



ROSTOGOLIREA PUCURILOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se înfruntă în lansarea propriilor pucuri cât mai aproape de bila mare.

MATERIALE

18 capace cu coroană și chit pentru geamuri.

PREGĂTIRE

Trebuie pregătite nouă pucuri: se umplu capace cu chit și se lipesc două câte două, apăsându-le bine. Ar fi bine să se aleagă cu grijă culorile capacelor, în așa fel încât să se obțină patru puc-uri de o culoare, patru de alta și unul de o a treia culoare.

CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător are patru pucuri: cel care avansează este bila mare. Se trage la sorți cine începe: din spatele unui semn trasat pe jos, el lansează pucul, făcându-l să cadă direct sau rostogolindu-l pe jos. Apoi trage unul din pucurile lui. Este rândul celuilalt jucător: își lansează pucurile, unul câte unul, până când reușește să arunce propriul puc cât mai aproape de bila mare, mai aproape decât cel al adversarilor. Apoi este din nou rândul primului jucător, care trage până când un puc de-al lui este aproape de bila mare, și așa mai departe. Dacă un jucător își termină pucurile, este rândul adversarului să le tragă pe toate pe care le are în mână. Când toți au terminat pucurile, se numără punctele. Jucătorul cel mai aproape de bila mare câștigă atâtea puncte câte pucuri ale adversarilor sunt mai aproape de bilă. Dacă un jucător are toate cele patru pucuri aproape de bila mare, mai aproape de oricare puc de-al adversarilor, câștigă un punctaj dublu, deci opt puncte.

ÎNVINGĂTOR

Primul care ajunge la douăsprezece puncte. Dacă un jucător ajunge sau depășește cele șase puncte, când adversarii sunt încă la zero, câștigă partida în mod detașat.