

TIROKILLE

vilac

ZASADY:

2-8 graczy.

Gracze dzielą się na 2 zespoły.

Gracze ustawiają się w odległości około 3 metrów od słupka lub „mostu”, stopa ustawiona na krążku „Tirokille”.

ZASADA 1 : W MYSIEJ DZIURZE

Należy zbudować łuk z dwóch słupków i ułożonej na nich poprzeczki. W łuku nie ma środkowego słupka.

Oba zespoły ustawiają się naprzeciwko siebie, w odległości 3 metrów od łuku.

(Jeśli miejsce zabawy nie jest wystarczająco długie, można grać, ustawiając się z jednej strony).

Celem jest przetoczenie krążków pod mostem.

Idealna technika rzutu polega na rzuceniu krążka jak najbliżej łuku w taki sposób, by przetoczył się tuż pod łukiem.

Rzuca się krążkami w porządku rosnącym.

- Jeśli krążek przetoczy się pod łukiem, drużyna zdobywa liczbę punktów wskazanych na krążku.
- Jeśli krążek potoczy się obok łuku, drużyna ponawia próbę. Po 3 niecelnych rzutach punkty wskazane na krążkach przyznawane są drużynie przeciwnej.
- Jeśli drużyna strąci łuk, jej kolejka kończy się, a punkty wskazane na krążku są przyznawane drużynie przeciwnej.

Po każdej kolejce drużyna może więc podliczyć punkty za własne rzuty oraz punkty przejęte od drużyny przeciwnej.

Zwycięża drużyna, której udało się zdobyć najwięcej punktów po wyrzuceniu 8 krążków.

ZASADA DRUGA: WINDA

Podobnie jak w poprzednim wariantcie trzeba „przejsć” pod łukiem.

W każdej kolejce drużyny rzucają wybranym przez siebie krążkiem.

Jeśli wybrany krążek przetoczy się pod łukiem, drużyna dodaje do swojego wyniku punkty widoczne na krążku. Jeśli jednak rzut jest niecelny albo jeśli łuk zostanie strącony, drużyna musi odliczyć punkty widoczne na krążku. Trzeba więc grać strategicznie – im bardziej wartościowy krążek, tym większa szansa na wygraną punktową, ale jednocześnie też większe ryzyko utraty punktów!

ZASADA 3 : JAK W GRZE W BULE

Znaleźć się jak najbliżej bez strącenia słupek.

Umieszcza się tylko jeden słupek w odległości około 3 metrów od strefy rzutu.

Każda drużyna dysponuje 4 krążkami: krążki parzyste dla jednej drużyny, krążki nieparzyste dla drugiej (wartość krążków jest bez znaczenia).

Po kolei każdy rzuca lub przetacza swój krążek jak najbliżej słupek.

Pod koniec rundy drużyna, której krążki znajdują się najbliżej słupek, podlicza liczbę krążków znajdujących się bliżej od krążków drużyny przeciwnej.

Jeśli drużyna strąci słupek, przegrywa rundę i odejmuje punkt od swojego wyniku.

(Strącenie słupek może mieć znaczenie strategiczne, jeśli drużyna przeciwna ma zbyt wiele dobrze wyrzuconych krążków!)

Wygrywa drużyna, która pierwsza zgromadziła 13 punktów.

ZASADA 4: MOST

Strącić „most” krążkiem.

Ustawia się „most” (3 słupek w jednym rzędzie połączone od góry separatorem, dzięki któremu stoją one we właściwej odległości) w odległości 3 metrów od strefy rzutu.

Po każdym rzucie most jest ustawiany na nowo w tym samym miejscu.

Na początku każdej partii ustala się liczbę rozgrywanych rund.

W każdej rundzie każda z drużyn wykonuje kolejno 4 rzuty krążkami i podlicza, ile razy udało jej się strącić most.

Po rozegraniu wszystkich ustalonych rund podlicza się zdobyte punkty, Wygrywa drużyna, której udało się zdobyć więcej punktów.