HOW TO PLAY

DE – Spielverlauf Einzel:
Alle Spieler erhalten jeweils drei gleiche Spielbälle. Zunächst wird ein Spieler bestimmt/ausgelost, der von einem frei wählbaren Ausgangspunkt den Marker wirft. Danach spielen alle anderen Spieler ebenfalls von diesem Ausgangspunkt aus. Der Marker kann an einen beliebigen Punkt geworfen werden, ein bestimmtes Spielfeld ist nicht vorgesehen. Der Spieler, welcher den Marker geworfen hat, darf auch beginnen. Nachdem er seinen ersten Spielball geworfen hat, werfen die restlichen Spieler nacheinander jeweils einen ihrer Spielbälle. Der Spieler, dessen Spielball am weitesten vom Marker entfernt liegt, wirft nun seinen zweiten und dritten Spielball.
Die anderen Spieler werfen ebenfalls, abhängig von der Entfernung ihres Spielballs zum Marker, ihren zweiten und dritten Spielball. Anschließend werden die Punkte gezählt. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, eröffnet durch den Wurf des Marker an einen beliebigen Ort die nächste Runde. Sollten mehrere Spieler innerhalb einer Runde gleich weit entfernt zum Marker liegen, ergibt sich somit ein „Draw“ (Unentschieden). Bei einem „Draw“ bekommen die Spieler die ihnen zustehenden Punkte, auch „Kills“ & „Combos“ werden gewertet. Die nächste Runde beginnt derselbe Spieler, der die vorangegangene Runde begonnen hat.

Punkte:
Jeder Spielball, der näher zum Marker liegt als einer der gegnerischen Bälle, zählt einen Punkt (jeder Ball wird inklusive Etikett gewertet). Sollten mehrere Spielbälle verschiedener Spieler/Teams in gleicher Entfernung zum Marker liegen oder diesen berühren, wird jeder Ball gewertet. Liegt ein Spielball auf einem gegnerischen Ball mindestens zur Hälfte auf, so ist dies ein „Kill“ und der gegnerische Ball wird nicht gewertet. Spielt ein Spieler zu Beginn einer Runde ein Objekt (bspw. eine Bande) mit dem Marker bewusst an, so muss dies vorher angesagt werden falls er möchte, dass alle übrigen Spieler ebenfalls diese Kombination spielen. Spielt ein Spieler trotz Ansage diese Kombination nicht, dann wird sein Ball nicht gewertet. Ein Satz endet sobald ein Spieler 13 Punkte erzielt hat. Der Satz muss jedoch mit 2 Punkten Abstand zum zweitbesten Spieler entschieden werden (z.B. 11-13 oder 12-14). Das Spiel ist entschieden sobald einer der Spieler/Teams zwei Sätze gewonnen hat.

Combos (Gelten nur im Modus „ Einzel“!):
Dir geht das Sammeln von Punkten nicht schnell genug! Dann sind Combos genau das richtige für Dich! Platziere zwei deiner Spielbälle direkt aneinander, so dass sie sich berühren. Liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 3 Punkte. Liegen drei deiner Spielbälle direkt aneinander und berühren sich und liegt einer von ihnen näher zum Marker als ein gegnerischer Ball, so zählt diese Combo 6 Punkte. Combos zählen auch bei einem Draw (Unentschieden)
Für Teamregeln und weitere Informationen besuche www.crossboccia.com

---

EN – Individual game play:
All players receive each three equal balls. First of, a player is chosen/drawn, who will throw the marker from a starting point of his choice.
All other players will then start the game also from this starting point. The marker can be thrown to a point of one's choice, there is not filed designed for this purpose. The player who threw the marker, may also begin. After throwing his first ball, the rest of the players throw in sequence, one of their balls. The player who's ball is the furthest from the marker, has to throw his second and third ball.
The other players also throw, depending on the distance of the ball to the marker, their second and third ball. Afterwards, the points are counted. The player who accumulated most of the points, starts by throwing the marker to a point of his choice fort he next round. In case that several players threw their balls at the same distance from the marker, the result is a „Draw“. In case of a „Draw“ all the points of the players are taken into account, including „Kills“ & „Combos“. The next round is started by the same player who started the previous round.

Points:
Each ball, which is closer to the marker than the opponent's balls, is considered to be a
point (each ball is considered including its label). In case that several balls of different players/teams are at the same distance from the marker or touch the marker, each of the balls is counted. In case a ball lies on the ball of an opponent at least to the half, it is considered to be a „Kill“, and the opponent's ball is not taken into account. In case a player deliberately wants to play an object (e.g. a band), with marker, it must be announced beforehand, in case he wishes all other players to play the same combination. In case a player does not play this combination in spite of the announcement, his ball will not be taken into account. A set ends As soon as a player has reached 13 points. Nevertheless, the set is decided by a difference of two points between the winner and the second best player (e.g. 11-13 or 12-14). The game is decided as soon as the player/team has won two sets.

Combos (are considered only in the „individual“!):
You find the accumulation of points not fast enough! Than, the Combos are just the
thing you're looking for!
Place two of your balls directly next to each other, so that they are touching each other. In case one of them is closer to the marker than the opponent's ball, the combo is considered to be 3 points. In case three of your balls lie directly next to each other, so that they are touching each other and one of them is closer to the marker than the opponent's ball, the combo is considered to be 6 points. Combos are considered also in case of a draw.
For the team playing rules and further information, please visit www.crossboccia.com

---

FR – Déroulement du jeu simple:
Tous les joueurs obtiennent à chaque fois trois balles identiques. Ensuite un joueur est choisi, qui à partir d'un point de départ libre lance le marqueur. Le marqueur peut être jeté où il le souhaite, un terrain de jeu particulier n'est pas déterminé. Le joueur qui a lancé le marqueur est celui qui commence. Après qu'il ait lancé sa première balle, les autres joueurs jouent chacun à leur tour une de leurs balles. Le joueur dont la balle est le plus loin du marqueur, lance sa deuxième et troisième balle.
Les autres joueurs lancent eux aussi leur deuxième et leur troisième balle selon la distance de leur balle avec leur marqueur. Puis les points sont comptés. Le joueur qui a le plus de points, commence la partie suivante en lançant le marqueur où il le souhaite. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance du marqueur lors d'une partie, c'est alors match nul (non décidé). Lors d'un match nul les points restants « Kills » & « Combos » sont comptés. La partie débute avec le même joueur qui avait commencé la partie précédente.

Points:
Toute balle jouée qui est plus proche du marqueur que l'un des balles de l'adversaire, vaut un point (chaque balle est comptée étiquette comprise). Si il y avait différentes balles de différents joueurs/équipes à égale distance du marqueur ou alors touchant le marqueur, toutes les balles ont des points. Si au début de la partie un joueur joue un objet (par exemple une bande) avec le marqueur, cela doit être dit avant s'il souhaite que tous les joueurs jouent avec cet objet. Si un joueur venait à jouer sans, malgré l'annonce fait alors la balle ne peut obtenir de point. Une partie est terminée dès qu'un joueur est parvenu à 13 points. Mais la partie doit se terminer avec un écart de 2 points entre les deux meilleurs joueurs (par ex: 11-13 ou 12-14). Le jeu se termine dès qu'un des joueurs ou l'une des équipes à gagné deux manches.

Combos (seulement pour le mode « simple »)
Tu n'as pas de points suffisamment rapidement! Alors les Combos sont là pour toi!
Place deux de tes balles côte à côte de sorte qu'elle se touchent. Si l'une de vos balles est plus proche du marqueur qu'une balle adversaire, alors ce Combo compte 3 points. Si trois de tes balles sont côte à côte et se touchent et si l'une est plus près du marqueur qu'une balle adversaire, alors le Combo compte 6 points. Les Combos comptent également lors d'un match nul (non décidé)
Pour connaître les règles du jeu ainsi que de plus amples renseignements va sur www.crossboccia.com

---

IT – Modalità del gioco individuale:
A ogni giocatore vengono assegnate 3 bocce uguali. Prima di tutto si sceglie/sorteggia un giocatore il quale dovrà tirare, da una distanza a sua scelta, il pallino. Il pallino può essere lanciato da qualsiasi distanza in quanto non esiste un campo da gioco determinato. Il giocatore che ha lanciato il pallino ha diritto a iniziare la partita. Subito dopo, tocca agli altri giocatori lanciare una boccia dalla stessa distanza scelta dal primo giocatore. Il giocatore che ha effettuato il lancio con maggiore distanza dal pallino, dovrà tirare la seconda e la terza boccia. Anche gli altri giocatori, a seconda della distanza tra la loro boccia e il pallino, dovranno procedere a lanciare la seconda e la terza boccia. Alla fine si effettua il conteggio dei punti. Al giocatore con il punteggio maggiore toccherà iniziare la seconda manche lanciando il pallino. Nel caso in cui, durante una manche, più giocatori dovessero raggiungere una distanza uguale, si avrà un pareggio (draw) e i punti verranno assegnati ad entrambi i giocatori. Anche i “kill” e i “combo” verranno assegnati. Ad aprire la manche successiva sarà poi il giocatore che ha iniziato quella precedente.

Punti:
A ogni boccia lanciata più vicino al pallino rispetto a quelle dei giocatori avversari verrà assegnato un punto (ad ogni boccia, etichetta inclusa, viene assegnato un punteggio). Qualora più bocce di diverse squadre/giocatori dovessero aver raggiunto la stessa distanza dal pallino o dovessero toccarlo, verranno assegnati dei punti ad ognuna di essa. Se una boccia finisce su una boccia avversaria con almeno la metà della sua superficie si parla di un “kill”: la boccia avversaria non riceverà nemmeno un punto. Nel caso in cui, all'inizio di una manche, un giocatore decida di far rimbalzare il pallino contro un oggetto e desideri che anche gli altri lo imitino deve comunicarlo. In tal caso, il giocatore che non si atterrà a questa nuova regola non riceverà nessun punto.
Un set termina non appena un giocatore si aggiudica 13 punti con almeno una differenza di 2 punti dal secondo classificato (es. 11-13 o 12-14). Per concludere la partita occorre vincere due set.

Combo (valgono solo nella modalità “individuale”):
Ci vuole troppo tempo per fare punti? Allora i combo sono l'ideale.

Piazza due delle tue bocce l'una accanto all'altra in modo tale che si tocchino. Se una delle due si avvicinerà di più al pallino rispetto alle bocce avversarie questo combo ti farà guadagnare 6 punti. I combo valgono anche in caso di pareggio.
Per consultare le regole relative alle squadre e per ricevere ulteriori informazioni visita il sito www.crossboccia.com

---

ES – Juego individual:
Cada uno de los jugadores recibe tres pelotas idénticas. Se elige/sortea a un jugador que lanzará el Marker desde un punto de partida cualquiera que haya elegido. Todos los demás jugadores también salen desde este punto de partida. El Marker puede ser lanzado a cualquier punto porque no hay ningún campo previsto para ello. El jugador que haya lanzado el Marker también empieza el juego. Después de lanzar su primera pelota, cada uno de los demás jugadores lanza una de las suyas. Aquel jugador, cuya pelota esté a más distancia del Marker, lanza su segunda y luego su tercera pelota. Cada uno de los demás jugadores, en el orden que depende de la distancia de su pelota al Marker, también lanza sus pelotas. A continuación se cuentan los puntos. Aquel jugador que haya adquirido más puntos abre la siguiente vuelta lanzando el Marker a un punto cualquiera. Si varios jugadores están a distancia idéntica del Marker hay empate („Draw"). En caso de „Draw" se anotan los puntos a los jugadores, que los hayan conseguido; también „Kills" & „Combos" puntúan. El jugador que haya empezado la vuelta anterior inicia la siguiente.

Puntos:
Cada pelota, que esté más cerca del Marker que una de las pelotas contrarias, cuenta un punto (cada pelota puntúa incluida su etiqueta). Si varias pelotas de jugadores/equipos distintos están a igual distancia al Marker o le tocan, cada pelota puntúa.
Si una pelota está encima de la pelota contraria, cubriéndola por lo menos por la mitad, hay un „Kill" y la pelota contraria no puntúa. Si un jugador lanza su pelota a propósito hacia un objeto (p.ej. una banda) tiene que advertirlo de antemano si quiere que los demás jugadores también jueguen esta combinación. Si un jugador anunció tal combinación y luego no la juega, su pelota no puntúa.
El juego acaba cuando uno de los jugadores haya conseguido 13 puntos. Sin embargo, tiene que tener un mínimo de 2 puntos más que el jugador en segundo lugar (p.ej. 11-13 ó 12-14). El partido está decidido cuando uno de los jugadores/equipos haya ganado 2 juegos.

"Combos" (valen sólo en la modalidad „ individuales"):
Si quieres juntar puntos con mayor rapidez, te gustarán los combos.
Posiciona dos de tus pelotas tan juntas que se toquen. Si una de ellas está más cerca al Marker que una pelota contraria, esta combo cuenta 3 puntos.
Si tres pelotas tuyas están directamente una al lado de otra tocándose y una de ellas está más cerca al Marker que una pelota contraria, esta combo cuenta 6 puntos. Combos cuentan también en caso de „Draw" (empate).
Para ver las reglas de equipos y más información, visite www.crossboccia.com

---

PT – Jogo individual:
Todos os jogadores recebem três bolas iguais. Em primeiro lugar, é escolhido/sorteado um jogador, que lançará a bola marcador a partir de um ponto de partida à sua escolha.
Todos os outros jogadores iniciarão o jogo a partir desse ponto de partida. A bola marcador pode ser lançada para qualquer local. O jogador que lançou o marcador começa o jogo. Depois de lançar a sua primeira bola, os restantes jogadores lançam sequencialmente, uma das suas bolas. O jogador que tiver a bola mais longe do marcador deve lançar as suas segunda e terceira bolas. Os outros jogadores também lançam as suas segunda e terceira bolas, dependendo da distância da sua primeira bola ao marcador. Depois, os pontos são contados. O jogador que acumulou a maioria dos pontos começa jogando o marcador para um ponto à sua escolha e iniciando a próxima rodada. Caso vários jogadores joguem as suas bolas à mesma distância do marcador, numa mesma rodada, o resultado é um empate. Em caso de empate todos os pontos dos jogadores são levados em consideração, incluindo "Matas" e "Combos". A próxima rodada é iniciada pelo mesmo jogador que iniciou a rodada anterior.

Pontos:
A bola, que se encontra mais perto do marcador, vale um ponto. No caso de várias bolas de jogadores/equipas diferentes estarem à mesma distância do marcador ou tocarem no marcador, na mesma rodada, cada uma dessas bolas vale 1 ponto. Caso uma bola caia sobre a bola do adversário e a cubra pelo menos em metade, é considerado um "Mata", e a bola do adversário não é contabilizada. Caso um jogador queira deliberadamente jogar com um objeto (por exemplo, uma banda), isto deve ser anunciado com antecedência, se ele quiser que todos os outros jogadores joguem assim também. Também é possível definir suas próprias regras de arremesso, por exemplo, todos nesta rodada devem jogar a bola para trás por cima do ombro. Se um jogador não jogar desta forma apesar de ter sido anunciado, a sua bola não será pontuada.
Um set termina assim que um jogador atingir 13 pontos. No entanto, o set é decidido por uma diferença de dois pontos entre o vencedor e o segundo melhor jogador (por exemplo, 11-13 ou 12-14). O jogo é decidido assim que jogador/equipa vencer dois sets.

Combos (apenas no jogo individual!):
Não consegue acumular pontos rápido o suficiente? Então os combos são perfeitos para si! Coloque duas das suas bolas, uma ao lado da outra, tocando-se (combo). Caso uma delas esteja mais próxima do marcador do que a bola do adversário, este combo vale 3 pontos. Caso três das suas bolas estejam umas ao lado das outras, tocando-se e uma delas esteja mais próxima do marcador do que a bola do adversário, este combo vale 6 pontos. Os combos também contam em caso de empate.
Para as regras de jogo em equipa e mais informações, visite www.crossboccia.com

---

NL – Spelverloop enkel:
Alle spelers krijgen elk drie dezelfde speelballen. Dan wordt een speler bepaald/geloot die vanuit een willekeurige gekozen uitgangspunt de markeerder mag werpen. Daarna spelen alle andere spelers ook vanuit dit uitgangspunt. De markeerder kan aan een bepaald punt geworpen worden, er is geen bepaald speelveld.
De speler die de markeerder geworpen heeft, mag ook beginnen. Nadat hij zijn eerste speelbal geworpen heeft, werpen de resterende spelers telkens na elkaar hun eigen speelballen.
De speler wiens speelbal het verste van de markeerder verwijderd ligt, werpt nu zijn tweede en derde speelbal. De andere spelers werpen ook, afhankelijk van de afstand van hun speelbal tot de markeerder, hun tweede en derde speelbal. Tenslotte worden de punten geteld. De speler die het meeste punten heeft verzameld, opent de volgende ronde door de markeerder naar een willeurige plaats te werpen. Als er meerder spelers binnen dezelfde ronde op de gelijke afstand van de markeerder verwijderd liggen, dan is er een zogenaamde
„Draw" (onbeslist). Bij een „Draw" krijgen de spelers de punten die hen toekomen.
Ook „Kills" & „Combo's" krijgen een waarde. De volgende ronde wordt begonnen door dezelfde speler die de voorgaande ronde begon.

Punten:
Elke speelbal die dichter bij de markeerder ligt als een van de ballen van de tegenspeler, telt voor een punt (elke bal wordt met inbegrip van het etiket gewaardeerd). Als er meerdere speelballen van verschillende spelers/teams op dezelfde afstand tot de markeerder liggen of hiermee in aanraking komen, krijgt elke bal punten. Als een speelbal minstens voor de helft op een bal van de tegenspeler ligt, dan is dit een „Kill" en de bal van de tegenspeler krijgt dan ook geen punten. Speelt een speler in het begin van een ronde een object (en/of een groep) met de markeerder bewust aan, dan moet dit op voorhand gezegd worden als hij wil dat alle overige spelers ook deze combinatie spelen. Speelt een speler ondanks die mededeling deze combinatie niet, dan krijgt zijn bal geen punten. Een set eindigt zodra een speler 13 punten behaald heeft. De set moet echter toch met 2 punten afstand tot de tweede beste speler beslist worden (vb. 11-13 of 12-14). Het spel is beslist zodra een van de spelers/-teams twee sets gewonnen heeft.

Combo's (Geldt enkel in modus „ Enkel"!):
Als het verzamelen van punten niet snel genoeg gaat voor jou, dan zijn Combo's helemaal iets voor jou! Plaats twee van je speelballen direct naast elkaar zodat ze elkaar aanraken. Ligt een daarvan dichter bij de markeerder als een bal van de tegenspeler, dan telt deze Combo voor 3 punten.
Liggen drie van je speelballen direct naast elkaar, elkaar aanraken en ligt een van hun dichter bij de markeerder als een bal van de tegenspeler, zo telt deze Combo voor 6
punten. Combo's tellen ook bij een Draw (onbeslist)
Voor teamregels en verdere informatie ga je naar www.crossboccia.com

---

SE – Spelregler singel:
Alla spelare får tre likadana spelbollar var. Först väljs/inlottas en spelare som kastar ett markeringsklot från en valfri startpunkt. Därefter måste även alla andra spelare kasta sina bollar utifrån denna startpunkt. Markeringsklotet kan kastas till valfri punkt, ett särskilt spelfält finns inte. Den spelare som har kastat markeringsklotet får även börja kasta en av sina spelbollar. De övriga spelarna kastar därefter i tur och ordning ut sin första spelboll. Den spelare som är längst ifrån markeringsklotet kastar sedan ut både sin andra och tredje spelboll. De övriga spelarna kastar också sin andra och tredje spelboll, i den ordning som de ligger ifrån markeringsklotet. Sedan räknas poängen samman. Den spelare som har fått flest poäng i omgången börjar nästa omgång med att kasta ut markeringklotet från valfri startpunkt. Skulle flera spelare vara lika långt ifrån markeringsklotet i en omgång, uppstår en s.k. "Draw" (oavgjort). Vid en "Draw" får spelarna de poäng som de är berättigade till, även "Kills" & "Combos" räknas. Nästa omgång startas av samma spelare som startade föregående omgång.

Poäng:
Varje spelboll som ligger närmare markeringsklotet än de andra spelarnas bollar ger en poäng (varje boll räknas inklusive etikett). Skulle flera spelbollar från olika spelare/team ligga lika långt ifrån markeringsklotet eller beröra detta, räknas varje boll. Landar en spelboll så att den vidrör minst hälften av en motståndares boll, så är detta en "Kill" och motståndarens boll räknas inte. Börjar en spelare en omgång med att med avsikt kasta markeringklotet mot ett objekt (t.ex. en bjälke), så måste spelaren meddela detta innan, om denne vill att alla övriga spelare ska spela denna kombination. Spelar en spelare inte denna kombination, trots att den har meddelats innan, räknas inte denne spelares boll. Ett set är slutspelat när en spelare har uppnått 13 poäng. Setet måste dock vinnas med minst två poäng mer än den näst bästa spelaren har (t.ex. 11-13 eller 12-14). Spelet har vunnits när en spelare/ett team har vunnit två set.

Combos (Gäller endast i modus "singel" !):
Vill du samla poäng snabbare? Då är combos precis det rätta för dig!
Placera två av dina spelbollar så att de vidrör varandra. Ligger en av dem närmare markeringsklotet än en motståndres boll, så ger denna combo 3 poäng.
Ligger tre av dina spelbollar så att de vidrör varandra och ligger en av dem närmare markeringsklotet än en motståndares boll, så ger denna combo 6 poäng. Combos räknas även vid en Draw (oavgjort)
Gå in på www.crossboccia.com och läs mer om teamregler och få ytterligare information.

HR – Tijek igre pojedinačne igre:
Svi igrači dobiju po tri jednake lopte za igranje - boće. Prvo se odredi/izvuče žrijebom jedan igrač, koji baca marker lotpu - bulin, s ishodišne točke koju se može slobodno odabrati.
Zatim i svi ostali igrači igraju s te ishodišne točke. Bulin može se bacati na bilo koju točku, posebno igralište nije predviđeno. Igrač koji je bacio bulin može započeti igru.Nakon što je prvi igrač bacio svoju prvu boću, ostali igrači jedan za drugim bacaju po jednu svoju boću.Igrač čija boća leži najdalje od bulina, baca svoju drugu i treću boću. Ostali igrači također bacaju svoje druge i treće boće, ovisno o udaljenosti svojih boći do bulina.
Potom se zbrajaju bodovi. Igrač koji je prikupio najviše bodova, započinje slijedeći krug bacanjem bulina na mjesto koje sam odabere. Ako je više igrača u jednom krugu jednako udaljeno od bulina, tada nastaje (izjednačeni rezultat) "Draw". Pri „draw-u“izjednačenju igrači dobivaju njima pripadajuće,a vrednuju se i "Kill-ovi i „Kombinacije." Slijedeći krug započinje isti igrač koji je započeo i prethodni krug.

Bodovi:
Svaka boća koja se nalazi bliže bulinu od bilo koje boće protivničkih igrača vrijedi jedan bod (svaka boća se vrednuje prema etiketi). Ako je više boća različitih igrača/timova jednako udaljeno od bulina ili ga dodiruju, onda se svaka boća vrednuje. Ako se boća nalazi na protivničkoj boći i ako je pokriva najmanje polovinu, onda se to zove "Kill" i protivnička boća se ne vrednuje. Ako jedan igrač na početku kruga svjesno želi bulinom udariti o neki predmet (npr. odbijanje od zida), onda se to mora ranije najaviti ako želi da i ostali igrači igraju tu kombinaciju. Ako igrač usprkos najavi ne igra tu kombinaciju, onda se njegova se boća ne vrednuje. Jedan set završava kada jedan igrač postigne 13 bodova. Međutim setse mora odlučiti s razlikom od 2 boda spram drugog najboljeg igrača (na primjer 11-13 ili 12-14). Igra se završava čim jedan od igrača/timova dobije dva seta.

Kombinacije (vrijede samo u igri „Pojedinačno“!):
Tebi sakupljanje bodova nije dovoljno brzo! Onda su Kombinacije stvorene baš za tebe!
Postavi dvije svoje boće neposredno jednu uz drugu, tako da se dodiruju. Ako jedna od njih leži bliže bulinu od protivničke boće, ova se kombinacija broji kao 3 boda. Ako tri tvoje boće leže nesporedno jedna uz drugu i dodiruju se, a jedna od njih leži bliže bulinu od protivničke boće, onda se ova kombinacija broji 6 bodova. Bodovi kombinacije računaju se i kod draw-a (izjednačena rezultata).
Za pravila igre u timovima i daljnje informacije posjetite: www.crossboccia.com

---

SL – Potek igre za posameznike:
Vsak igralec dobi tri enake žogice. Igralci najprej izberejo/žrebajo tistega, ki vrže balin z izbrane izhodiščne točke.
Sledijo drugi igralci, ki prav tako mečejo s te izhodiščne točke. Balin lahko vržete na poljubno točko, igralno polje ni omejeno. Igralec, ki je vrgel balin, sme prvi metati tudi žogico. Ko vrže prvo žogico, tudi drugi igralci eden za drugim vržejo po eno izmed svojih žogic. Drugo in tretjo žogico vrže igralec, katerega žogica je najbolj oddaljena od balina.
Tudi ostali igralci mečejo svoje žogice glede na oddaljenost žogic od balina. Na koncu sledi točkovanje. Igralec, ki je zbral največ točk, odpre drugi krog igre z metom balina na poljuben kraj. Če je v enem krogu več igralcev enako oddaljenih od balina, rečemo, da imamo „Draw“ (izenačenje). Pri „Draw“ igralci dobijo točke, ki jim pripadajo, ovrednotijo se tudi „Kills“ in „Combos“. Naslednji krog odpre isti igralec, ki je odprl že predhodni krog.

Točke:
Vsaka žogica, ki je bližje balinu kot žogice nasprotnikov, šteje eno točko (vsaka žogica se šteje skupaj z etiketo). Če je več žogic, ki pripadajo različnim igralcem/ekipam, enako oddaljenih od balina ali se ga dotikajo, šteje vsaka žogica. Če je žogica na nasprotnikovi žogici vsaj do polovice, rečemo, da imamo „Kill“, nasprotnikova žogica pa ne šteje. Če na začetku kroga igralec z balinom cilja na nek predmet (npr. ploščo), in želi, da to kombinacijo igrajo tudi drugi igralci, mora to napovedati vnaprej. Če igralec kljub napovedi ne igra te kombinacije, njegova žogica
ne šteje. Niz se konča, ko eden izmed igralcev doseže 13 točk. Niz je odločen, ko je med prvim in drugim igralcem za 2 točki razlike (npr. 11-13 ali 12-14). Igra je odločena, ko eden izmed igralcev/ekip
zmaga dva niza.

Combos (velja samo pri načinu „ Posamično“!):
Ti je zbiranje točk prepočasno? Potem so Combos prava izbira zate!
Dve žogici vrzi eno poleg druge, tako da se dotikata. Če je ena od njiju bližja balinu kot nasprotnikova žogica, šteje ta Combo 3 točke. Če imaš skupaj tri žogice in se med seboj dotikajo ter je ena izmed njih bližja balinu kot nasprotnikova žogica, šteje ta Combo 6 točk. Combos štejejo tudi pri Drawu (izenačenju).
Za ekipna pravila in podrobnejše informacije pojdi na spletno mesto www.crossboccia.com

---

PL – Zasady gry w trybie pojedynczym:
Wszyscy gracze otrzymują po trzy takie same piłki do gry. Na początku ustala się lub losuje gracza, który wyrzuca znacznik z dowolnego punktu wyjściowego.
Następnie wszyscy gracze wyrzucają piłki z tego samego punktu wyjściowego. Znacznik może zostać rzucony w dowolne miejsce – nie wyznacza się dla niego żadnego ograniczonego pola. Gracz, który wyrzucił znacznik, może zacząć grę. Po wyrzuceniu przez niego jego pierwszej piłki do gry, wszyscy pozostali gracze po kolei wyrzucają swoje piłki. Gracz, którego piłka do gry znajduje się najdalej od znacznika, wyrzuca swoją drugą i trzecią piłkę do gry.
Również pozostali gracze, zależnie od oddalenia ich pierwszej piłki do gry od znacznika, wyrzucają swoją drugą i trzecią piłkę. Na koniec podliczane są punkty. Gracz, który zdobył największą ilość punktów, rozpoczyna drugą rundę – poprzez wyrzucenie znacznika w dowolne miejsce. Jeśli podczas tej samej rundy kilku graczy osiągnęło tę samą odległość od znacznika, zachodzi „draw“ (remis). W przypadku „draw“ gracze otrzymują zdobyte punkty, także „kills“ i „combos“ podlegają punktacji. Następną rundę rozpoczyna gracz, który zainicjował rundę poprzednią.

Punktacja:
Każda piłka do gry, która leży bliżej znacznika, niż jedna z piłek przeciwnika, zyskuje jeden punkt (piłki ocenia się uwzględniając wystającą z nich wszywkę). Jeśli kilka piłek różnych graczy/zespołów znalazło się w tej samej odległości od znacznika lub dotknęło go, każda piłka podlega punktacji. Piłka leżąca przynajmniej w połowie na piłce przeciwnika stanowi „kill“ – piłka przeciwnika nie zalicza się do punktacji. Jeśli jakiś gracz na początku rundy świadomie dotknie znacznikiem jakiegoś obiektu (np. bandy) i chciałby on, by wszyscy gracze grali w ten właśnie sposób, to powinien to wcześniej zapowiedzieć. Jeśli pomimo tej zapowiedzi jakiś gracz nie gra w ten ustalony sposób, jego piłki pomija się w punktacji. Set kończy się, gdy któryś z graczy uzyskuje 13 punktów. Jednak pierwszy gracz po najlepszym musi mieć o 2 punkty mniej od zwycięzcy (np. 11-13 lub 12-14). Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy/zespołów wygrał dwa sety.

„Combos“ (dotyczy tylko gry pojedynczej):
Zdobywanie punktów trwa zbyt długo? Idealnym rozwiązaniem dla Ciebie będą „combos“!
Umieść dwie z Twoich piłek do gry bezpośrednio obok siebie – tak, by się dotykały. Jeśli jedna z nich znalazła się bliżej znacznika niż piłka przeciwnika, to to combo da Ci 3 punkty. Jeśli uda Ci się umieścić koło siebie trzy z Twoich piłek tak, by się dotykały, i jedna z nich znajdzie się bliżej znacznika niż piłka przeciwnika, to to combo da Ci 6 punktów. „Combos“ wlicza się także w przypadku zaistnienia „draw“ (remisu).
Zasady gry zespołowej i inne informacje znajdziesz pod: www.crossboccia.com

HU – Játékmenet, egyes:
Minden játékos három egyforma golyót kap. Először egy kijelölt/kisorsolt játékosnak kell egy szabadon választható kezdőponttól eldobni a célgolyót.
Ezután a többi játékos is ettől a kezdőponttól játszik. A célgolyót bárhova lehet dobni, nincs előre meghatározott játékmező. Az a játékos kezdhet, aki a célgolyót eldobta. Miután a kezdő játékos eldobta az első golyót, egymásután a többi játékos is eldobó egyet a golyói közül. Az a játékos, akinek golyója a célgolyótól legtávolabb van, most eldobja a második és harmadik golyóját.
A többi játékos is eldobja második és harmadik golyóját, attól függően, hogy golyójuk milyen távolságra van a célgolyótól. Ezután össze kell számolni a pontokat. Az a játékos, aki a legtöbb pontot szerezte, nyitja meg a következő kört a célgolyó tetszés szerinti helyre dobásával. Amennyiben egy körön belül több játékos van egyenlő távolságra a célgolyótól, akkor „Draw“ (döntetlen) alakul ki. „Draw“ (döntetlen) esetén a játékosok megkapják pontjaikat, a „Kills“-eket és a „Combo“-kat is bele kell számolni. A következő kört ugyanaz a játékos kezdi, aki az előző kört kezdte.

Pontok:
Minden golyó, amely közelebb van az ellenfél egyik golyójánál egy pontot ér (minden golyót etikettel együtt kell értékelni). Amennyiben különböző játékosok/csapatok több golyója is ugyanolyan távolságra van a célgolyótól vagy érinti azt, akkor minden golyót számolni kell. Ha egy golyó az egyik ellenfél golyójára esik, és legalább a felét eltakarja, akkor ez egy „Kill“ és az ellenfél golyója nem kap pontot. Ha egy játékos egy kör kezdetén egy tárgyat (pl. peremet) játszik meg a célgolyóval, akkor először be kell mondania, hogy ezt szeretné tenni, és a többi játékos is ugyanezt a kombinációt játssza. Ha egy játékos a bemondás ellenére nem ezt a kombinációt játssza, akkor a golyója nem számít. A játszma véget ér, amint egy játékos eléri a 13 pontot. A játszmát azonban legalább 2 pont előnnyel kell megnyerni a második helyen lévő játékoshoz képest (pl. 11-13 vagy 12-14). A játék eldőlt, amint egy játékos/csapat két játszmát megnyert.

Combo-k (csak „ egyes“ módban érvényes!):
Neked túl lassú a pontgyűjtögetés! Akkor a Combo-k pontosan neked valók!
Helyezd két golyódat közvetlenül egymás mellé, úgy hogy érintkezzenek egymással. Ha az egyik közelebb van a célgolyóhoz, mint az ellenfél golyója, akkor ez a Combo 3 pontot ér. Ha három golyód van közvetlenül egymás mellett, érintkeznek is egymással, és az egyik közelebb van a célgolyóhoz, mint az ellenfél golyója, akkor ez a Combo 6 pontot ér. A Combo-k Draw (döntetlen) esetén is számítanak.
A csapat szabályokhoz és további információért látogassa meg a crossboccia.com oldalt

---

CZ – Průběh hry jednotlivců
Každý hráč dostane tři stejné hrací míče. Nejprve se určí nebo vylosuje hráč, který z libovolně zvoleného výchozího místa hodí cílový míč. Všichni ostatní hráči pak budou házet z tohoto výchozího místa. Cílový míč lze hodit na libovolné místo, není stanoveno žádné herní pole. Hráč, který hodil cílový míč, smí také jako první házet dál. Když první hráč hodil svůj první míč, hodí i zbývající hráči jeden po druhém svůj první hrací míč. Hráč, jehož hrací míč leží nejdál od cílového míče, pak hodí svůj druhý a třetí hrací míč. Ostatní hráči hodí také svoje druhé a třetí hrací míče, pořadí hráčů se stanoví podle vzdálenosti jejich hracího míče od cílového míče. Potom se spočítají body. Hráč, který získal nejvíc bodů, zahájí další kolo hozením cílového míče na libovolné místo. Pokud by mělo ve stejném kole víc hráčů svoje míče stejně daleko od cílového míče, vznikne nerozhodný stav. Při nerozhodném stavu dostanou hráči body, které jim patří, a hodnotí se také „zabití“ a „kombinace“. Další kolo začne ten hráč, který začal předchozí kolo.

Body
Za každý herní míč, který leží blíž k cílovému míči než míč soupeřů, se započítá jeden bod (míč se hodnotí včetně jeho visačky). Pokud by ve stejné vzdálenosti

od cílového míče leželo nebo se cílového míče dotýkalo víc herních míčů různých hráčů, respektive různých týmů, hodnotí se každý takový míč. Když hrací míč leží aspoň jednou svou polovinou na míči soupeře, pak je to „zabití“ a tento míč soupeře se nehodnotí. Pokud hráč, který zahajuje kolo, na začátku kola cílový míč vědomě zahraje na nějaký předmět (například na to, čím je vymezeno hrací pole), musí to oznámit předem, pokud chce, aby také ostatní hráči hráli tuto kombinaci. Pokud některý hráč přes toto oznámení tuto kombinaci nezahraje, jeho míč se nehodnotí. Jakmile některý hráč získá celkem 13 bodů, končí sada. Sadu je ale třeba zakončit s odstupem 2 bodů od druhého nejlepšího hráče (např. 11-13 nebo 12-14). Hra je rozhodnuta, jakmile některý hráč, respektive některý tým vyhraje dvě sady.

Kombinace (platí jen pro hru jednotlivců!)
Nesbíráš body dost rychle? Pak jsou tu právě pro tebe kombinace! Zahraj dva svoje hrací míče jeden vedle druhého tak, aby se vzájemně dotýkaly. Jestliže jeden z nich leží blíž k cílovému míči než míč soupeře, pak se tato kombinace počítá jako 3 body. Když tři tvoje hrací míče leží jeden vedle druhého a vzájemně se dotýkají a jeden z nich leží k cílovému míči blíž než míč soupeře, pak se tato kombinace počítá jako 6 bodů. Kombinace se počítají také při nerozhodném stavu. Pravidla pro hru týmů a další informace najdeš na internetové stránce: www.crossboccia.com.

SK – Priebeh hry jednotlivcov
Každý hráč dostane tri rovnaké hracie lopty. Najprv sa určí alebo vylosuje jeden hráč, ktorý z ľubovoľne zvoleného počiatočného miesta hodí cieľovú loptu. Aj všetci ostatní hráči potom budú hádzať z tohto počiatočného miesta. Cieľovú loptu možno hodiť na ľubovoľné miesto, nie je k tomu stanovené žiadne herné pole. Hráč, ktorý hodil cieľovú loptu, smie tiež ako prvý hádzať ďalej. Keď prvý hráč hodil svoju prvú loptu, hodia aj ostatní hráči jeden za druhým svoju prvú hraciu loptu. Hráč, ktorého hracia lopta leží najďalej od cieľovej lopty, potom hodí svoju druhú a tretiu hraciu loptu. Ostatní hráči hodia tiež svoje druhé a tretie hracie lopty, poradie hráčov sa stanoví podľa vzdialenosti ich hracej lopty od cieľovej lopty. Potom sa zrátajú body. Hráč, ktorý získal najviac bodov, začne ďalšie kolo hodením cieľovej lopty na ľubovoľné miesto. Ak by malo v jednom kole viac hráčov svoje lopty rovnako ďaleko od cieľovej lopty, vznikne nerozhodný stav. Pri nerozhodnom stave dostanú hráči body, ktoré im patria, a hodnotí sa aj „zabitia“ a „kombinácie“. Ďalšie kolo začne ten hráč, ktorý začal predchádzajúce kolo.

Body
Každá hracia lopta, ktorá leží bližšie k cieľovej lopte ako lopta súperov, sa ráta ako jeden bod (lopta sa hodnotí vrátane jej visačky). Ak by v rovnakej vzdialenosti od cieľovej lopty ležali alebo sa cieľovej lopty dotýkali viaceré hracie lopty rôznych hráčov, respektíve rôznych tímov, hodnotí sa každá taká lopta. Ak hracia lopta leží aspoň jednou svojou polovicou na lopte súpera, potom to je „zabitie“ a táto lopta súpera sa nehodnotí. Ak hráč, ktorý zahajuje kolo, na začiatku kola cieľovú loptu vedome zahrá na niektorý predmet (napríklad na to, čo vymedzuje hracie pole), musí to vopred oznámiť, ak chce, aby aj ostatní hráči hrali túto kombináciu. Ak niektorý hráč napriek tomuto oznámeniu túto kombináciu nezahrá, jeho lopta sa nehodnotí. Set sa končí, keď jeden z hráčov získal dokopy 13 bodov. Set však treba zakončiť s odstupom 2 bodov od druhého najlepšieho hráča (napr. 11-13 alebo 12-14). Hra je rozhodnutá, keď jeden z hráčov, respektíve jeden z tímov vyhral dva sety.

Kombinácia (platí len pre hru jednotlivcov!)
Nezbieraš body dosť rýchlo? Potom sú tu práve pre teba kombinácie! Zahraj dve svoje hracie lopty jednu vedľa druhej tak, aby sa jedna druhej dotýkali. Ak jedna z nich leží k cieľovej lopte bližšie ako lopta súpera, potom sa táto kombinácia ráta ako 3 body. Ak tri tvoje hracie lopty ležia jedna vedľa druhej a jedna druhej sa dotýkajú a ak jedna z nich leží k cieľovej lopte bližšie ako lopta súpera, potom sa táto kombinácia ráta ako 6 bodov. Kombinácie sa rátajú tiež pri nerozhodnom stave. Pravidla pre hru tímov a ďalšie informácie nájdeš na internetovej stránke: www.crossboccia.com.

RO – Desfăşurarea jocului la individual:
Toţi jucătorii primesc câte trei mingi de joc identice. Mai întâi este selectat/tras la sorţi Un jucător, care aruncă marcatorul de la un punct aleatoriu de început.
După aceea, toţi ceilalţi jucători vor utiliza acelaşi punct de început. Marcatorul poate fi aruncat către un punct aleatoriu, nu este prevăzut în acest sens un teren de joc. Jucătorul care a aruncat marcatorul, poate să înceapă. După ce primul jucător a aruncat prima minge de joc, ceilalţi jucători vor arunca mingile lor de joc, una după alta. Jucătorul a cărui minge este cea mai îndepărtată de marcator, aruncă acum cea de-a doua şi a treia minge.
Ceilalţi jucători vor arunca de asemenea, în funcţie de distanţa mingii lor de joc faţă de marcator, cea de-a doua şi a treia minge de joc. În încheiere sunt numărate punctele. Jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte, deschide prin aruncarea marcatorului către un punct aleatoriu în runda următoare. În cazul în care mai mulţi jucători au aruncat pe parcursul unei runde la aceeaşi distanţă de marcator, rezultă un „Draw“ (egal). La un „Draw“ jucătorii primesc punctele ce le sunt aferente, şi „Kills“ & „Combos“ sunt luate în considerare. Următoarea rundă este începută de către acelaşi jucător, care a început runda anterioară.

Puncte:
Fiecare minge de joc, care se situează mai aproape de marcator decât mingile adversarului,
este considerată ca fiind un punct (fiecare minge este evaluată, inclusiv cu eticheta). În cazul în care mai multe mingi ale diferiţilor jucători/echipe se găsesc la aceeaşi distanţă de marcator sau îl ating, este punctată fiecare minge. Dacă o minge este aşezată pe mingea unui adversar cel puţin pe jumătate, atunci este considera ca fiind un „Kill“, iar mingea adversarului nu este punctată. În cazul în care un participant joacă în mod conştient într-o rundă spre un anumit obiect (de ex. o bandă) cu marcatorul, trebuie să anunţe acest fapt în avans, în cazul în care doreşte ca toţi ceilalţi participanţii să joace de asemenea această combinaţie. Dacă un participant, contrar anunţului, nu joacă această combinaţie, mingea sa nu este punctată. Un set se încheie de îndată ce un jucător a atins 13 puncte. Setul trebuie să fie însă decis la 2 puncte distanţă de cel de-al doilea jucător (e ex. 11-13 sau 12-14). Jocul este decis de îndată ce un jucător/o echipă a câştigat două seturi.

Combos (sunt valabile numai la jocul „ individual“!):
Ţi se pare că nu reuşeşti să aduni puncte suficient de repede! Atunci Combos sunt exact ceea ce îţi doreai! Aşează două mingi de joc una lângă alta, în aşa fel încât să se atingă. Dacă una dintre ele se găseşte mai aproape de marcator decât mingea adversarului, acest Combo este punctat cu 3 puncte. Dacă trei mingi de joc sunt aşezate direct una lângă alta, în aşa fel încât să se atingă iar una dintre ele se găseşte mai aproape de marcator decât mingea adversarului, acest Combo este punctat cu 6 puncte. Combos sunt valabile şi în caz de Draw (egal).
Pentru regulile de joc pe echipe şi informaţii suplimentare, vizitaţi www.crossboccia.com

SCHILDKRÖT®
est. 1896
MTS Sportartikel Vertriebs GmbH,
Hans-Urmiller-Ring 11, 82515 Wolfratshausen,
www.schildkröt-sport.com