
SHUFFLE GAME I SPEED HOCKEY

SADRŽAJ PAKIRANJA

1 ploča za igru - može se igrati s obje strane, 8 svijetlih i 8 tamnih figura.

SPEED HOCKEY

OSNOVE

Figure za igru moraju se uz pomoć elastične trake izbaciti kroz mali prorez u sredini polja za igru na protivničku polovicu polja. Za to je odlučujuća brzina igrača. Guranje ili udaranje figurice prstima nije dopušteno. Igrače figure koje prelete granicu se ne broje i moraju se vratiti na izvornu polovicu polja. Igru možete igrati u dvije različite varijante:

VARIJANTA 1

Svaki od dva igrača dobiva 8 figura određene boje. Vaše figure moraju dospjeti na protivničku polovicu polja uz pomoć elastične trake. Protivničke figure koje dopiju na vlastitu polovicu polja ne smiju se aktivno vraćati natrag na protivničku polovicu terena. Dopušteno je, međutim, igrati protiv protivničke figure izravno ili neizravno svojom vlastitom figurom i na taj način je poslati natrag na protivničku polovicu polja. Pobjednik je onaj koji prvi prebaci sve svoje figure na protivničku polovicu terena.

VARIJANTA 2

Dva igrača dobivaju po 8 figura. Podjela po boji nije potrebna. Sve igrače figure, neovisno o njihovoj boji, moraju biti prebačene na protivničku polovicu polja uz pomoć elastične trake. Protivničke figure koje dopiju na vašu polovicu terena moraju se izbaciti nazad. Pobjednik je onaj tko prvi isprazni svoju polovicu terena i prebaci sve figure na protivničku polovicu terena.

SHUFFLE GAME

CILJ IGRE

Cilj igre je upotrijebiti mnogo vještine kako biste u najvećoj mogućoj mjeri postavili vlastite figure u polje za poentiranje i tako prikupili što više bodova na kraju igre. U tu svrhu, igračke figure se ispucavaju preko igrališta pomoću elastične trake.

TIJEK IGRE

Kako bi se izbjegao bilo kakav mogući nedostatak, igraju se dvije runde u kojima se igrači izmjenjuju na početku. Ovo svakom igraču daje priliku da napravi posljednji potez u igri. Svaki igrač dobiva 6 figura određene boje, a zatim naizmjenično odigravaju svoje poteze. Zadatak je pomoću elastične trake ispucati vlastite figure preko igrališta i pogoditi u bodovno područje. Za to se smije koristiti samo elastična traka na startnom polju. Druge dvije elastične trake služe kao trake i ne smiju se aktivno koristiti za gađanje.

Igralište je podijeljeno u različite dijelove:

PODRUČJE BODOVA

Ovo područje je podijeljeno u 5 polja s različitim brojem bodova (20/40/60/80/100). Figura u igri idealno pada izravno na jedno od ovih polja nakon udarca. Na kraju igre, igrače figure koje se nalaze na jednom od ovih polja boduju se odgovarajućim brojem bodova za polje.

ŠESNAESTERAC

Kazneni prostor nalazi se između početnog polja i prostora za bodove. Igrača figura koja se nalazi u ovom području na kraju igre boduje se s 10 kaznenih bodova.

“OUT” PODRUČJE

Područje "out" nalazi se iza područja za bodove. Igrača figura koja se nalazi u ovom području na kraju igre smatra se nevažećom i stoga joj se dodjeljuje nula bodova. Figure koje su jednom odigrane ne smiju se kasnije pomicati rukom. U daljnjem tijeku igre, međutim, dopušteno je igrati sve figure koje se već nalaze na polju za igru s trenutno igranom figurom, izravno ili neizravno. Na ovaj način moguće je figure koje se nalaze u šesnaesteru ili u OUT prostoru pomaknuti u prostor za poen ili izbaciti protivničke figure iz prostora za poene.

SAVJET: Uz dosta vještine, moguće je i na ovaj način premjestiti figure koje se već nalaze na bodovnom polju na više bodovno polje.

Kraj igre i bodovanje:

Bodovi se broje kada oba igrača ostanu bez figura. Postignuti bodovi se zbrajaju iz područja bodova, a kazneni bodovi se oduzimaju od ukupnog rezultata. Da biste dobili broj bodova za polje s bodovima, odgovarajuća figura mora biti barem na polovici polja. Na kraju drugog kruga zbraja se broj bodova iz oba kruga.

Igrač s najvećim brojem bodova pobjeđuje u igri.