

LAAKA PELIOHJEET

KURLI



Pelin tarkoitus: Saada omat kiekot mahdollisimman lähelle maalialueen keskiympyrää tai pesäkoloon.

Pelikiekot: 2 pelaajaa tai 2-3 hengen joukkueet. 2 pelaajaa: Molemmilla pelaajilla 4 kiekkoa.

Joukkuepelit: 6 kiekkoa jaetaan joukkueen kesken.

Pelin kulku: Kiekkoja heitetään vuorotellen. Voit myös yrittää pelata vastustajan kiekkoja pois maalialueelta, tai heittää ns. "suojakiekkoja", joilla pyrkimys suojata omia kiekkoja. Kierrokset aloitetaan vuorotellen.

Pisteet: Vain maalialueen sisällä olevat kiekot huomioidaan. Kiekko on maalialueella, jos osa kiekosta on ulomman ympyrän sisällä. Lähimpänä keskialuetta oleva kiekko saa 2 pistettä. Toiseksi lähimpänä keskialuetta 1 piste. Maalialueen keskellä olevaan pesään liukunut kiekko tuo 2 lisäpistettä.

Voittaja: Erävoittoon tarvitaan 9 pistettä (pisteet saa mennä yli). Molempien joukkueiden saadessa 9 tai enemmän, voittaa se, jolla on suurempi pistemäärä. Tasatilanteessa heitetään uusi kierros. Voittaja on se joka ensimmäisenä saavuttaa 3 voitettua erää.

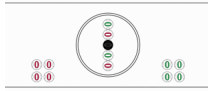
RIVI



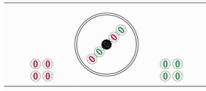
Pelin tarkoitus: Tavoitteena on pelata niin, että kierroksen jälkeen keskiympyrän sisälle jää omia pelikiekkoja vähemmän kuin vastustajalla.

Alkuasetelma: 2 pelaajaa tai 2-hengen joukkueet. Molemmilla pelaajilla/joukkueilla on 4 heittokiekkoa ja 2 kiekkoa keskiympyrässä. Erän aluksi asetetaan 2 kiekkoa molemmilta pelaajilta + limppu keskiympyrään ao. kuvan mukaisesti:

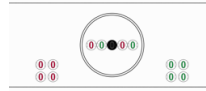
1. erä poikittain



2. erä 45° kulmassa



3. erä pitkittäin



Pelin kulku: Pelaajat asettuvat vastakkaisiin pätyihin. Pelaajat heittävät kiekkoja vuorotellen. Heittokiekolla on osuttava jokaisella heitolla johonkin ympyrän sisällä olevista kiekkoista. Mikäli heittäjä ei osu yhteenkään ympyrän sisällä olevista kiekkoista, vastustaja saa asettaa yhden heittäjän pelatuista kiekkoista takaisin keskiympyrän sisälle valitsemaansa paikkaan.

Erä päättyy, mikäli Limppu kimpoaa ulos. Pelaaja, joka aiheutti Limpun kimpoamisen ulos, häviää erän.

Erä päättyy, kun molemmat pelaajat/joukkueet ovat heittäneet kaikki 4 kiekkoa.

Pisteet: Pelaaja, jolla on lopuksi vähemmän kiekkoja ympyrän sisällä, voittaa erän.

Mikäli tilanne on tässä vaiheessa tasan, heitetään ylimääräinen kierros niin kauan, kunnes toinen voittaa. Ylimääräisiin heittoihin valitaan kiekkoiksi pelaajista kauimpana ympyrän ulkopuolella olevat kiekot.

Voittaja: 5 voitettua erää.

REUNA



Pelin tarkoitus: Tavoitteena heittää omat kiekot mahdollisimman korkeille pistealueille ja saavuttaa ensimmäiseksi 24 pistettä.

Pelin kulku: 2 pelaajaa, tai kaksi 2-3 hengen joukkueita. 2 pelaajaa: Molemmilla pelaajilla 6 kiekkoa.

Joukkuepelit: 6 kiekkoa jaetaan joukkueen kesken. Kiekkoja heitetään vuorotellen joukkueiden välillä.

Pisteet: Kierroksen pisteet lasketaan, kun pelaajat ovat heittäneet kaikki kiekot. Vain sektorialueella (pystyviivat) sisällä olevat kiekot saavat pisteitä. Kiekko on sektorialueella, jos kiekko rikkoo sektorin viivan. Mikäli kiekko on osittain kahdella eri pistesektorilla, lasketaan pisteet suuremman numeron mukaan.

Voittaja: Erävoittoon tarvitaan 24 pistettä. Heitetään niin monta kierrosta, että toinen joukkue saa kerättyä 24 pistettä (pisteet saa mennä yli). Viimeinen kierros heitetään loppuun saakka, vaikka toinen pelaaja saisi pisteet täyteen. Molempien joukkueiden saadessa 24 tai enemmän, voittaa se, jolla on suurempi pistemäärä. Tasatilanteessa heitetään uusi kierros. Pelin voittaja on se, joka ensimmäisenä saavuttaa 3 voitettua erää.

KOLO



Pelin tarkoitus: Tavoitteena pelissä on saada lähtöpistemäärä nolulle, tasan nollaan. Pisteet lähdetään laskemaan 24:stä alaspäin. Jokainen pistekoloon saatu kiekko vähentää pistemäärää.

Alkuasetelma: 2 pelaajaa tai 2-3 hengen joukkueet. Kaikki pelaavat omalla vuorollaan 12 kiekkoa.

Pelin kulku: Tarkoituksena on saada mahdollisimman monta kiekkoa pistekoloihin. Pisteet lasketaan vasta, kun kaikki 12 kiekkoa on heitetty.

Pisteet: Kiekon tulee olla kokonaan pistekolon sisällä viivan yli, saadakseen Kolon osoittaman pistemäärän.

Voittaja: Erän voittaa se, joka ensimmäisenä pääsee nollaan. Nollaan täytyy päästä tasanumerolla. Mikäli tulos menee yli, palautuu pistetauluun 15 ja vuoro loppuu siihen. Pelin voittoon vaaditaan 3 voitettua erää.