



Shuffleboard

Umieść pole gry na płaskim stole lub podłodze.

Każdy gracz lub drużyna otrzymuje 4 krążki.

Aby ustalić, kto rozpoczyna, każda drużyna/gracz ślizga jednym krążkiem, a grę rozpoczyna ten, którego krążek znajduje się najbliżej linii końcowej, nie przekraczając jej.

Należy ślizgać jednym krążkiem na raz. Każdy gracz/drużyna na zmianę. Należy się starać tak grać aby krążek znalazł się jak najbliżej końca planszy.

Stań za krótkim końcem planszy i graj w kierunku przeciwnego końca. Wszystkie krążki muszą przekroczyć linię przedniego pola punktowego. Jeśli krążek nie przekroczy linii, powinien zostać wyeliminowany z gry.

Punktacja: Oznaczenia na stole pokazują, że można zdobyć od jednego do czterech punktów. Po zakończeniu rozgrywki zwycięzca uzyskuje wszystkie punkty za krążki położone dalej, niż najdalszy krążek drużyny przeciwnej. Cały krążek musi znajdować się w strefie punktowej, aby uzyskać wyższy wynik punktowy. Jeśli krążek dotknie linii, zdobędzie punkty z niższej strefy.

Zwycięzca jednej rundy rozpoczyna następną rundę.

Ogólnym zwycięzcą jest drużyna lub gracz, który zdobędzie 15 punktów.

Curling

Umieść pole gry na płaskim stole lub podłodze.

Jest to gra dla drużyn składających się z jednego do czterech graczy. Każda drużyna ma 8 krążków. Celem gry jest naprzemienne ślizganie krążków jak najbliżej środka planszy (tee). Aby wygrać należy wygrać więcej rozgrywek podczas serii 10 gier.

Gra rozpoczyna się od rzutu monetą w celu ustalenia, która drużyna rozpocznie grę jako pierwsza. Krążek musi dotrzeć do pierwszej linii punktacyjnej (hog) i nie może dotknąć linii bocznych. W przeciwnym wypadku usuwa się go z gry.

Pierwsze dwa zagrane kamienie nie mogą się dotknąć. Jeśli tak się stanie, pierwszy kamień jest zastępowany tam, gdzie był, a naruszający go drugi kamień jest usuwany z gry.

Gracz/zespół, który zdobędzie najwięcej punktów, rozpoczyna następną rundę.

Zwycięzcą gry zostaje gracz z największą liczbą punktów po dziesięciu rundach.

LICZENIE PUNKTÓW

a) Drużyna zdobywa jeden punkt za każdy krążek, który po zakończeniu partii znajduje się bliżej środka niż najbliższy środek krążek przeciwników. Tylko jedna drużyna punktuje.

b) Kamień, który dotknie zewnętrznej linii okręgu, liczy się tak, jakby był "w domu".

c) Jeśli gracze nie mogą zdecydować po jednej rundzie, kto jest najbliżej środka (tee), za tę rundę nie są przyznawane żadne punkty. Ta sama zasada ma zastosowanie, jeśli po rundzie w domku nie ma kamienia.

Jeśli obie drużyny zrównają się punktami po 10 rundach, obie drużyny nominują po jednym graczu, aby zagrać przeciwko sobie jednym krążkiem. Drużyna, która wygrała ostatnią rundę, rozpoczyna grę jako pierwsza, a kamień znajdujący się najbliżej środka wygrywa grę.

