



# PÖLLI GAME



**ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:** 2 zbijaki, 6 ponumerowanych kregli, sznur, notatnik i instrukcja.

## CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Otrzymuje się je, wybijając zbijakiem drewniane kregle, poza wyznaczony sznurkiem okrąg.

## PRZYGOTOWANIE

Uformuj ze sznurka, na podłożu, okrąg o średnicy około 50-80cm. Im okrąg będzie mniejszy, tym łatwiej będzie można zdobywać punkty. Ułóż kregle na zewnątrz okręgu, tak by wypisane na nich cyfry były widoczne. Poszczególni zawodnicy (drużyny) na zmianę, zaczynając od najmłodszego, wkładają po jednym kreglu do wnętrza okręgu, jednocześnie obracając go powierzchnią z cyfrą do dołu. W odległości od 2,5 do 5 metrów od okręgu wyznacz linię rzutu.

## ZASADY GRY

Rozpoczyna najmłodszy z graczy. Każdy zawodnik w swojej kolejce rzuca kolejno dwoma zbijakami, tak aby trafić nimi w kregle i wybić je poza wytyczony sznurkiem okrąg. Po wykonaniu rzutów zawodnik zbiera kregle, które udało mu się wybić. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza (drużynę).

## PRZESUNIĘCIE LINY

W trakcie rozgrywki często zdarza się, że lina tworząca okrąg ulega przesunięciu. Jest to naturalny element gry, dlatego też liny nie przywracamy do początkowego ustawienia. Jeśli w wyniku przesunięcia się liny, któryś z kregli znajdzie się na zewnątrz okręgu, zapisane na nim punkty są przyznawane osobie, która rzuciła zbijakiem.

## PODWÓJNA PUNKTACJA

Zawodnik, przed rozpoczęciem swojej kolejki, może ogłosić, iż wykona tylko jeden rzut. W takim przypadku zdobyte przez niego, w danej kolejce, punkty liczone są podwójnie.

## ZWYCIĘZCA

Po wybieniu poza okrąg ostatniego z kregli, następuje podliczenie punktów. Jeśli któraś z osób (drużyn) zdobyła co najmniej 25 punktów, zostaje ona zwycięzcą. W przeciwnym wypadku rozgrywana jest następna runda. Jeżeli więcej niż jedna osoba (drużyna) przekroczy na koniec rundy poziom 25 punktów, zwycięzcą zostaje ta z nich, która ma więcej punktów. W przypadku, gdy dwie (lub więcej) osoby (drużyny) z największą liczbą punktów mają ich tyle samo, rozgrywana jest dogrywka. W trakcie dogrywki, osoby (drużyny) biorące w niej udział, rzucają na przemian zbijakami, tak długo, aż któraś z nich, w danej kolejce zdobędzie więcej punktów niż pozostali.

## ZASADY W SKRÓCIE

- Utwórz ze sznurka okrąg i ułóż wkoło niego, wartościami skierowanymi ku dołowi, kregle.
- Każdy zawodnik (drużyna) po kolei wkłada po jednym kreglu do wnętrza okręgu, tak by powierzchnia z cyfrą nie była widoczna.
- Zawodnicy rzucają kolejno zbijakami, starając się wybić kregle na zewnątrz okręgu.
- Jeśli im się to uda, otrzymują liczbę punktów równą sumie cyfr na nich zapisanych.
- Punkty są przyznawane także wtedy, gdy kregiel znajdzie się na zewnątrz okręgu, na skutek przesunięcia się sznurka.
- Ogłoszenie przed rzutem, iż będzie się rzucało w swojej kolejce tylko jednym zbijakiem, powoduje, że w danej kolejce punkty są liczone podwójnie.
- Po wybieniu wszystkich kregli, następuje podliczenie zdobytych punktów.
- Zwycięzcą zostaje osoba (drużyna), która zdobyła co najmniej 25 punktów.
- Jeśli uda się to więcej niż jednej osobie (drużynie), wygrywa ta z nich, która zdobyła więcej punktów.
- W przypadku remisu, osoby (drużyny) z największą ilością punktów rozgrywają dogrywkę.

## BAD PÖLLI

W tym wariantcie gry, zawodnicy mają za zadanie wybijanie kregli w kolejności od kregla z nr 1 do kregla z nr 6. Jeśli, w swojej kolejce, zawodnikowi uda się wybić odpowiedni kregiel, uzyskuje on zapisaną na nim liczbę punktów i może wykonywać kolejne rzuty tak długo, aż nie wybije żadnego kregla lub wybije zły. Za wybięcie niewłaściwych kregli nie są przyznawane punkty, a kregle te są układane, przez osobę która je wybiła, ponownie wewnątrz okręgu, powierzchnią z cyfrą skierowaną ku dołowi.