

roll-out shuffleboard

Shuffleboardissa pelataan kiekkoja pisteytysalueelle omat pisteet maksimoiden ja minimoiden vastustajan pisteet. Pelissä pelataan sovittu määrä päätyjä (eriä) tai sovittuun kokonaispistemäärään asti pääty kerrallaan. Voittaja on eniten pisteitä kerännyt pelaaja.

Pelivalmistelut

- Kootaan kepit yhdistämällä kepin kaksi osaa toisiinsa.
- Ennen pelin alkua sovitaan pelin päättymisen tapa: pelataanko johonkin tavoitepistemäärään (esimerkiksi 50, 75 tai 100 pisteeseen) vai pelataanko tietty määrä päätyjä.
- Levitetään pelialusta maahan tai lattialle. Kukin pelaaja ottaa itselleen kepin. Arvotaan (esimerkiksi kolikkoa heittämällä) minkä värisillä kiekkoilla kukin pelaaja. Päätetään kummasta päästä alustaa aloitetaan.
- Pelaajat asettavat yhden omista kiekkoistaan aloitusalueelleen eli aloituspäädystä olevaan kolmioon merkitylle miinuspistealueelle siten, että kiekot eivät koske alueen rajoihin. Keltainen kiekko asetetaan aina oikealle ja sininen vasemmalle puolelle. Keltaisilla kiekkoilla pelaaja aloittaa pelin (mutta on etu pelata viimeisenä). Tämän jälkeen aloitetaan vuoropäädyn.
- Ennen pelin alkua, kukin pelaaja saa kaksi testiyritystä. Harjoitus käytetyt kiekot palautetaan alkuasetelmaan ennen pelin alkua.

Pelin kulku

Vuorollaan pelaaja asettaa yhden kiekkoistaan aloitusalueelleen ja liu'uttaa keppiä käyttäen kiekon aloitusalueeltaan kohti vastakkaisen päädyn pisteytysaluetta. Tarkoituksena on saada oma kiekko mahdollisimman hyvään piste- ja peliasemaan sekä samalla mahdollisesti osua vastustajan kiekkoon siten, että vastustajan kiekot joutuvat huonompaan asemaan tai kokonaan pois pisteytysalueelta.

Kiekon pelaamista koskevat seuraavat säännöt:

- Pelaajan liikkeen täytyy alkaa miinuspistealueen sisäpuolelta ja päättyä ennen kuin keppi ylittää lähimmän rajaviivan (aloitusalueen kolmion kärjen jälkeen merkitty viiva).
- Pelaajan kepin pitää kiekkoa pelatessa pysyä pelaajan puolella eli joko oikealla (keltainen) tai vasemmalla (sininen) puolella "kolmion" keskilinjaa.
- Kiekkoon ei saa koskea sen jälkeen, kun se ei enää kosketa keppiä.
- Jos kiekko ei liu'ullaan ylitä kauempaa rajaviivaa (ennen pisteytyspäädyn kolmiota merkitty viiva), se poistetaan pelistä välittömästi ja laitetaan sivuun odottamaan seuraavaa päätyä.
- Jos kiekko menee missä tahansa suunnassa kentän reunan yli, se poistetaan pelistä välittömästi.
- Laittomasti pelatut kiekot poistetaan pelistä välittömästi.

Kun pelattu kiekko on pysähtynyt, on seuraavan pelaajan vuoro. Kun yhteensä kahdeksan heittoa on pelattu, lasketaan pisteet (ks. Pistelasku ja pelin voittaminen). Kun pisteet on laskettu, pelaajat asettavat kiekkonsa uudelle aloitusalueelleen eli siihen kenttäpäätyyn, jossa pisteet juuri laskettiin, ja pelataan seuraava pääty.

Pistelasku ja pelin voittaminen

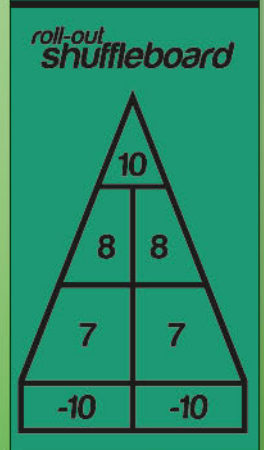
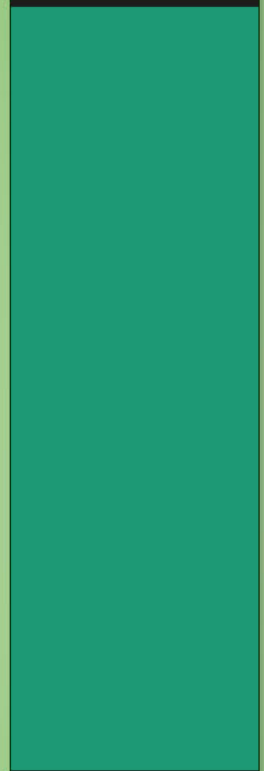
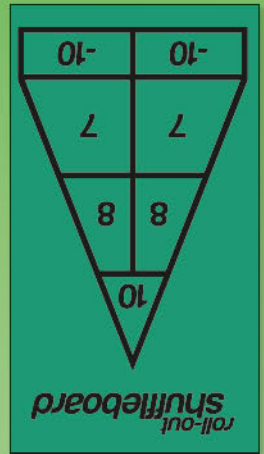
Pelaajat pelaavat yhden päädyn aikana vuorotellen neljä kiekkoa. Kun kaikki kiekot on pelattu ja kiekot ovat pysähtyneet, lasketaan pisteet. Kukin pelaaja saa kustakin pistealueiden sisäpuolella olevasta kiekosta pistealueen mukaisen määrän pisteitä. Pistealueita on neljä: 10, 8 ja 7 pisteen alueet sekä miinuspistealue (merkinnällä "-10"), jolla sijaitsevasta kiekosta saa 10 miinuspistettä.

- Jos kiekko koskee raja- (pisteytyskolmion sisä- tai ulkorajaan), kiekosta ei tule pisteitä.
- Miinuspistealueen takana olevat kiekot jätetään huomiotta.
- Pöydällä olevat kiekot lasketaan molemmat.
- Epäselvissä tilanteissa katsotaan tilannetta suoraan kiekon yläpuolelta yhteisymmärrykseen pääsemiseksi.

Merkittävä muistiin kunkin pelaajan päädystä keräämät pisteet. Peliä jatketaan pääty kerrallaan sovittuun piste- tai pääty määrään asti. Jos pelataan tavoitepistemäärään, pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä saavuttaa tavoitepistemäärän. Jos samalla pistelaskukerralla molemmat saavuttavat tavoitepistemäärän, enemmän pisteitä kerännyt voittaa pelin. Jos pelataan sovittu määrä päätyjä, pelin voittaa se pelaaja, jolla lopuksi on eniten pisteitä.

Joukkuepeli

Jos peliä pelataan joukkuepelinä, jaetaan osallistujat kahteen kahden hengen joukkueeseen. Joukkueet pelaavat samalla värillä "kentän" vastakkaisista päädystä vuoropäädyn eli kukin pelaaja pelaa aina samasta suunnasta vaihtamatta päätyä kuten yksilöpelissä. Keltaisella pelaava joukkue aloittaa kaksi ensimmäistä päätyä (eli kumpikin keltaisen joukkueen jäsenistä aloittaa oman ensimmäisen päätynsä). Joukkueelle lasketaan yhteispistemäärää.





roll-out shuffleboard

Shuffleboard is a game for two players or teams where players use a cue to alternately slide disks to a target area. Each player tries to maximize their own points while minimizing the opponent's points. The game ends when a specific number of ends have been played or when a player has reached a specific number of points in total. The winner is the player with the most points.

Game Preparations

- Assemble the cues by putting the two parts together.
- Decide whether you are going to play a frames game (a specific number of ends) or a points game (until a specific number of total points have been reached, such as 50, 75 or 100 points).
- Roll out the mat on the floor or on the ground. Each player takes a cue. Decide who plays yellow and who plays blue (e.g., by coin toss). Decide which end (direction) to play first; both players play in the same direction.
- The players place one of their disks on their starting zone (within the triangle within the 10-off area so that the discs do not touch the lines). The yellow always plays from the right and the blue plays from the left. Yellow plays first (but it is an advantage to have the last shot, the so-called Hammer). The colour lead (starter) alternates between the ends.
- Before the start of the game, each player may shoot two discs to test the equipment. The discs used for practice shots are returned to the starting zone before the start of the game.

Game Play

On your turn, place your disc on your starting zone, then use your cue to slide the disc from the starting zone towards the scoring areas at the opposite end.

Your goal is to get your disc in an as good a scoring and game position as possible. At the same time, you may want to knock an opponent's disc to a worse position or entirely off the scoring areas.

The following rules apply to sliding the disc:

- The movement has to start within the 10-off area and end before the cue crosses the closest line (the line marked after the peak of the triangle in the starting zone).
- The cue must not cross the central line defined by the triangle. That is, the yellow player must keep to the right and the blue player to the left.
- The players cannot touch the disc after it has been released.
- If the disc stops before crossing the furthestmost line (the line before the triangle in the target area), it is immediately removed from court and put to the side until it is needed for playing the following end.
- If a disc ends up outside the mat in any direction, it is immediately removed from court.
- Illegal discs are immediately removed from court.

When the player's disc has stopped, it is the next player's turn. When the players have played eight discs in total, it is time to count the points (see Scoring and Winning). When the scoring is done, the players place their discs on the new starting zone on the end where the points were scored.

Scoring and Winning

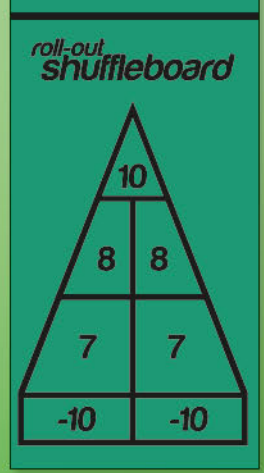
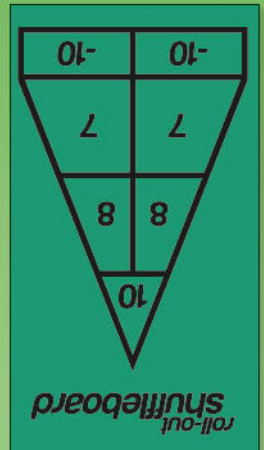
The players take turns in playing four discs during one end. When all the discs have been played and the discs have stopped, score all discs on the scoring areas. There are four scoring areas: in addition to the 10, 8 and 7 plus point areas, there is the so-called 10-off area (marked "-10"). For each disc within the scoring areas, the players get points according to the number on the scoring area except for the 10-off area which deducts 10 points.

- If the disc touches the line (the inner or outer border of the scoring triangle), the disc gives no points.
- The discs behind the 10-off area are ignored.
- Discs that are on top of each other both count.
- In unclear situations, look at the discs with sight directly down and agree on an outcome.

Write down the points for each player. The game continues one end at a time until the specified number of ends or points has been reached. When playing for total points, the player to first reach the specified number of games wins the game. If both players reach the specified number of points during the same end, the player with most points wins. When playing for a specific number of ends, the player with most points at the end of the game wins.

Team play

To play as teams, split the participants into two two-player teams. The teams play with the same colour two ends. That is, each player always plays in the same direction unlike in the singles game. The team playing yellow starts the two first ends (that is, both the yellow players start their first end). The individual players earn points to their team score; the team score is the sum of points earned by the individual players in the team.





roll-out shuffleboard

Shuffleboard är ett spel där spelarna i turordning skjuter diskar till poängområdet för att maximera de egna poängen och minimera motspelarens. Spelet kan spelas som ett framespel (ett visst antal omgångar) eller som poängspel (till ett visst antal poäng). Vinner gör den som samlat flest poäng.

Spelförberedelser

- Montera köerna genom att sätta ihop de två delarna.
- Bestäm vilken spelvariant ni spelar: upp till ett visst antal poäng (t.ex. 50, 75 eller 100 poäng) eller ett visst antal omgångar, där en omgång är ett spel i en ände av spelplanen.
- Rulla ut spelplanen på golvet eller på marken. Varje spelare tar en kö. Bestäm, exempelvis genom att singla slant, vem som spelar med de gula diskarna och vem som spelar med de blå. Bestäm också vilken ände (riktning) av spelplanen ni börjar ifrån. Båda spelarna spelar i samma riktning.
- Spelarna lägger varsin disk i startzonen, dvs. i minuspoängområdet inom triangeln i startändan, så att diskarna inte rör linjerna. Den gula disken läggs alltid på den högra sidan och den blå på den vänstra. Den som spelar gult börjar (men det är bättre att spela sist). Efter detta inleder spelarna omgångarna i turordning.
- Innan spelet drar igång får varje spelare två träningskott, för att vänja sig vid utrustningen. Efter tränandet placeras diskarna i startzonen enligt ovan.

Så spelar man

Under sin tur använder spelaren kön för att skjuta sin disk från startzonen mot målområdet i den motsatta änden av spelplanen. Målet är att få den egna disken i ett så bra poäng- och spelläge som möjligt. Samtidigt vill man eventuellt träffa någon av motståndarens diskar, så att den knuffas i ett sämre läge eller helt och hållet ut ur poängområdet.

Dysken spelas med följande regler:

- Spelarens rörelse måste börja inuti minuspoängområdet och sluta innan kön passerar den närmaste linjen (linjen som ligger efter spetsen på startändens triangel).
- Spelarens kö måste hållas på spelarens sida av triangelns mittlinje, dvs. antingen på den högra sidan (gul) eller på den vänstra sidan (blå).
- Man får inte röra disken efter att den skjutits iväg.
- Om disken inte glider över mållinjen (linjen som ligger före triangeln i poängområdet), ska den omedelbart avlägsnas. Diskar som avlägsnats läggs åt sidan för att återtas inför nästa omgång.
- Går disken utanför spelplanen (i vilken riktning som helst), avlägsnas den omedelbart.
- Regelvidrigt spelade diskar avlägsnas omedelbart.

När disken inte längre är i rörelse, är det nästa spelares tur. När spelarna spelat totalt åtta skott, räknas poängen (se Poängräkning och att vinna spelet). Efter poängräkningen lägger spelarna varsin disk i den nya startzonen, som ligger i den ände av spelplanen där man nyss räknade poäng.

Poängräkning och att vinna spelet

Spelarna spelar i turordning fyra diskar var under en omgång. När alla diskar spelats och diskarna stannat, räknas poängen i poängområdet. För varje disk i den egna färgen inom poängområdet, får spelaren det antal poäng som anges i poängzonen. Det finns fyra olika zoner: 10, 8 och 7 pluspoäng eller 10 minuspoäng (markerat som "-10").

- Om disken rör vid en linje (den inre eller yttre linjen av poängtriangeln), blir det inga poäng för disken.
- Diskar som ligger bakom minuspoängområdet ignoreras.
- Ligger diskarna på varandra räknas poäng för båda.
- I oklara situationer är det bäst att titta på disken rakt ovanifrån, för att i samförstånd avgöra vad som gäller.

Skriv upp spelarnas poäng efter varje omgång. Spelet fortsätter tills man uppnått det överenskomna antalet omgångar eller poäng. Spelar man till ett visst antal poäng, vinner den spelare som först kommer upp till poängtalet. Kommer båda spelarna upp till poängtalet under samma omgång, vinner spelaren med flest poäng. Spelar man ett visst antal omgångar, vinner spelaren med flest poäng efter slutförda omgångar.

Lagspel

För ett lagspel, delas deltagarna i två tvåmannalag. Lagmedlemmarna spelar med samma färg men växelvis och i varsin ände av spelplanen. I ett lagspel spelar en enskild spelare alltid i samma riktning, till skillnad från ett individuellt spel. Det gula laget inleder de två första omgångarna, varje lagmedlem är den som börjar i sin ände. Spelarnas poäng räknas till lagets totala poäng.

