



НАСТОЛЬНЫЕ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Джакколо – правила игры

У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу другим шайбам. Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы. По результатам игры подсчитываются очки по международным правилам игры Jakkolo.



Общие правила

Состав игры – 1 игровая доска, – 30 деревянных шайб (фишек)

Цель игры.

Забить 30 деревянных шайб в небольшие пронумерованные отверстия (лузы или дома) и набрать наибольшее количество очков.

Подготовка к игре.

Разложите игровую доску на ровной поверхности, некоторые модели устанавливаются на ножках. Подготовьте 30 шайб. Договоритесь о количестве партий и правилах игры.

Ход игры.

У игрока есть три попытки для того, чтобы забить 30 шайб в специальные лузы. Если с первой попытки забиты не все шайбы, то отскочившие шайбы перебрасываются (порядок может изменяться в различных вариантах игры). В конце каждой попытки шайбы в лузах складываются в стопку так, чтобы они не мешали залетать в лузу другим шайбам.

Завершение игры

Игра заканчивается после того, как каждый игрок совершит все свои попытки забить шайбы.

Оригинальные правила

Каждая луза (дом) обладает ценностью (слева направо): первая – 2 очка, вторая – 3 очка, третья – 4 очка, четвёртая – 1 очко. Если в ходе попытки игрок смог забить в каждую из луз по шайбе, то победные очки за каждый такой комплект удваиваются. Пример подсчета очков при условии, что в каждой лузе есть по 1 шайбе: $(2+3+4+1) * 2 = 20$ очков. Соответственно, если игроку удалось забить в каждую лузу по 3 шайбы, ему начисляется $3 * 20 = 60$ победных очков. Максимальное количество очков составляет 148. Такое количество можно набрать, если игрок забьет 7 шайб во 2-й «дом», 9 шайб в 3-й, 7 шайб в 4-й и 7 шайб в 1-й: $7 * 20 + 2 * 4 = 148$. Но и это не предел, если вы забьете все шайбы с первой или второй попытки, то получите дополнительный бонус:

Если все шайбы забиты с первой попытки, игрок получает для броска две дополнительные шайбы;

Если все шайбы забиты со второй попытки, игрок получает для броска одну дополнительную шайбу. Тогда возможное максимальное количество очков увеличивается до 152 или 156 ($7 * 20 + 4 * 4 = 156$).

Шайбы, которые игрок не смог загнать в дом – не приносят ему победных очков. Шайба должна полностью пересечь планку лузы, чтобы быть засчитанной. Шайба, которая отскочила и не попала в дом, в ходе текущей попытки НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ, а оставляется для следующей попытки (второй, или третьей). Такие шайбы остаются лежать на игровом поле до окончания текущей попытки, кроме случаев, когда шайба вылетает за пределы игрового поля или отлетает обратно непосредственно к кидающему. Такие шайбы можно сразу отложить в сторону или на планку игровой доски для следующей попытки.



Шаффлборд – правила игры

Цель:

цель игры – каждый из игроков поочередно направляет все свои четыре биты таким образом, чтобы они, скользя по поверхности доски, достигли зоны с наивысшими очками и не упали с края стола с желоб.

Чтобы очки игрока были засчитаны, его бита должна располагаться на доске дальше биты (бит) противника. Этого можно достичь, сбив биту (бит) противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась дальше бит противника.

Задачи:

- Если 1 игрок участвует в игре, счет ведется до 27. Игрок запускает биты с одного конца. Игрок выпускает все восемь бит и после того ведется подсчет очков (максимальный набор очков $8 \times 3 = 24$). Игрок возвращает все 8 бит на исходное положение и продолжает набор очков до тех пор пока не наберет сумму очков 27. Если при последнем броске сумма очков превышает сумму 27, восстанавливается исходная ситуация и продолжается игра пока игрок не наберет сумму 27. После чего подсчитывается сумма бит которыми игрок набрал сумму 27 очков. Сумма бит записывается в таблицу как результат.
- Если 2 игрока участвуют в игре, будет две команды по 1 игроку. Игра идет до 21 очка. Игроки поочередно запускают свои биты и побеждает игрок который первый набрал сумму 21 очко.



Основные правила:

- Первый игрок запускает первую битку в противоположный конец доски, который становится зоной подсчета очков. Затем его соперник таким же образом запускает свою первую битку, стараясь при этом или сбить битку противника с доски или запустить ее так, чтобы она оказалась на доске дальше битки противника. Игроки продолжают запускать свои битки поочередно, пока не закончатся все 4 битки. Битки закончились – раунд завершен.
- Игрок, чья битка находится на доске дальше всех – победитель раунда. Его очки подсчитываются и размещаются на табло.
- Чтобы быть засчитанной, шайба должна находиться в зоне полностью. У вас 3 зоны – 1, 2 и 3.
- Победитель раунда запускает первую шайбу по столу в следующем раунде, таким образом, давая своему сопернику или команде-сопернице «молоток» в этом раунде (т.е. преимущество последнего хода) • Игра продолжается до тех пор, пока одна команда или игрок не наберут победное количество очков (21 или 15).
- Шайбы, упавшие в желоб или сбитые с доски противником, не засчитываются..

- Любая шайба, пересекающая линию фола, ближайшую к игроку (в середине доски) считается законной и остается на доске.
- Чтобы заработать одно очко, шайба должна быть в зоне 1, которая простирается от зоны 2 до самой дальней линии фола (в середине доски). Короче, любая шайба, которая пересекает линию фола, имеет 1 очко.

Подсчет очков:

После окончания раунда, когда все биты запущены, определяется победитель раунда. Им является игрок, чья бита находится на доске дальше всех остальных. Счет определяется путем сложения очков всех его бит, которые находятся на доске перед лидирующей битой противника. **ТОЛЬКО ИГРОКУ-ПОБЕДИТЕЛЮ ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ ОЧКИ В РАУНДЕ.**

Пример: Если по завершении раунда КРАСНАЯ бита оказывается на доске дальше всех от играющих, то КРАСНЫЕ становятся победителями, и только очки КРАСНЫХ подсчитываются. Чтобы определить счет КРАСНЫХ, сложите очки всех красных бит, которые находятся на доске перед лидирующей СИНЕЙ битой. КРАСНЫЕ биты, которые были сбиты с доски в течение раунда, или находятся на доске позади лидирующей СИНЕЙ битой, не засчитываются. Если на доске нет ни одной СИНЕЙ биты, то подсчитываются очки всех КРАСНЫХ бит на доске.

Общие Правила Турнира:

Правила турнира могут варьировать и согласуются с директором турнира.

Время между бросками не должно превышать 30 с. Увеличение времени между бросками может быть наказано штрафом в одно очко.

346380, Ростовская область,
Октябрьский район, рп. Каменоломни,
пер. Шоссейный, 10 В.
Электронная почта: oro_svoi@mail.ru,
в названии письма пометка «Фестиваль».

Телефон: 8-909-184-28-86. (с 9-00 до 17-00)