

Regolamento del gioco

Scopo del gioco:

Ogni giocatore prova ad avvicinare le proprie palle il più possibile alla palla più piccola (maialino). Chi raggiunge 13 punti, vince un set. Il giocatore che, per primo, vince 2 set, vince la partita. In caso di pareggio (cosa che succede solo raramente e solo con certe combinazioni), si continua a giocare finché non ci sarà un vincitore.

Tutti contro tutti:

Ogni giocatore riceve tre palle con lo stesso design. Per prima cosa si segna la zona di partenza. Quindi il giocatore più giovane tira il "maialino". Dopodiché ogni giocatore tira la sua prima palla. Se i giocatori non riescono a vedere il maialino dal punto di partenza, possono andare a vedere la sua posizione solo dopo il loro primo tiro. Il giocatore più lontano dal maialino tira la prossima palla. La distanza fra due palle va calcolata dal bordo palla all'altro bordo palla. Quando tutti i giocatori avranno tirato tutte le loro tre palle, si contano i punti (vedi punti / combinazioni) che ogni giocatore dovrà ricordare (oppure si prendono appunti). Il giocatore con il minor numero di punti può lanciare il maialino per il prossimo giro e segnare la zona di partenza. In caso ci fossero più giocatori con lo stesso minimo punteggio, tira il più giovane fra essi. Importante! Chi tira il maialino può decidere il modo di tirare o definire delle modifiche su come tirare le palle in questo giro: Per esempio "Tutti tirano con la sinistra" oppure "in questo giro tutte le palle devono rotolare fino al maialino" oppure "valgono solo le palle che rimbalzano su un muro" ...

K.O. con un tiro:

In caso un giocatore tirasse una palla (a) su una palla

avversaria (d) in modo che ci rimanga appoggiata sopra, allora la palla "coperta" (d) è K.O. ed è esclusa dal punteggio finché la palla (a) rimane sopra ad essa. Se, durante il giro, qualcuno tira giù la palla (a) dalla palla (d), quest'ultima torna di nuovo in gioco.

Punti:

Il giocatore che, con almeno una palla, si trova più vicino al maialino, riceve 1 punto per ogni sua palla che si trova più vicina al maialino di una delle palle avversarie.

In caso più giocatori avessero tirato ugualmente vicino la loro palla, ogni giocatore ottiene dei punti. In caso di diretto contatto con il maialino, ogni giocatore ottiene (solamente) i punti per la sua combinazione.

Combinazioni:

Combinazioni sono determinate formazioni / raggruppamenti che si possono ottenere con le palle in caso di contatto con il maialino e per i quali si ottengono punti extra.

Particolarità:

Al contrario del classico gioco della boule, in Crossboule C3 è permessa qualsiasi tecnica di lancio. I giocatori possono definire loro stessi l'intera zona tridimensionale. La palla "maialino" può essere lanciata a qualunque distanza.

Il gioco di squadra:

Per poter giocare Crossboule in squadre, avrete bisogno di ulteriori set di Crossboule (vedi dietro). Una squadra può anche usare delle palle dello stesso design. I giocatori si dividono in squadre da 2 o 3 giocatori. Ogni giocatore riceve 3 palle (nelle squadre da 3 giocatori invece solo 2 palle) dello stesso design. I giocatori di una squadra decidono chi e in che momento tira una palla quando tocca alla propria squadra. Per il resto valgono le regole sopra descritte.