

GIGA



RZUTKI

ZASADY
GRY

4+



Rzutki to jedna z najpopularniejszych gier na świecie. Łącząc zabawę i bezpieczeństwo najmłodszych, przygotowaliśmy wersję, w którą grać mogą wszyscy – niezależnie od wieku! Duże lotki o gładkim zakończeniu i prosta tarcza pozwalają na zabawę każdemu, kto chce aktywnie spędzić czas. W „Giga rzutki” można grać zarówno w domu, jak i na świeżym powietrzu. Czas na zabawę!

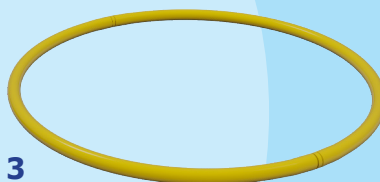
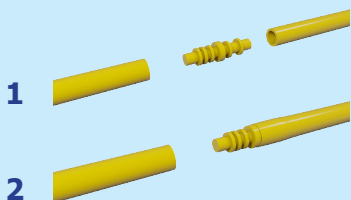
ZESTAW ZAWIERA:

- 4 rzutki w różnych kolorach
- 4 plastikowe rurki
- 4 łączniki do rurek
- podręczny worek na rzutki
- kolorową instrukcję



PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- Połączcie plastikowe rurki i łączniki w obręcz w sposób przedstawiony na poniższym obrazku.



- W zależności od rozgrywki stwórcie dwie małe lub jedną dużą obręcz do rzucania.
- Dostosujcie odległość rzutów do wieku i umiejętności uczestników. Dystans może być jednakowy dla wszystkich, ale nie musi. Starszym graczom punkt rzutu wyznaczyć można dalej niż młodszym. W ten sposób wyrównane zostaną szanse wszystkich uczestników zabawy.
- W zależności od rozgrywki wylosujcie lub wybierzcie dowolne rzutki.

ROZGRYWKA 1 – MIĘKKIE LĄDOWANIE! / 2 GRACZY

Celem gry jest zdobycie 5 punktów. Punkty przyznawane są za wykonanie celnych rzutów rzutkami do swojej obręczy.

Do tej rozgrywki potrzebne będą dwie małe obręcze. Uczestnicy układają je na podłożu obok siebie, a następnie wyznaczają odpowiednią odległość rzutów. W trakcie zabawy gracze kolejno wykonują rzuty do swoich obręczy. Grę rozpoczyna młodszy uczestnik. Każdy ma 3 próby. Gdy gracz wykona wszystkie swoje próby, kolejka przechodzi na drugą osobę. Kiedy rzutka wpadnie do obręczy, gracz otrzymuje 1 punkt. Punkty możecie liczyć w pamięci lub zapisywać je na kartce.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi 5 punktów. W tym momencie gra kończy się natychmiast.

ROZGRYWKA 2 – CEL UŚWIĘCA ŚRODKI / 2 GRACZY

Celem gry jest trafienie rzutkami jak najbliżej środka obręczy.

Uczestnicy przygotowują jedną dużą obręcz, kładą ją na podłożu, a w centrum powstałego w ten sposób koła ustawiają niewielki znacznik, np. kamyk lub monetę. Następnie wyznaczają odpowiednią odległość rzutów oraz wybierają po dwie rzutki. Grę rozpoczyna najstarszy uczestnik. W pierwszej turze każdy z graczy w dwóch następujących bezpośrednio po sobie próbach stara się umieścić obie rzutki jak najbliżej środka obręczy. Rzutki pozostawiane są po rzucie na polu gry. Po zakończeniu każdej tury gracze biorą z pola gry jedną swoją rzutkę – tę, która jest bardziej oddalona od środka koła. Rzutki obydwu graczy znajdujące się najbliżej środka koła pozostają na placu gry. Następuje nowa tura, w której gracze wykonują po jednym rzucie. Dopuszczalne jest przesunięcie rzutek znajdujących się na polu gry własnymi rzutkami.

Koniec gry. Wygrywa gracz, którego rzutka po 5 turach będzie znajdować się najbliżej środka obręczy.

ROZGRYWKA 3 – DOTKNIJ OBRĘCZY/ 2 LUB WIĘCEJ GRACZY

Celem gry jest wykonanie takich rzutów, aby rzutki dotykały obręczy.

Uczestnicy przygotowują jedną dużą obręcz, kładą ją na podłożu i wyznaczają odpowiednią odległość rzutów. Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Gracz stara się rzucić w taki sposób, aby rzutki po wylądowaniu dotykały obręczy. Każdy ma 4 próby. Kiedy rzutka dotyka obręczy od wewnętrznej strony, gracz otrzymuje 10 pkt, a od zewnętrznej strony: 5 pkt. Jeśli rzutka nie dotyka obręczy, punkty nie zostają przyznane. Naliczenie punktów (sprawdzenie, czy rzutki dotykają obręczy) następuje po zakończeniu rzutów danego gracza. Turę rozpoczyna wtedy kolejny uczestnik. Dopuszczalne jest przesunięcie rzutek znajdujących się na polu gry kolejnymi swoimi rzutkami.

Koniec gry. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 50 punktów. W tym momencie gra kończy się natychmiast.

SPRAWDŹ
PRODUKTY
TREFL
ACTIVE



Trefl SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
trefl.com

Autor gry: Paweł Piątkowski
Zespół: Elżbieta Mistat-Kosk, Izabela Dawidowicz,
Beata Kaźmierczak, Małgorzata Iwan, Kamil Licbarski
Opracowanie graficzne: Przemysław Walczak,
Monika Duc, Iwona Murawska