

A játék célja

A TRIGO célja, hogy minél több babzsákot juttass a három fa karika által alkotott háromszögbe.

A háromszög alakja a játék során változhat, ami még izgalmasabbá teszi a játékot!

2, 3 vagy 4 játékosal, illetve 2 csapatban is játszható.

Előkészületek

- Döntsd el, honnan fogsz dobni (a dobási vonal).
- Helyezd el a három fa gyűrűt körülbelül 3 méterre (10 lépésre) a dobási vonaltól, úgy, hogy háromszöget alkossanak. Tartd körülbelül 1 méter (3 lépés) távolságot az egyes gyűrűk között.

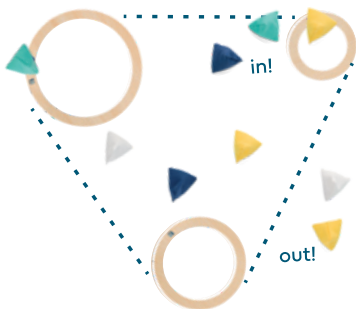
A játék menete:

- A játékosok felváltva dobnak egy babzsákot a háromszögbe.
- Ha a babzsák a fa gyűrűbe esik vagy megérinti a gyűrűt, 1 pontot kapsz, és négy lehetőség közül választhatsz:
 1. Hagyd a babzsákot és a gyűrűt a helyén.
 2. Dobd a gyűrűt egy új helyre.
 3. Dobd újra a babzsákot.
 4. Válaszd az utolsó kettőt együtt.



Figyelem!

- Egy körben maximum 1 pontot lehet gyűjteni gyűrűnként.
- A kézben lévő pontok mindig megmaradnak, még akkor is, ha a gyűrűket később áthelyezik.



Pontozás és győzelem

Miután az összes babzsákot eldobták, számolják meg a háromszögben lévő babzsákokat.

- Minden háromszögben lévő babzsákért 1 pontot kapnak, plusz az eddig már megszerzett pontokat (a korábbi gyűrűbe dobásokból).
- A babzsák akkor is számít, ha csak egy része van a két gyűrű közötti vonalon belül.
- Ha nem vagy biztos benne, hogy a babzsák a háromszögben van-e? A zsinórral ellenőrizhetitek. Az a játékos nyeri a szettet, aki elsőként éri el a 10 pontot. A végső győztes az a játékos, aki 3 szettet nyer.

Típek

Mozgasd a gyűrűt, hogy új háromszöget hozz létre. Ezzel más játékosok babzsákjait kiszoríthatod a háromszögből, ami előnyt jelent számodra.

Egy forduló után:

Gyűjtsd össze az összes babzsákot és gyűrűt, és kezdj újra egy új háromszöggel. Az előző szett győztese dob először a következő szettben.

Csapat szabályok

Két csapat esetén 2x4 db babzsákkal játszatok

Játékvariáció

1. Kezdje azzal, hogy a gyűrűket eldobja, ahelyett, hogy letenné őket.
2. You don't score points 'in your hand.'
3. Ha a gyűrűbe dobsz (nem rá vagy mellé):
Hagyd a babzsákot ott, ahol landolt, ezzel 2 pontot szerezel.
Az a gyűrű már nem mozgatható.
4. A többi gyűrűt kézzel mozgatható
5. Az nyer, aki elsőként szerez 15 pontot.

