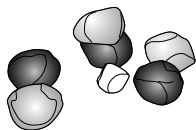


# Tchibo



**hu** Játékleírás

## Puha bocsca

Kedves Vásárlónk!

A puha bocsca az ismert bocsca, illetve boule vagy petanque variációja, amit egyenes, kemény felületen, nehéz fém- vagy műanyag labdákkal játszanak. A puha bocsca labdák műanyag pellettel töltött „anyagzsákok”, a dobólabdák súlya csak kb. 110 g. Bármilyen felületen lehet játszani, kint és bent, emelkedőn és lejtőn, homokban, fűvön, erdőben, aszfalton és betonon, macskakövön, még lépcsőn is! Az itt javasolt játékszabályok hasonlítanak a boule szabályaihoz, de tartalmazznak néhány olyan különlegességet, amelyek a megváltoztatott anyag miatt, illetve annak köszönhetően lehetségesek. A szabályok – a többi játékkal történő egyeztetés után – természetesen megváltoztathatók.

Ha a labdák beszennyeződnek, kémélő programon ki lehet mosni őket a mosógépben - lehetőleg egy mosózsákban. Nem száríthatók szárítógépben! Vegye figyelembe a bevarrt címkén található kezelési utasításokat.

Kívánjuk, lelje örömét a puha bocsca labdákkal való játékban!

A Tchibo csapata

## Amire a játékhoz szüksége van

**A puha bocsca szett tartalma:**



6 dobólabda; 3-3 labdának egyforma a mintája, hogy 2 csapatban akár 3 játékos is játszhasson



céllabda - amit „pallinónak” is neveznek

1 tárolótasak (ábra nélkül)

Adott esetben hasznos lehet egy zsinór, amellyel le lehet mérni a távolságokat, valamint ceruza és papír a pontok feljegyzéséhez.

A szép időn kívül másra nincs is szüksége a játékhoz.



**VESZÉLY gyermekek esetében** - életveszély félrenyelés/fulladás következtében

• Ne hagyja, hogy a csomagolóanyag gyermekek kezébe kerüljön. Azonnal távolítsa el.

## A játék célja

A játék célja, hogy a saját labdáját az ellenfél labdájánál közelebb juttassa a céllabdához. A kör végén minden olyan labda egy pontot ér, amely közelebb van a céllabdához, mint az ellenfél legközelebbi labdája.

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki két játszmapól is győztesként került ki. Egy játszma 13 pontból áll, de legalább 2 pont különbséggel kell nyerni.

A labdákat dobni és gurítani is lehet, de rúgni nem szabad őket.

## A játék menete

**A játék előkészítése**

Minden játékos kap 3 labdát.

Először kisorsolásra kerül, hogy melyik játékos kezdhet. Az első játékos kiválaszt egy tetszőleges pontot, ahonnan egy tetszőleges irányba eldobja a céllabdát. Nincsen meghatározott játékmező.

**A különlegesség:**

Az a játékos határozza meg a dobás „stílusát”, aki megnyitja a kört - pl. úgy, hogy a céllabdát a lábai között vagy más tárgyat érintve (pl. egy fát vagy falat) dobja el.

Ezután ebben a körben mindenkinek ugyanebben a stílusban kell eldobnia a dobólabdát.

**A játék menete**

Az a játékos, aki eldobta a céllabdát, most a lehető legközelebb dobja a céllabdához az első dobólabdát. Ezután dobja el az ellenfél az első labdáját. (Ha 2 játékosnál többen játszanak, a többi játékos előre megbeszélte sorrendben dobja el az első labdákat.)

A kör végén meg kell nézni, hogy melyik játékos labdája van a legtávolabbra a céllabdától. Ezután ez a játékos eldobja a második és a harmadik labdáját is.

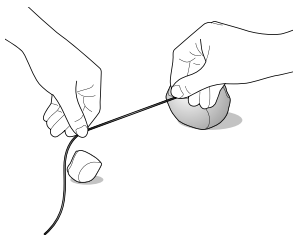
Végül a többi játékos is eldobja a maradék labdáját az első labdájának a pozíciójától függően.

Ha minden labda játékban van, kiértékelik a kört (lásd a „Kiértékelés” fejezetet).

A győztes kezd a következő kört.

A céllabda előző körben elfoglalt helye most a dobás új kiindulópontja.

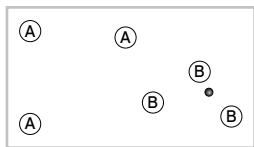
## Mérés



Egy zsinór segítségével könnyedén összehasonlíthatja az egyes labdák távolságát a céllabdától.

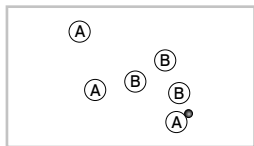
## Kiértékelés

A győztes minden olyan labdáért egy pontot kap, amely közelebb van a céllabdához, mint az ellenfél legközelebbi labdája.



### 1. példa:

A B játékos 3 labdája is közelebb van a céllabdához, mint az A játékos legközelebbi labdája. Tehát a B játékos 3 pontot kap.



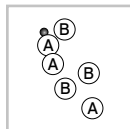
### 2. példa:

Az A játékos 1 labdája közelebb van a céllabdához, mint a B játékos legközelebbi labdája. Az A játékos 1 pontot kap.

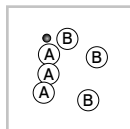
## Különlegesség - Kombinációk:

A kör nyertes játékosa növelheti pontjai számát az úgynevezett kombinációk segítségével: Ha az egyik vagy mindkét másik labdája hozzáér a legközelebbi labdájához, akkor ez a kombináció 2, illetve 3 pluszpontot jelent számára. A játékos tehát összesen legfeljebb 6 pontot szerezhet egy körben:

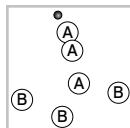
Az A játékos ...



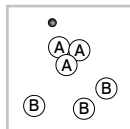
1 pontot kap a legközelebbi labdáért  
2 pontot a kettes kombinációért  
... összesen 3 pontot kap.



1 pontot kap a legközelebbi labdáért  
3 pontot a hármas kombinációért  
... összesen 4 pontot kap.

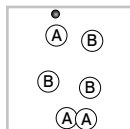


3 pontot kap a 3 legközelebbi labdáért  
2 pontot a kettes kombinációért  
... összesen 5 pontot kap.



3 pontot kap a 3 legközelebbi labdáért  
3 pontot a hármas kombinációért  
... összesen 6 pontot kap.

azonban:



1 pontot kap a legközelebbi labdáért  
0 pontot a kettes kombinációért  
... összesen 1 pontot kap.

A kombinációnak tartalmaznia kell a legközelebbi labdát is!

## Különlegesség - Kill:



Egy további különlegesség az úgynevezett „Kill”. Amikor a labdát az ellenfél labdája legalább félig fedi, az alsó labda nem kap pontot.



Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,  
22297 Hamburg, Germany, [www.tchibo.hu](http://www.tchibo.hu)

**Cikkszám: 629 305**



[www.tchibo.hu/utmutatok](http://www.tchibo.hu/utmutatok)