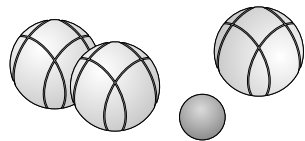


Profesjonalny zestaw do gry w bule



Tchibo GmbH D-22290 Hamburg • 117156AB6X61 • 2021-07

Drodzy Klienci!

Gra w bule (boule) – zwana również petanką – jest jedną z najpopularniejszych gier kulowych w południowej Francji i cieszy się coraz większą popularnością również w naszym kraju. Kule wykonane są z chromowanego metalu, a kula-cel (świnka) z wysokogatunkowego drewna.

Na kolejnych stronach szczególnie objaśniliśmy zasady gry. Są to jednak zasady stosowane w sporcie rekreacyjnym, a nie na zawodach. Zasady gry można dowolnie modyfikować – oczywiście po uzgodnieniu z pozostałymi graczami.

Życzymy Państwu wiele radości i satysfakcji z użytkowania zestawu do gry w bule.

Zespół Tchibo



www.tchibo.pl/instrukcje

Uwaga: przeciwnicy/zawodnicy przeciwnych drużyn powinni używać kul z innymi oznaczeniami, aby można było rozróżnić kule.

Numer artykułu: 626 416

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

Czego potrzeba do gry

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

- 3 metalowe kule do gry z jednakowymi oznaczeniami dla jednego gracza lub jednej drużyny
- masa jednej kuli: 720 g
- 1 drewniana kula-cel, zwana również „świnką”
- 1 torba do przechowywania

Poza piękną pogodą do prowadzenia gry nie potrzeba żadnych innych akcesoriów. Należy jednak pamiętać o stabilnym obuwii.

OSTRZEŻENIE. Zestaw do gry w bule nie jest zabawką dla dzieci. Przechowywać go poza zasięgiem dzieci. Małe dzieci nie mogą mieć do niego dostępu. Małą kulę można połknąć. Niebezpieczeństwo udławienia.

Plac do gry

Optymalnym placem do gry w bule jest kawałek wolnego terenu o wymiarach ok. 4 x 15 m.

Nadają się wszelkie utwardzone podłoża piaszczyste, a także inne podłoża naturalne. Idealne warunki do gry można często znaleźć w parkach, na plażowinach leśnych, placach publicznych i szerokich drogach gruntowych, jak również na plażach lub po prostu w przydomowym ogrodzie. Być może w pobliżu znajduje się nawet specjalne boisko do gry w bule.

Nie nadają się podłoża asfaltowe i betonowe, ponieważ na tak twardych podłożach rzucając kule mocno podskakują i zbyt daleko się toczą.

Liczba graczy

Do gry w bule potrzebne są co najmniej 2 osoby. Jeżeli grają więcej niż 3 osoby, wówczas tworzy się drużyny, które grają przeciwko sobie. Każdy gracz otrzymuje jednakową liczbę kul.

Ważne jest, aby przeciwnicy używali kul z innymi oznaczeniami, tak aby można było jednoznacznie zidentyfikować każdą kulę. W zestawie do gry w bule znajdują się trzy jednakowe kule dla jednego gracza lub dla jednej drużyny.

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 (drużyna) otrzymuje jeden punkt. Gra prowadzona jest do 13 punktów.

Strategia:

Przy każdej rozgrywanej kuli istnieje wiele różnych możliwości jej rzucenia lub potoczenia. Swoją kulę można przykładowo wybić bliskie kule przeciwnika lub trafić samą świnkę, zmieniając jej położenie. Tak samo można zablokować przeciwnikowi drogę do celu (świnki).

Przebieg gry

Przygotowanie gry

Na początku w drodze losowania wybierana jest drużyna, która zaczyna grę. Dowolny gracz drużyny zaczynającej rysuje na podłożu okrąg o średnicy ok. 35 do 50 cm, z którego będą rzucać kule. Następnie gracz ten staje wewnątrz wytyczonego okręgu i rzuca świnkę w dowolnie wybranym kierunku.

Świnka powinna zostać wyrzucona na odległość około 6 do 10 metrów i leżeć w miejscu wystarczająco oddalonym od rozmaitych przeszkód (drzew, krzaków, murów itp.).

Gracze

Gracz, który wyrzucił świnkę, rzuca teraz pierwszą kulę do gry, starając się umieścić ją jak najbliżej świnki.

Przy każdym rzucie stopy gracza muszą pozostać wewnątrz wytyczonego okręgu, dopóki rzucona kula nie dotknie podłoża.

Teraz kolej drugiej drużyny, która próbuje umieścić swoją kulę jeszcze bliżej świnki niż przeciwnik. Może przy tym celować w samą świnkę albo próbować wybić kulę przeciwnika z pobliża świnki.

Od tej pory rzucone kule określają dalszą kolejność

ruchów. Zasada jest taka, że ruch (rzut) ma zawsze ta drużyna, której kule nie leżą najbliżej świnki. Drużyna z gorzej położonymi kulami pozostaje więc przy ruchu tak długo, aż jedna z jej kul znajdzie się bliżej świnki niż najlepsza kula przeciwnika albo aż skończy jej się kule.

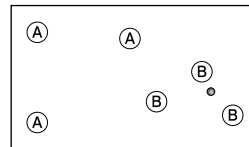
Prawo do rzutu przechodzi na przeciwnika zawsze wtedy, gdy jedna z kul została umieszczona bliżej świnki niż najlepsza kula przeciwnika.

Jeżeli danej drużynie skończy się kule, wówczas drużyna przeciwna ma prawo do wyrzucenia wszystkich swoich pozostałych kul. Jeśli wszystkie kule zostały rzucone, następuje podsumowanie rozgrywki.

Podsumowanie

Zwycięska drużyna za każdą kulę, która leży bliżej świnki niż najlepsza kula drużyny przeciwniej, otrzymuje jeden punkt. Oznacza to, że w każdej rozgrywce punkty otrzymuje tylko jedna drużyna.

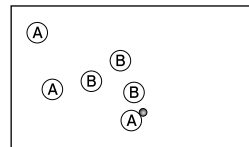
Przykład 1:



Drużyna B ma na końcu rozgrywki trzy kule położone bliżej świnki niż najlepsza kula

drużyny A. Drużyna B otrzymuje więc 3 punkty.

Przykład 2:



Drużyna A ma jedną kulę położoną bliżej świnki niż najlepsza kula drużyny B.

Drużyna A otrzymuje na końcu rozgrywki 1 punkt.

Nowa rozgrywka

Zwycięska drużyna wytycza teraz nowy okrąg wokół miejsca, w którym leżała ostatnio świnka i rozpoczyna nową rozgrywkę.

Koniec gry

Grę wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 13 punktów.