القاذف الأسطواني" كلٌ حسب دوره. وهناك طريقتان لتسجيل النقاط:
- إن لم يُسْقط القاذف الأسطواني سوى وتد واحد، يكون عدد النقاط التي سجلها هو الرقم المسجل على هذا الوتد.
- إن أسقط القاذف الأسطواني عدة أوتاد (من 2 إلى 12)، يكون عدد النقاط التي سجلها هو عدد الأوتاد التي تم إسقاطها.

عند سقوط وتد، يقام مجددًا في نفس المكان الذي سقط فيه دون رفعه عن الأرض.

انتبه: لا يمكن احتساب الوتد إلا إن كان قد سقط

كليةً ولم يستند على أي وتد آخر.

إن لم يستطع اللاعب إصابة أي من الأوتاد في الرميات الثلاثة التي يرميها، (في حال عدم تسجيل أية نقاط) يستبعد من اللعبة.

نهاية اللعبة:
الفائز هو اللاعب أو الفريق الذي يستطيع تجميع إجمالي 40 نقطة بالضبط. وإذا تعدى اللاعب أو الفريق هذا العدد من النقاط، يعود عدد نقاط تسجيله إلى 20 نقطة.
عند إحراز أقل من 20 نقطة، تهبط النقاط إلى 10.
عند إحراز أقل من 60 نقطة، تهبط النقاط إلى 30.

SV

Spelregler för det finska kägelspelet

Spelet går ut på att fälla träkäglor med hjälp av en "kastpjäs". Det lag som först kommer upp till exakt 40 poäng vinner partiet. Minst 2 personer behövs för att spela finska käglor. Maximalt antal spelare existerar inte.
Vinna poäng:
För att fälla käglorna kastar varje spelare "kastpjäsen" i tur och ordning. Det går att vinna poäng på två olika sätt:
- Om en spelare endast fäller en kägla med kastpjäsen, får han/hon det poängantal som käglan visar.
- Fäller spelaren fler käglor (2-12), får han/hon 1 poäng per fälld kägla.

När en kägla har fällts, ställs den upp igen på den plats den föll.
OBS: en kägla räknas endast som fälld om den faller
HELT OCH HÅLLET, men inte om den förblir lutande mot en annan kägla.
Om en spelare missar tre kast i rad (dvs. om spelaren kastar utan att ta poäng), åker han/hon ut ur spelet.
Avgöra spelet:
Den spelare eller det lag som först når upp till totalt 40 poäng vinner spelet. Om en spelare eller ett lag överskrider detta poängantal, faller han/hon ner till 20 poäng. För ett 20-poängsparti, faller han ner till 10. För ett 60-poängsparti, faller han ner till 30.

TR

Finlandiya çomak oyununun kuralları

Oyunun temel ilkesi ahşap çomakları bir "atış çubuğu" yardımıyla düşürmektir. Tam olarak 40 toplam puan elde eden ilk takım oyunu kazanır. Finlandiya çomak oyunu en az 2 oyuncu ile oynanır; oyuncu sayısının üst sınırı yoktur.
Puan kazanmak :
Çomakları devirmek için, oyuncular sırayla "atış çubuğu"nu fırlatırlar. Puan kazanmanın iki yolu vardır:
- Atış çubuğu bir tek çomak devirirse, elde edilen skor bu çomağın üzerinde yazılı sayıdır.
- Atış çubuğu birden fazla çomak devirirse (2 ila 12), elde edilen skor devrilen çomakların sayısına eşittir.

Bir çomak devrildiğinde, yerden kaldırılmadan bulunduğu yerde tekrar dik konuma getirilir.
Dikkat: Bir çomak ancak
TAMAMEN düştüğü ve başka hiçbir çomağın üzerine yatmadığı zaman devrilmiş sayılır.
Bir oyuncu üç atışta başarısız olursa (hiçbir puan kazanamadığı bir atış), elenir.
Oyun sonu :
Kazanan, tam olarak 40 toplam puan kazanmayı başaran oyuncu veya takımdır. Bir oyuncu veya takım bu skoru aşarsa, puanı 20'e düşer. 20 Puanda bulunan bir elde, puan 10’a düşüyor. 60 Puanda bulunan bir elde, puan 30’a düşüyor.

ZH

芬兰“撞柱戏”规则

游戏原则为，利用一根“投掷柱”将其他木柱击倒。 率先刚好得到40分的一方获胜。
芬兰“撞柱戏”至少须由两人进行，人数无上限。
得分：
游戏者依次投出“投掷柱”以击倒木柱。 有两种得分方式：
- 如投掷柱仅击倒一根木柱，则以该木柱上的标记分来计得分。
-如投掷柱击倒多根木柱（2到12根），则以击倒的木柱数量来计得分。

木柱被击中后，须在击倒处将其扶正，不可拾起。
注意：只有在木柱被
击中且未落在其他木柱上方时，方可计为完全击倒。
如一位游戏者三次未击中木柱（投掷后未得分），则被淘汰。
游戏结束：
率先刚好得到40分的一方获胜。 如某一游戏者或某一方超过该分值，
则分数将降为20分。
单局20分制时，犯规者从10分起算。 单局60分制时，犯规者从30分起算。

ZT

芬蘭“撞柱戲”規則

遊戲原則為，利用一根“投擲柱”將其他木柱擊倒。 率先剛好得到40分的一方獲勝。
芬蘭“撞柱戲”至少須由兩人進行，人數無上限。
得分：
遊戲者依次投出“投擲柱”以擊倒木柱。 有兩種得分方式：
- 如投擲柱僅擊倒一根木柱，則以該木柱上的標記分來計得分。
- 如投擲柱擊倒多根木柱（2到12根），則以擊倒的木柱數量來計得分。

木柱被擊中後，須在擊倒處將其扶正，不可拾起。
注意：只有在木柱被
擊中且未落在其他木柱上方時，方可計為完全擊倒。
如一位遊戲者三次未擊中木柱（投擲後未得分），則被淘汰。
遊戲結束：
率先剛好得到40分的一方獲勝。 如某一遊戲者或某一方超過該分值，
則分數將降為20分。
單局20分制時，犯規者從10分起算。 單局60分制時，犯規者從30分起算。