

## Zawartość:

- 1 mata
- 6 kamieni
- 1 instrukcja

## Rys historyczny

Pierwsze potwierdzone wzmianki o Curlingu datuje się na początek XVI wieku. Gra najprawdopodobniej powstała w Szkocji, a swoją nazwę zawdzięcza szkockiemu słowu *curr*, które oznacza gwar i jest odniesieniem do dźwięku kamienia szorującego po lodzie.

## Cel gry

Drużyny zagrywają (czyli pchają) swoje kamienie, tak aby znalazły się jak najbliżej celu (czyli trójkolorowego koła, które będziemy nazywać **domem**).

## Przygotowanie

Rozłóżcie matę na płaskiej powierzchni. Dom (trójkolorowe koło) powinien znaleźć się na przeciwległym wobec graczy krańcu maty. Każda drużyna otrzymuje po 3 kamienie w wybranym kolorze.

## Drużyny

Osoby biorące udział w grze należy podzielić na 2 drużyny. Drużyna może składać się z 1-3 osób. Nie jest konieczne, aby liczba graczy w obu drużynach była równa.

## Rozgrywka

Rozgrywka w Curling trwa 8 rund, które będziemy nazywać **endami**. Na początku pierwszego endu wylosujcie, która drużyna rozpocznie grę (rozpocząć powinna drużyna, która losowanie przegrała, ponieważ rozpoczynanie jest w tej grze niekorzystne). Drużyny pchają na zmianę po 1 kamieniu (najpierw przedstawiciel pierwszej drużyny pcha 1 kamień, następnie przedstawiciel drużyny przeciwnej pcha 1 kamień i tak dalej). Kiedy wszystkie kamienie zostaną zagrane (czyli po 6 pchnięciach) end dobiega końca.

## Zagrane (pchnięcie) kamienia

Kamień należy pchnąć w kierunku domu, zaczynając z przeciwległego końca maty. Trzymając kamień w trakcie pchnięcia, należy go puścić przed linią znajdującą się w  $\frac{1}{4}$  długości maty (około 23 cm od krawędzi). Przed domem znajduje się kolejna linia. Każdy zagrany kamień, który nie przekroczy całym swoim obwodem linii znajdującej się przed domem, należy natychmiast usunąć z pola gry (wyjątek: kamień, który nie przekroczył tej linii z powodu zderzenia z innym kamieniem pozostaje w grze). Kamienie, które wypadły poza matę (czyli fizycznie dotknęły powierzchni poza matą), czy to z powodu niecelnego zagrania, czy w wyniku uderzenia przez inne kamienie, również należy usunąć z pola gry.



## Punktacja

Na koniec każdego endu (czyli po zagranii wszystkich kamieni) należy przeprowadzić punktację. Punktować mogą wyłącznie kamienie znajdujące się w domu. Kamień znajduje się w domu, jeśli patrząc z góry, dotyka lub znajduje się wewnątrz niebieskiego pierścienia. Drużyna, której kamień znajduje się najbliżej środka domu, otrzymuje tyle punktów, ile kamieni zdołała umieścić bliżej środka domu niż najbliższy kamień drużyny przeciwnej. Druga drużyna zawsze otrzymuje 0 punktów. Jeśli w domu nie znajduje się żaden kamień, obie drużyny otrzymują po 0 punktów. Kamienie znajdujące się poza domem nie są brane pod uwagę podczas punktacji.

## Sytuacje sporne

Jeśli dojdzie do sytuacji, w której gracze nie będą w stanie ustalić, który z rozpatrywanych kamieni znajduje się bliżej środka domu, wówczas te sporne kamienie oraz wszystkie kamienie znajdujące się dalej nie biorą udziału w punktacji.

## Rozpoczęcie nowego endu

Rozpoczynając nowy end, należy zebrać wszystkie kamienie i ponownie rozdać je drużynom. Drużyna, która w poprzednim endzie zdobyła punkt lub punkty, rozpoczyna kolejny end. Jeśli w poprzednim endzie żadna z drużyn nie zdobyła punktów, drużyną rozpoczynającą pozostaje ta sama drużyna, która rozpoczęła poprzedni end.

## Zakończenie gry

Po rozegraniu 8 endu gra się kończy. Zwycięża drużyna, która zbierała więcej punktów. W przypadku remisu należy zagrać dodatkowy end. Jeśli i on nie przyniesie rozstrzygnięcia, kontynuujcie do skutku.

Miejsca w Polsce, gdzie można spróbować curlingu na lodzie, oraz pełne zasady można znaleźć na stronie [www.pfk.com.pl](http://www.pfk.com.pl)

# SHUFFLEBOARD

## Gra planszowa

## Rys historyczny

Powstanie gry owiane jest tajemnicą, jednak co wiemy na pewno, to że w Shuffleboard grał już w XVI wieku król Anglii Henryk VIII, który później zakazał tej rozrywki wśród swojego ludu. Dziś w tej grze używa się plastikowych dysków, rozgrywając mecze na twardej (najczęściej betonowej lub drewnianej) nawierzchni.

## Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez zagrywanie własnych kamieni i umieszczanie ich w najkorzystniejszych strefach punktacji.

## Przygotowanie

Rozłóżcie matę na płaskiej powierzchni. Strefa punktacji (zawierająca pole „10 OFF”) powinna znaleźć się na przeciwległym wobec graczy krańcu maty. Każda drużyna otrzymuje po 3 kamienie w wybranym kolorze.

## Drużyny

Osoby biorące udział w grze należy podzielić na 2 drużyny. Drużyna może składać się z 1-3 osób. Nie jest konieczne, aby liczba graczy w obu drużynach była równa.

## Rozgrzywka

Rozgrzywka trwa 10 rund, może jednak skończyć się wcześniej (patrz: zakończenie gry). Na początku pierwszej rundy wylosujcie, która drużyna rozpocznie grę (rozpocząć powinna drużyna, która losowanie przegrała, ponieważ rozpoczynanie jest w tej grze niekorzystne). Drużyny pchają na zmianę po 1 kamieniu (najpierw przedstawiciel pierwszej drużyny pcha 1 kamień, następnie przedstawiciel drużyny przeciwnej pcha 1 kamień i tak dalej). Kiedy wszystkie kamienie zostaną zagrane (czyli po 6 pchnięciach) runda dobiega końca.

## Zagranie (pchnięcie) kamienia

Kamień należy pchnąć w kierunku strefy punktacji, zaczynając z przeciwległego końca maty. Trzymając kamień w trakcie pchnięcia, należy go puścić przed linią znajdującą się w 1/3 długości maty (około 30 cm od krawędzi). Kamienie, które wypadły poza matę (czyli fizycznie dotknęły powierzchni poza matę), czy to z powodu niecelnego zagrania, czy w wyniku uderzenia przez inne kamienie, należy usunąć z pola gry. Jeśli dany kamień zostanie zagrany w taki sposób, że opuści matę (niezależnie od tego, czy po drodze zderzył się z innymi) natychmiast przynosi swojej drużynie 10 ujemnych punktów. Wybijanie innych kamieni (niezależnie od ich koloru) nie przynosi żadnej kary.

## Punktacja na koniec rundy

Na koniec każdej rundy (czyli po zagraniu wszystkich kamieni) należy przeprowadzić punktację. Każdy kamień dostarcza swojej drużynie punkty, o ile tylko (patrząc z góry) znajduje się w całości w jednym polu punktacji (czyli nie dotyka ani nie leży na linii dzielącej pola punktacji ani krawędzi maty). Pole opisane „10 OFF” jest szczególne. Kamień, który znajdzie się na tym polu, w punktacji na koniec rundy przynosi 10 punktów ujemnych.

## Rozpoczęcie nowej rundy

Rozpoczynając nową rundę, należy zebrać wszystkie kamienie i ponownie rozdać je drużynom. Drużyna, która w poprzedniej rundzie była druga, rozpoczyna kolejną rundę.

## Zakończenie gry

Po rozegraniu 10 rund gra się kończy. Zwycięza drużyna, która uzbierała więcej punktów. W przypadku remisu należy zagrać 2 dodatkowe rundy. Jeśli i one nie przyniosą rozstrzygnięcia, kontynuujcie do skutku. Zakończenie gry może przyjść szybciej, jeśli jedna z drużyn zdobędzie 75 lub więcej punktów. Zwycięstwo w tym przypadku również przypada drużynie posiadającej więcej punktów.

## SHUFFLEBOARD

wariant towarzyski

Jeśli nie jesteście profesjonalnymi graczami w Shuffleboard, polecamy skorzystanie z zasad towarzyskich. Wszystkie powyższe zasady pozostają bez zmian za wyjątkiem jednej. W tym wariantcie kamienie leżące na liniach dzielących pola punktacji oraz wystające poza krawędź maty również należy policzyć i zapunktować. Aby to zrobić, należy oszacować, na którym polu znajduje się środek danego kamienia i do tego pola kamień przyporządkować.