

BILARD holenderski



Zawartość pudełka:

2 drewniane kostki + 4 kolorowe kołeczki + 2 krążki
+ 1 plansza podzielona na 4 punktowane strefy

SUPER LOOP



WORM HOLE



RAD BUZZ



HYPERSPACE DOOR



Strefy:

SUPER PĘTLA - SUPER LOOP

Wystrzel krążek tak, by odbił się od czerwonej przeszkody w kształcie łuku, zawrócił i zatrzymał się w jednej z punktowanych ujemnie (-10, -20, -30) lub dodatnio (10, 20, 30 punktów) stref po prawej lub lewej stronie rampy.

UKRYTY TUNEL - WORM HOLE

Wystrzel krążek tak, by trafił pod rampę i zyskaj 30 punktów.

FALE RADIOWE - RADIOBUZZ

Wyceluj krążkiem w sam środek strefy fal radiowych aby zdobyć 20 lub 50 punktów. Jeśli krążek wyląduje na tych falach, tracisz 10 punktów.

DRZWI DO NADPRZESTRZENI - HYPERSPACE DOOR

Wyceluj krążkiem w drzwi do nadprzestrzeni, aby zdobyć aż 100 punktów i wystrzelić swój wynik w kosmos!

Poziom trudności:

POZIOM ŁATWY

Wariant nr 1

1. Gracz losuje z woreczka jeden z kolorowych kołeczków i umieszcza go w otworze na prawej krawędzi planszy.
2. Każdy z graczy próbuje dotrzeć do strefy, wyznaczonej kolorem tego kołeczka, wykonując jak najmniejszą liczbę strzałów.

Wygrywa gracz, który dotrze do wyznaczonej strefy wykonując najmniej ruchów.

Wariant nr 2

Każdy z graczy próbuje zdobyć jak najwięcej punktów w 10 strzałach.

Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w określonej liczbie ruchów.

POZIOM ŚREDNI

Wariant nr 1

1. Gracz losuje z woreczka jeden z kolorowych kołeczków i umieszcza go w otworze na prawej krawędzi planszy.

2. Każdy z graczy próbuje zdobyć jak najwięcej punktów w 10 strzałach w strefie, wyznaczonej kolorem tego kołeczka.

Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów w określonej liczbie ruchów. Liczą się punkty zdobyte wyłącznie w określonej kołeczkiem strefie.

Wariant nr 2

1. Gracz rzuca dwiema kostkami, a suma liczb, które na nich wypadną, określa ilość punktów, które trzeba osiągnąć. Następnie gracze wspólnie ustalają maksymalną liczbę strzałów.

2. Każdy z graczy próbuje osiągnąć sumę punktów wyznaczoną przez kostki w ustalonej liczbie strzałów.

Wygrywa gracz, który w ustalonej liczbie strzałów zdobędzie sumę punktów najbardziej zbliżoną do progu wyznaczonego przez kostki.

POZIOM TRUDNY

Rozpoczęcie gry:

1. Najmłodszy gracz rzuca dwiema kostkami, aby ustalić cel punktowy.

2. Następnie ten sam gracz losuje z woreczka 1, 2 lub 3 kolorowe kołeczki – ich kolory będą określać strefy, po których można się poruszać w trakcie rozgrywki.

3. Wszyscy gracze wspólnie ustalają maksymalną liczbę

strzałów, które można wykonać w danej rundzie, aby osiągnąć cel punktowy.

4. Każdy gracz wykonuje wszystkie swoje strzały jeden po drugim w danej rundzie.

Liczenie punktów:

1. Jeśli w ustalonej liczbie strzałów cel zostanie osiągnięty, liczona jest liczba strzałów.

2. Jeśli cel nie zostanie osiągnięty, liczona jest liczba strzałów + różnica punktów do zdobycia i punktów osiągniętych.

Na przykład:

Celem jest 70 punktów. Gracze zdecydowali, że cel musi zostać osiągnięty w 12 rzutach.

Jeden zawodnik osiąga cel po 9 strzałach i tym samym zdobywa 9 punktów.

Inny gracz zdobywa 90 punktów w 12 strzałach: uzyskuje zatem $12 + 20 (90-70) = 32$ punkty.

Następny gracz zdobywa 60 punktów w 12 strzałach: uzyskuje zatem $12 + 10 (70-60) = 22$ punkty.

Zakończenie gry:

Gra kończy się po 5 rundach.

Wszystkie punkty są sumowane i gracz z najniższym wynikiem wygrywa.

OSTRZEŻENIE! Zabawka zawiera małe części. Istnieje ryzyko zadławienia. Nie jest odpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia.

Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry

