



Birilli

Komplektā ietilps:

Astoņi mazāki ķeģļi (27cm augstums) viens lielāks (31cm augstums), divas koka bumbiņas (90cm diametrs).

Spēles noteikumi:

Spēles mērķis - ripinot bumbu iegūt visvairāk punktus.

Uzstādīšana - novietojiet lielāko ķeģli centrā un ar mazākajiem ķeģļiem izveidojiet romba formu ap to.

Ķeģļiem jābūt 20-30 cm attālumā vienam no otra.

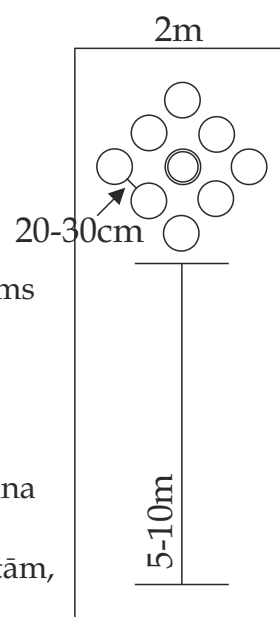
Spēlētājs nostājas aptuveni 5-10m attālumā no izveidotā laukuma (to iespējams mainīt, izvērtējot spēlētāju vecumu un prasmes) un metot bumbu uz augšu mēģina trāpīt izvietotajiem ķeģļiem.

Spēli var spēlēt divos veidos:

1. Spēlētājs izvēlas savas krāsas bumbu, vienojas kurš sāks pirmais. Pirmais spēlētājs met savu bumbu, pēc ķeģļu nogāšanas saskaita punktus, spēli turpina otrs spēlētājs, mēģinot nogāzt atlikušos ķeģļus un iegūt pēc iespējas vairāk punktu. Nākamajā raundā, ķeģļi tiek salikti no jauna un spēlētāji mainās vietām, šoreiz pirmais met otrs spēlētājs.

2. Spēlētāji izvēlas, kurš sāks pirmais un katram tiek dota iespēja mest divas bumbas pēc kārtas, pēc tam saskaitot punktus, dodot gājieni nākamajam spēlētājam.

Punktu skaitīšana - punktus spēlētājs iegūst, kad ir nogāzis ķeģļus, katra mazākā izmēra ķeģļa punkta vērtība ir 10, lielākā ķeģļa punkta vērtība ir 20.



Vēlam veiksmi!



Ring Toss

Komplektā ietilps:

Spēles laukums, divi sarkani un divi zili metamie riņķi.

Spēles noteikumi:

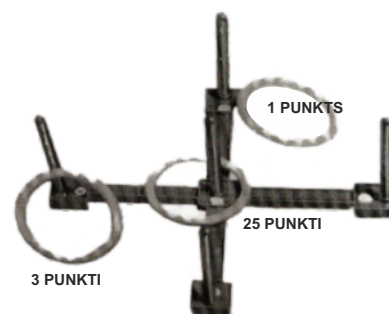
Spēli var spēlēt divi vai četri spēlētāji. Mešanas līnijai jābūt aptuveni 3m attālumā, to iespējams mainīt izvērtējot spēlētāju vecumu un prasmes.

Spēle sastāv no 10 raundiem (četrus riņķus mešana ir vienāda ar raundu). Spēli uzvar spēlētājs, kurš iegūvis visvairāk punktu pēc 10 raundiem.

Punktu skaitīšana - uz spēles pamatnes pie mietiņa ir punktu norāde cik spēlētājs iegūvis, ja riņķi uzmetis uz tā (5, 10, 15, 20 vai 25).

Savukārt, ja riņķis atstutējies pret mietiņu, tiek iegūti 3 punkti, ja pret spēles pamatni 1 punkts, ja trāpīts garām 0 punktu.

Uzvar tas spēlētājs, kurš 10 raundu beigās iegūvis visvairāk punktu.



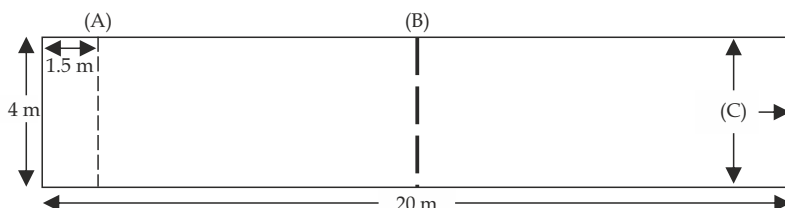
Vēlam veiksmi!



Boče (Bocce)

Komplektā ietilps:

8 lielas koka bumbas (tām ir atšķirīgas krāsas, lai katrs spēlētājs var identificēt savu) un viena mazāka, ko sauc par Jack.



Spēles ideja:

Boče var spēlēt gandrīz uz jebkuras sausas virsmas, piemēram, zāles, pludmales vai paklāja.

Spēles mērķis ir izriprināt Boče bumbu pēc iespēja tuvāk Jack bumbiņai.

Spēles laukumu, attālumu un robežas spēlētāji var noteikt vai koriģēt pirms spēles sākuma.

Oficiāli noteiktais laukums ir 4m plats un 20 m garš.

Spēlētāji - spēli var spēlēt šādi:

- A) Viens spēlētājs pret otru - četras bumbas katram;
- B) Divi spēlētāji pret diviem spēlētājiem - katram pa divām bumbām;
- C) Četri spēlētāji pret četriem spēlētājiem - viena bumba katram komandas spēlētājam.

Spēles noteikumi:

Spēlētāji vienojas, kurš spēlētājs vai komanda sāks pirmais un ieripinās laukumā Jack bumbiņu, lai uzsāktu spēli. Kad Jack tiek izmests, tai ir jāsasniedz un jāšķērso laukuma vidus līnija un jāpaliek noteiktajās robežās.

Spēlētājs ripinot savu pirmo bumbu cenšas to apstādināt pēc iespējas tuvāk Jack bumbiņai. Kad gājiens izdarīts, savu kārtu uzsāk pretinieks un mēģina savu bumbu pietuvināt Jack bumbiņai. Tuvākās bumbas noteikums nosaka izspēlēto bumbu secību. Komanda vai spēlētājs, kura bumba ir vistuvāk Jack, tiek saukta par «IN» bumbu, bet pretinieku bumbu sauc par «OUT» bumbu. Komanda, kurai ir «IN» bumba paiet malā, lai ļautu komandai «OUT» izmest savu bumbu. To darot, «OUT» cenšas pietuvināt savu bumbu tuvāk Jack bumbiņai nekā tas ir «IN» komandai. Ja viņiem izdodas pirmais mēģinājums, viņi paiet malā, lai ļautu otrai komandai «IN» spēlēt utt. Jebkuram spēlētājam ir iespēja izsist pretinieka bumbu ārpus laukuma, mēģinot iegūt punktu vai samazināt otras komandas punktus. Kad visas Bocce bumbas ir izspēlētas, raunds ir pabeigts. Tad tiek mērīts attālums starp spēlētāju bumbām un Jack, atbilstoši tiek saskaitīti punkti. Un spēlētāji var sākt jaunu raundu.

Vērtēšana - Lai uzvarētu spēli ir jāiegūst 12 punkti, tomēr spēlētāji spēles sākumā var vienoties arī par citu punktu skaitu. Komanda vai spēlētājs, kurš pirmais sakrājis saskaņoto punktu skaitu, uzvar spēli.

Vērtējums ir šāds: Par katru bumbu, kas atrodas tuvāk Jack nekā pretinieka bumba spēlētājs iegūst vienu punktu.

Piemērs: "Komandai A" ir trīs Bocce bumbas tuvāk Jack nekā "B komandai"... "Komanda A" iegūst 3 punktus.

Neizšķirts - ja abu komandu bumbas atrodas vienādā attālumā no Jack, tad abi spēlētāji paņem savas bumbas un spēlē vēlreiz, līdz tiek izjaukts neizšķirts.

Vēlam veiksmi!