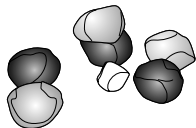


Tchibo



(pl) Zasady gry

Zestaw do gry w soft boccia

Drodzy Klienci!

Soft boccia to „miękki” wariant gry znanej pod nazwami boccia, gra w bule lub petanka, która to gra rozgrywana jest za pomocą twardych kul metalowych lub plastikowych na twardym, równym podłożu. Kule Soft Boccia to natomiast wypełnione plastikowymi granulkami „materiałowe woreczki”, a każda kula do gry waży jedynie ok. 110 g. Grę prowadzić można praktycznie na każdym podłożu, zarówno w pomieszczeniach, jak i na wolnym powietrzu, na wzniesieniach i spadkach terenu, na piasku, trawniku, gruncie leśnym, asfalcie, betonie, kamiennym bruku, a nawet na schodach!

Reguły gry, które proponujemy w tej instrukcji, są podobne do tych z gry w bule. Dodano jednak kilka szczególnych zasad, uwarunkowanych innymi właściwościami materiału kul. Reguły gry można naturalnie modyfikować - oczywiście po uzgodnieniu z pozostałymi graczami. W razie zabrudzenia kule można wyprać w pralce w programie dla tkanin delikatnych - najlepiej w worku do prania bielizny. Nie suszyć w suszarce bębnowej! Należy przestrzegać wskazówek umieszczonych na wszytej etykietce.

Życzymy Państwu wiele radości i satysfakcji podczas gry w soft boccia.

Zespół Tchibo

Czego potrzeba do gry

Państwa nowy zestaw do gry w soft boccia składa się z następujących elementów:



6 kul do gry; po 3 kule mają jednakowy wzór, tak że można utworzyć dwa zespoły złożone z maksymalnie 3 graczy każdy



1 mała kula, zwana również „świnką”

1 torba do przenoszenia (nie pokazano na rysunku)

Pomocny będzie również sznurek do pomiaru odległości, a także pisak i kartka papieru do zapisywania punktacji.

Poza piękną pogodą do prowadzenia gry nie potrzeba żadnych innych akcesoriów.



NIEBEZPIECZEŃSTWO dla dzieci -

zagrożenie życia przez uduszenie/udławienie

- Materiały opakowaniowe trzymać z dala od dzieci. Usunąć je od razu po rozpakowaniu produktu.

Cel gry

Celem gry jest umieszczenie swoich kul bliżej świnki niż przeciwnik. Na końcu rozgrywki za każdą kulę, która leży bliżej świnki niż najlepiej położona kula przeciwnika, gracz otrzymuje jeden punkt.

Mecz wygrywa ten gracz, który jako pierwszy zwycięży w dwóch setach. Jeden set rozgrywany jest do 13 punktów, przy czym musi być wygrany różnicą przynajmniej 2 punktów.

Kule do gry mogą być rzucane lub toczone, ale nie mogą być kopane nogą.

Przebieg gry

Przygotowanie gry

Każdy gracz otrzymuje 3 kule do gry.

Na początku w drodze losowania wybierany jest gracz, który rozpoczyna grę. Gracz ten wybiera dowolne miejsce oddania rzutu i rzuca świnkę w dowolnym kierunku. Określone pole gry nie jest przewidziane.

Cecha szczególna:

Gracz, który otwiera rundę, wyznacza również „styl” rzucania - np. rzucając świnkę między nogami lub odbijając od przeszkód (np. od drzewa, muru itp.). W danej rundzie kule muszą być następnie w takim samym stylu rzucane przez wszystkich graczy.

Przebieg gry

Gracz, który wyrzucił świnkę, rzuca teraz pierwszą kulą do gry, starając się umieścić ją jak najbliżej świnki. Następnie przeciwnik wyrzuca swoją pierwszą kulę. (Jeżeli gra więcej niż 2 graczy, to pozostali gracze wyrzucają swoje pierwsze kule w spontanicznie ustalonej kolejności.)

Po tej rundzie ustalany jest gracz, którego kula znajduje się najdalej od świnki. Gracz ten wyrzuca teraz swoją drugą oraz trzecią kulę.

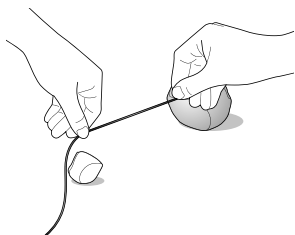
Następnie przeciwnik również wyrzuca swoje pozostałe kule. Przy większej liczbie graczy kolejność wyrzucania kul uwarunkowana jest pozycją kuli z pierwszego rzutu.

Po wyrzuceniu wszystkich kul następuje zliczanie punktów danej rundy (patrz sekcja „Zliczanie punktów”).

Zwycięzca rozpoczyna następną rundę.

Pozycja świnki z poprzedniej rundy stanowi nowe miejsce oddania rzutu świnką.

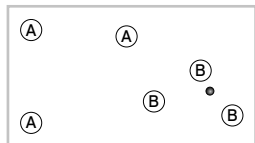
Pomiary



Za pomocą sznurka można w prosty sposób zmierzyć i porównywać odległości kul do gry od świnki.

Zliczanie punktów

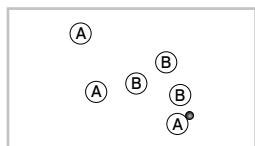
Zwycięzca za każdą kulę, która leży bliżej świnki niż najlepsza kula przeciwnika, otrzymuje jeden punkt.



Przykład 1:

Gracz B ma na końcu rundy trzy kule położone bliżej świnki niż najlepsza kula gracza A.

Gracz B otrzymuje zatem 3 punkty.



Przykład 2:

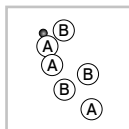
Gracz A ułożył jedną ze swoich kul bliżej świnki niż najbliższa kula gracza B.

Gracz A otrzymuje więc 1 punkt.

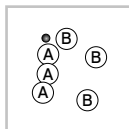
Cecha szczególna – kombinacje:

Gracz, który wygrał rundę, może zwiększyć swoją liczbę punktów poprzez tak zwane kombinacje: Jeżeli jedna lub dwie pozostałe kule gracza dotykają jego najlepiej ułożonej kuli, powstaje kombinacja, która daje 2 wzgl. 3 dodatkowe punkty. W czasie jednej rundy gracz może więc zdobyć maksymalnie 6 punktów:

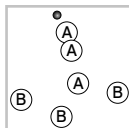
Gracz A otrzymuje ...



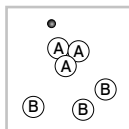
1 punkt za 1 najbliższą ułożoną kulę
2 punkty za kombinację dwóch kul
... razem 3 punkty.



1 punkt za 1 najbliższą ułożoną kulę
3 punkty za kombinację trzech kul
... razem 4 punkty.

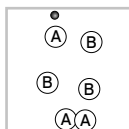


3 punkty za 3 najbliższe ułożone kule
2 punkty za kombinację dwóch kul
... razem 5 punktów.



3 punkty za 3 najbliższe ułożone kule
3 punkty za kombinację trzech kul
... razem 6 punktów.

ale:



1 punkt za 1 najbliższą ułożoną kulę
0 punktów za kombinację dwóch kul
... razem 1 punkt.

Kombinacja musi zawierać najbliższą ułożoną kulę!

Cecha szczególna – nakładki:



Kolejną cechą szczególną są tak zwane nakładki. Jeżeli jakaś kula do gry zostanie przynajmniej w połowie przykryta kulą przeciwnika, to nie generuje ona żadnych punktów.



Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany, www.tchibo.pl

Numer artykułu: 629 305



www.tchibo.pl/instrukcje