

TOSSIT

ZASADY GRY



zasady RODZINNE

Klasyczna zasada



CEL

Zdobądź 13 punktów przed przeciwnikiem, trafiając rzutkami jak najbliżej czarnego Jacka (celu). W tej grze liczy się precyzja - punktują wszystkie rzutki jednej drużyny, które znajdują się najbliżej Jacka, dokładnie jak w grze w bule.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby zagrać, każdy z graczy potrzebuje 3 rzutek.



ROZPOCZYNANIE RUNDY

Rozpoczynający gracz rzuca Jackiem, wyznaczając jego pozycję początkową – należy celować na co najmniej 3 metry do przodu. Jeśli pierwszemu graczowi nie uda się przykleić Jacka za pierwszym rzutem, szansę dostaje jego przeciwnik. Gracze zmieniają się do momentu, aż komuś uda się przytwierdzić Jacka do podłoża. Gdy Jack zostanie umiejscowiony, można kontynuować rozgrywkę.



ROZGRYWKA I PUNKTACJA

- 1. Liczą się najbliżej umieszczone rzutki:** Gracze przyklejają swoje rzutki do podłoża, a gdy rzucanie dobiegnie końca, zwycięzcą rundy zostaje drużyna, która umieściła rzutkę najbliżej Jacka. Punkty zdobywa się za każdą rzutkę przyczepioną bliżej od **najbliższej** rzutki przeciwnej drużyny.
- 2. Kolejność rzucania:** Drużyna, której rzutka znajduje się dalej od Jacka, musi grać do momentu, kiedy trafi bliżej najbliższej rzutki przeciwnika. Dopiero wówczas druga drużyna wykonuje swój ruch.



PUNKTY PREMIOWE I RZUTY SPECJALNE

- **Buziak:** Jeśli uda ci się przykleić rzutkę tak, by stykała się z inną rzutką (twoją lub przeciwnika), zdobywasz dodatkowy 1 punkt.
- **Francuski pocałunek:** Jeśli uda ci się przykleić rzutkę, która nachodzi na inną rzutkę, zdobywasz 2 punkty.
- **Bujack:** Jeśli jedna z twoich rzutek dotknie Jacka, wszystkie pozostałe przyklejone do podłoża rzutki twojej drużyny, niezależnie od odległości, zdobywają punkty w tej rundzie.
- **Naskok:** Umieść rzutkę na rzutce i zdobądź 3 punkty. Jeśli przykleisz się do rzutki przeciwnika, wykluczysz ją z gry.
- **Jackskok:** Jeśli trafisz bezpośrednio w Jacka, natychmiast wygrywasz grę.
- **Zbicie Jacka:** Jeśli zbijesz Jacka, a następnie przykleisz swoją rzutkę, zdobędziesz punkt dla swojej drużyny i zakończysz rundę.
- **Odpadnięcie Jacka:** Jeśli Jack odklei się w trakcie rundy, runda kończy się, a punkt zdobywa drużyna, która była najbliżej przed odklejeniem.

Jeśli nikt nie przyklei rzutki do końca rundy,
gracz, który przykleił Jacka, zdobywa 1 punkt.

POKAŻ SIĘ W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH
Podziel się najlepszymi rozgrywkami, używając hasztagu #TOSSIT, aby zostać
kolejnym graczem tygodnia!



#TOSSIT

Tryb kolorów

W tym trybie wciąż musisz znaleźć się jak najbliżej Jacka, z taką różnicą, że najpierw rzucasz rzutkami, a potem Jackiem.

1. Wszyscy gracze rzucają jednocześnie, aż pozbędą się wszystkich rzutek.
1. Gracz z największą liczbą rzutek przyklejonych do powierzchni gry zdobywa prawo do rzutu Jackiem. W razie remisu zwycięzcę wyłania pojedynek w papier, kamień, nożyce. Jeśli jednak któryś gracz wykonał Buziaka albo Naskok, automatycznie zyskuje przewagę i rzuca Jackiem.
2. Celem gracza jest umieszczenie Jacka jak najbliżej swoich rzutek, aby zdobyć jak największą liczbę punktów.

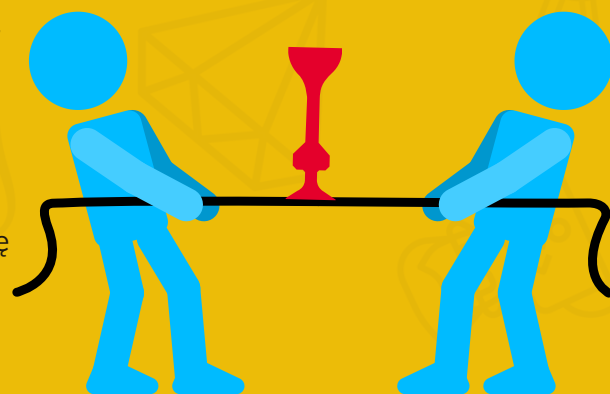
Zasady punktacji są takie same jak w trybie klasycznym – punkt zdobywa się za każdą rzutkę, która przykleiła się bliżej Jacka niż **najbliższa** rzutka przeciwnika.



Tryb pojedynku

Ten tryb – odkryty pewnego grudniowego wieczoru 2022 roku – wprowadza ciekawą odmianę dla dwóch osób.

1. Przygotuj dwie identyczne powierzchnie (świetnie sprawdzą się dwa stoły albo dwie płytki podłogowe) i stańcie z przeciwnikiem 3–4 metry od siebie.
2. Zagrajcie w papier, kamień, nożyce, aby wyłonić rozpoczynającego. Pierwszy gracz wyrzuca wszystkie 7 rzutek, starając się przykleić ich jak najwięcej do powierzchni przeciwnika, a Jacka zostawia na sam koniec.
3. Celem gry jest przyklejenie Jacka do wyznaczonej powierzchni. Jeśli się to uda, za każdą przyklejoną rzutkę przyznawany jest 1 punkt.



Punktacja

- Wygrywa pierwszy gracz, który zdobędzie 21 punktów.
- Najważniejsze w tym trybie jest pomyślne przyklejenie Jacka na koniec rundy – jeśli ci się to nie uda, w danej rundzie nie zdobędziesz żadnych punktów.
- *Punkty bonusowe:* Buziak (dotknięcie innej rzutki) zapewnia 1 dodatkowy punkt, a Naskok (umieszczenie rzutki na rzutce) daje 3 dodatkowe punkty.

To proste do zrozumienia, przyjemne i idealne na luźne starcie albo jako wieczorna rozrywka!

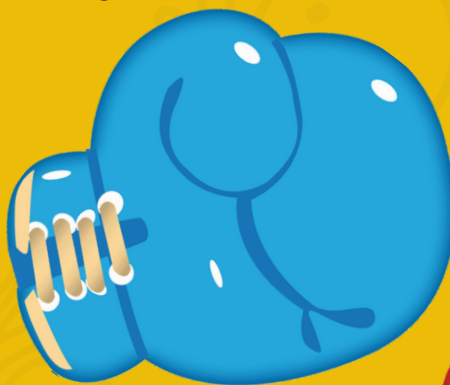
Tryb bitwy

W tym szybkim trybie gracze rywalizują o to, kto pierwszy zdobędzie 21 punktów – liczą się prędkość i dokładność.

1. Wybierzcie powierzchnię, w którą będziecie rzucać (stół, samochód, okno itp.), i stańcie z przeciwnikiem w identycznej odległości od celu.
1. Na sygnał „rzucić!” gracze zaczynają jak najszybciej pozbywać się rzutek.
2. Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich rzutek, krzyczy „stop!”, aby uniemożliwić przeciwnikowi dalsze rzucanie. Szybkość to klucz do zdobycia przewagi.

Punktacja

- Każda rzutka, która przyklei się do powierzchni, daje 1 punkt.
- Zbierajcie rzutki i rozgrywajcie nowe rundy, aż do momentu, gdy ktoś zdobędzie 21 punktów.
- Techniki szybkiego rzucania mogą mieć duży wpływ na wygraną, więc opracuj własne strategie, aby zaskoczyć przeciwnika!



Punkty specjalne i szczegóły

- **Przekroczenie 21 punktów:** Jeśli obaj gracze przekroczą 21 punktów w tej samej rundzie, wygrywa gracz z najwyższym wynikiem.
- **Naskok:** Jeśli gracz umieści rzutkę na rzutce (Naskok), natychmiast wygrywa grę – bez względu na kolor dolnej rzutki.
- **Kara za brak przyklejenia:** Jeśli gracz nie przyklei żadnej rzutki, traci tyle punktów, ile zdobył przeciwnik w tej rundzie. Więc skup się i przyceľuj, zamiast rzucać z prędkością światła (choć spójrzmy prawdzie w oczy – tutaj każdy i tak rzuca jak szalony!)

Dodatkowe bonusy

- **Buziak:** Gdy dwie liczące się rzutki (czyli przyklejone do powierzchni) się zetkną, dochodzi do Buziaka. Jeśli należą do tego samego gracza, zdobywa dodatkowy 1 punkt. Jeśli natomiast należą do różnych graczy, są wykluczane z punktacji.

Tryb bitwy to szybka, zacięta rozgrywka – idealna, żeby sprawdzić swoją szybkość, celność i zdolności strategiczne!

Tryb snajperski

Celem tego atrakcyjnego trybu jest rywalizacja w celu przyklejenia rzutek na wierzchołku Megarzutki – sprawdź swoją szybkość i precyzję w dynamicznym wyzwaniu!

Przygotowanie

Najpierw rzuć Megarzutką w wybraną powierzchnię (stół, podłogę lub dowolne płaskie miejsce), ustanawiając cel dla reszty graczy.

Rozgrywka

- Wszyscy gracze rzucają zwykłymi rzutkami z dowolną szybkością, tak aby jako pierwsi przykleić się do wierzchołka Megarzutki.

Punktacja:

- **Mistrzowski rzut:** Jeśli uda ci się przykleić zwykłą rzutkę do innej rzutki, już przytwierdzonej do Megarzutki, zostaniesz **snajperem wyborowym** i natychmiast wygrasz rozgrywkę. Koniecznie wyślij nam film z tej wyjątkowej chwili!

Tryb snajperski to emocje, wyzwania i świetna zabawa dla grup i dzieci, które chcą zaprezentować swoje umiejętności.





Tryb przekraczania granicy

W tym trybie gracze rywalizują o to, kto trafi najbliższej „granicy” dzielącej pole gry na pół, ale tak, aby przekroczyć ją i trafić w strefę przeciwnika.

Przygotowanie

Narysuj linię na środku wybranej powierzchni – to będzie granica. Gracze stają po przeciwnych stronach linii, każdy z trzema lub sześcioma rzutkami.

Rozgrywka

- Gracze mają za zadanie przerzucić rzutki przez granicę na pole przeciwnika, starając się wylądować jak najbliżej linii, a jednocześnie nie wrócić na swoją stronę.
- Każdy z graczy przerzuca swoje rzutki na przeciwną stronę, próbując trafić bliżej granicy niż przeciwnik.

Punktacja

- W punktacji uwzględniane są tylko rzutki, które przekroczą granicę. Oznacza to, że rzutki gracza A muszą wylądować na stronie gracza B, a rzutki gracza B muszą wylądować na stronie gracza A. Tylko wówczas będą punktowane.
- Po wyrzuceniu wszystkich rzutek sprawdza się, która rzutka znajduje się najbliżej granicy (po przeciwnej stronie). Właściciel tej rzutki wygrywa rundę.
- Zwycięzca zdobywa 1 punkt za każdą rzutkę, która znajduje się bliżej granicy niż najbliższa licząca się rzutka przeciwnika.

Kara

Jeśli rzutka gracza nie przekroczy granicy i wyląduje na jego własnej stronie, jego przeciwnik zdobywa 1 punkt za każdą niewłaściwie umieszczoną rzutkę.

Zwycięstwo w grze

Rozgrywka trwa kilka rund, aż jeden z graczy zdobędzie 13 punktów i wygra całą grę.

Tryb przekraczania granicy stanowi strategiczną próbę precyzji i nagradza tych, którzy znajdują się najbliżej linii po stronie przeciwnika. Jest idealny dla graczy szukających nowych możliwości rywalizacji!



Rzutka i krzyżyk

W tym trybie gracze rywalizują, układając na siatce gry linię rzutek w tym samym kolorze – to zaadaptowana wersja kółka i krzyżyka.

Przygotowanie

Narysuj siatkę na stole lub podłodze albo wykorzystaj płytki podłogowe, jeśli mają kształt kwadratów. Stwórz siatkę 4x4 albo 5x5:

- **Siatka 4x4:** Utwórz linię prostą lub ukośną z 3 rzutek w tym samym kolorze.
- **Siatka 5x5:** Utwórz linię prostą lub ukośną z 4 rzutek w tym samym kolorze.

Gracze rozpoczynają rozgrywkę, stając w odległości 3 lub 4 metrów od siatki.

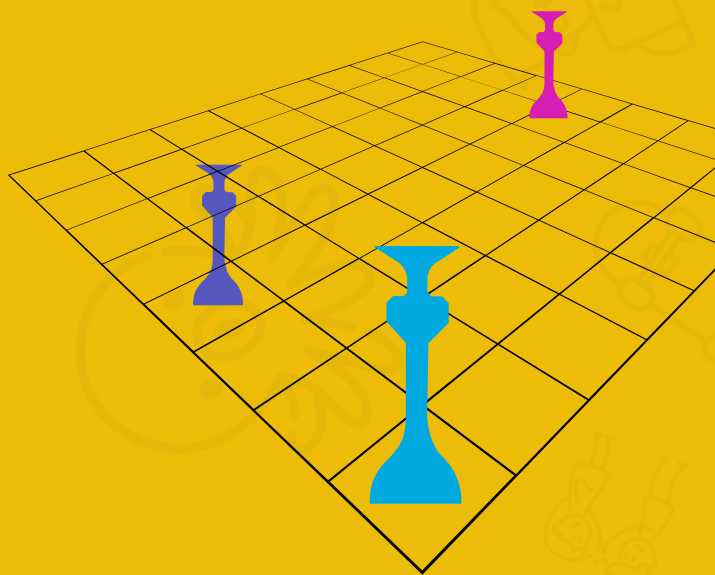
Rozgrywka

- Gracze rzucają na zmianę, usiłując trafić w konkretne pola i utworzyć linię rzutek w tym samym kolorze.
- Jeśli rzutka wyląduje na zajętych polach, ta nowa rzutka zostaje zdjęta, a stara pozostaje na swoim miejscu.
- Aby ustalić, na którym polu znalazła się rzutka, sprawdź, gdzie przyssawka zajmuje najwięcej powierzchni.

Zwycięstwo

Zwycięża ten, kto jako pierwszy utworzy nieprzerwaną linię jednakowych rzutek, zajmując 3 kolejne pola na siatce 4x4 lub 4 kolejne pola na siatce 5x5.

Tryb „Rzutka i krzyżyk” to atrakcyjna, strategiczna gra dla całej rodziny, łącząca precyzję z klasycznym wyzwaniem stawianym przez kółko i krzyżyk.





Zdobywcy kolorów

do celów edukacyjnych dla dzieci

Gra edukacyjno-zespołowa dla dzieci

Cel: Wspieranie pracy zespołowej, nauki kolorów i zdolności liczenia poprzez grupowe trafianie we wskazane cele.

Przygotowanie: Narysuj lub oznacz cel na podłodze lub ścianie – mogą to być kwadraty, okręgi lub wyznaczone miejsca na tablicy. Podziel dzieci na dwie grupy i każdej przydziel strefę celowania.

Rozgrywka: Nauczyciel lub rodzic wskazuje cel kolorystyczny (np. „trzy czerwone rzutki”). Dzieci muszą współpracować, aby jak najszybciej trafić w strefę celowania za pomocą określonej liczby rzutek w danym kolorze.

Punktacja i strategia: Pierwsza drużyna, która trafi w cel wymaganą liczbą rzutek, wygrywa rundę i zdobywa punkt. W czasie gry dzieci w naturalny sposób odkryją, że szybciej jest rozdzielić kolory między członków drużyny niż kazać każdemu trzymać się jednego koloru – to nauka poprzez pracę zespołową i strategiczne myślenie.

Korzyści edukacyjne: Ten tryb wzmacnia pracę zespołową, rozpoznawanie kolorów, umiejętność liczenia i koordynację. To świetny sposób na naukę współpracy i zdolności organizacyjnych, ponieważ dzieci współdziałają we wspólnym celu i przy możliwie najmniejszej pomocy ze strony dorosłych.





Dużo i wysoko

do celów edukacyjnych dla dzieci

Gra motoryczno-koordynacyjna dla dzieci

Cel: Zachęcenie dzieci do sprawdzenia, ile rzutek zdołają przykleić do ściany lub okna i jak wysoko potrafią rzucić – to próba koordynacji i zasięgu rzutu.

Przygotowanie: Wybierz gładką powierzchnię jak ściana lub okno, do której można bezpiecznie przykleić rzutki.

Rozgrywka: Dzieci starają się przykleić rzutki jak najwyżej potrafią. Mogą też spróbować pokryć ścianę lub okno jak największą liczbą rzutek, wypełniając całą powierzchnię.

Możliwe wyzwania: Dzieci rywalizują w celu przyklejenia rzutek jak najwyżej albo pokrycia powierzchni jak największą liczbą rzutek w określonym czasie. Ten tryb to niekończąca się zabawa – dzieci kochają patrzeć, jak ich rzutki latają wysoko i w dużych ilościach.

Korzyści rozwojowe: Ten tryb pomaga dzieciom rozwijać koordynację, zasięg rzutu i orientację przestrzenną, a to wszystko w formie wciągającej zabawy, podczas której próbują trafić coraz wyżej i powiększać swoją „kolekcję rzutek”.





Tryb tęczowych pierścieni i układania w stosy

do celów edukacyjnych dla dzieci

Gra dla dzieci rozwijająca kreatywność i wyobraźnię przestrzenną

Cel: Umożliwienie dzieciom odkrywania kolorów i tworzenia wzorów podczas układania rzutek w stosy, pierścienie, kształty lub fantazyjne kompozycje.

Przygotowanie: Wybierz płaską powierzchnię lub ścianę, do której można łatwo przykleić rzutki. Rozłóż rzutki w różnych kolorach.

Rozgrywka: Dzieci tworzą kolorowe pierścienie, wzory lub nawet wieże, piętrząc rzutki jedna na drugiej. Są zachęcane do eksperymentowania z różnymi kształtami lub układami i za pomocą ulubionych kolorów mogą tworzyć „tęczowe pierścienie” lub wieże.

Kreatywne wyzwanie: Sprawdź, czy dzieci poradzą sobie z ułożeniem z rzutek różnych kolorowych wzorów lub stworzą wieże, piętrząc rzutki jedna na drugiej. Mogą też formować kształty w konkretnym kolorze, jak serca czy gwiazdy.

Korzyści rozwojowe: Ten tryb wspiera rozwój małej motoryki, umiejętności wizualno-przestrzennych i kreatywności, zachęcając dzieci do eksperymentowania z kolorami i formami przez zabawę.



zasady imprezowe



Zdobycwca butelki

W tym ciekawym trybie imprezowym celem graczy jest przyklejenie rzutki jak najbliżej butelki ustawionej na środku stołu.

Można nawet spróbować przytwierdzić rzutkę do samej butelki!

Przygotowanie

Postaw pełną lub pustą butelkę na środku stołu. Wszyscy gracze muszą zachować dystans co najmniej 2-3 metrów.

Rozgrywka

- Gracze naprzemiennie oddają rzuty, celując jak najbliżej butelki lub starając się przykleić rzutki do butelki, za co zdobywają bonusowe punkty.
- Po każdej rundzie gracze piją zgodnie z poniższymi zasadami.

Zasady dotyczące picia

1. Gracz, który trafił rzutką najbliżej butelki, wskazuje innego gracza, który musi wypić łyk.
2. Gracz, który trafił rzutką najdalej butelki, musi wypić łyk.
3. Każdy gracz, który nie przykleił rzutki, wypija całą szklankę.
4. Jeśli graczowi uda się przykleić rzutkę do butelki, może wskazać dowolnego gracza, który wypije trzy łyki.

Rundy

Rozgrywajcie rundy do momentu opróżnienia szklanek.

Następnie, jeśli czujecie się na siłach, uzupełnijcie szklanki i zagrajcie jeszcze raz.

Tryb „Zdobycwca butelki” jest prosty, atrakcyjny i na pewno rozkręci każdą imprezę!





Piwny TOSSIT

To tryb gry, na który czekałeś – atrakcyjna odmiana piwnego ping ponga, która doskonale nada się na imprezy. Gotów? Weź znajomych, kilka kubków i zagrajcie!



Przygotowanie

- Dla rywalizacji 1 na 1: Każdy gracz ma 9 rzutek.
- Dla rywalizacji 2 na 2: Każda drużyna ma 12 rzutek.
- Narysuj 6 okręgów na stronę dla rywalizacji 1 na 1 lub 10 okręgów na stronę dla rywalizacji 2 na 2 i stwórz z nich piramidę na stole lub podłodze. Jeśli powierzchnia nie ma oznaczeń, użyj odwróconego kubka i markera, aby odrysować okręgi.
- Napełnij 10 kubków ulubionym napojem i ustaw je z boku stołu.

Rozgrywka

Na początku każdej rundy gracze lub drużyny rzucają rzutkami, kiedy tylko chcą – bez kolejki ani czekania na innych. Zadaniem uczestników gry jest trafienie jak największą liczbą rzutek w okręgi po przeciwnej stronie.

Punktacja

- Każda rzutka, która wyląduje całkowicie lub w większości wewnątrz okręgu (w zależności od wyznaczonego poziomu trudności), zmusza przeciwną drużynę do wypicia jednej szklanki.
- Pozostaw liczące się rzutki wewnątrz okręgów na koniec każdej rundy, aby dodatkowo utrudnić kolejne rundy. Przy mniejszej liczbie otwartych okręgów trudniej jest prawidłowo rozmieścić nowe rzutki.
- Gra się toczy, a rundy się powtarzają do momentu, kiedy jedna drużyna opróżni wszystkie szklanki.

Zasady specjalne i bonusy

- **Gra doskonała:** Jeśli drużyna trafi wszystkimi rzutkami w okręgi podczas jednej rundy, odnosi natychmiastowe zwycięstwo, a przegrani muszą natychmiast wypić wszystkie napoje.
- **Bonus za Buziaka:** Gdy dwie liczące się rzutki (przyklejone lub stojące) zetkną się w okręgu, dochodzi do Buziaka. Drużyna, która wykonała Buziaka, może uzupełnić jedną ze szklanek przeciwników.

Alternatywna rozgrywka

- Graj na podłodze i wykorzystaj płytki lub wzory, aby utworzyć strefy punktowane i wyznaczyć wyzwania specjalne, jak pola z wysoką punktacją lub kafelki „do dna”.

Pamiętaj, żeby najlepsze zdjęcia i imprezowe chwile oznaczyć tagiem **@tossit**, oraz użyć hashtaga **#TOSSIT** i zapewnić sobie szansę na wyróżnienie jako gracz tygodnia!



😜 RZUĆ i wypij

To ciekawa odmiana klasycznej zasady TOSSIT – idealna na wieczorną rozgrzewkę i świetna jako sposób na nawodnienie!

Przygotowanie

Każdy z graczy ma 3 rzutki i coś do picia (piwo lub dowolny inny napój).

Rozgrywka

- Gra opiera się na klasycznym systemie punktacji: należy trafiać rzutkami jak najbliżej Jacka.
- Jednak zamiast zliczać punkty przegrywająca drużyna wypija tyle łyków (lub szklanek) napoju, ile punktów zdobyła drużyna wygrywająca.

Zakończenie gry

- Rozgrywka trwa do momentu, aż przegrywającej drużynie zabraknie napojów (ale wybierzcie mądrze, z czego pijecie – zbyt duże kufle mogą doprowadzić do katastrofy!)



✂ Tryb wojny

Ten zwariowany tryb wprowadza całkowity zamęt i mnóstwo śmiechu – gracze mogą rzucać gdzie popadnie i nie obowiązują żadne sztywne zasady. Liczą się przede wszystkim dobra energia i świetna zabawa!

Przygotowanie

Weź jak najwięcej rzutek i rozmieść je w całym pomieszczeniu. Każdy z graczy zajmuje pozycję początkową (jak na polu bitwy) – może to być róg pokoju lub dowolne inne miejsce.

Rozgrywka

- W tym trybie nie trzeba rzucać na zmianę ani przestrzegać innych rygorystycznych zasad. Gracze mogą rzucać z dowolną prędkością i siłą, celując w co dusza zapragnie – w siebie, ściany, szyby czy wszelkie inne cele w pomieszczeniu.
- Rzutki będą przyklejać się do różnych powierzchni, odbijać od ścian, a przy tym wydawać efektowne odgłosy, jeszcze bardziej zwiększając satysfakcję z gry i poczucie chaosu.

Uwaga!

W tym trybie chodzi przede wszystkim o dreszczyk emocji, ale miejcie na uwadze inne osoby i delikatne przedmioty. Czerpcie radość z nieprzewidywalnej rozgrywki, nie narażając przy tym na szwank siebie ani wazonów!

Nastawiony na nieograniczoną zabawę tryb wojenny to idealny wybór na emocjonujące spotkanie ze znajomymi. Weź kilka rzutek, wybierz miejsce i rozpocznij rzutkowe szaleństwo!



zasady Planszowe



Przede wszystkim potrzebujesz naszej silikonowej maty.

Do gry potrzebujesz naszej silikonowej maty premium. W sprzedaży dostępne są **plansza rodzinna** oraz **plansza imprezowa**. Możesz je wykorzystać do gry na różne sposoby. Obie plansze doskonale trzymają się pionowych powierzchni (jak okna) oraz różnych płaskich powierzchni, dzięki czemu można korzystać z nich w różnych warunkach.

Nasze silikonowe plansze stanowią idealną podkładkę do klasycznej rozgrywki TOSSIT, zwłaszcza gdy podłoże nie jest płaskie albo gdy gracze są daleko i potrzebują stabilnej powierzchni. Oto różne tryby gry, w których można wykorzystać plansze TOSSIT.





Tryb rzeki

Przygotowanie

- Dla 2 do 4 graczy
- Każdy gracz lub drużyna otrzymuje co najmniej 6 rzutek. Zalecamy przydzielenie każdemu z graczy 9 rzutek – zwiększy to atrakcyjność rozgrywki.
- Załóż dwa obozy na planszy w taki sposób, aby znajdowały się po przeciwnych stronach płynącej przez środek „rzeki”.
- Gracze stoją 2–3 metry od planszy, twarzą do obozu przeciwnika.

Rozgrywka

Gra podzielona jest na rundy, w trakcie których każdy z graczy rzuca w kierunku wrogiego obozu. Celem uczestników rozgrywki jest zdobycie jak największej liczby punktów przez trafiając w najwyższe punktowne strefy obozu przeciwnika. Uważaj na rzekę (środkową sekcję planszy) – jeśli któraś z rzutek wyląduje w rzece lub jej dotknie, twój ruch w tej rundzie natychmiast się kończy, a rzucanie kontynuuje przeciwnik.

Punktacja

- Punkty są przyznawane w zależności od miejsca wylądowania na planszy. Jeśli rzutka trafi pomiędzy dwie strefy punktacji, liczy się niższy wynik.
- Rzutki, które wylądują we własnym obozie, dają punkty drużynie przeciwnej.
- Za Buziaki i Naskoki przyznawane są punkty bonusowe, zgodnie z klasycznymi zasadami punktacji.

Cel

Wygrywa pierwszy gracz lub zespół, który zdobędzie 50 punktów. W trybie rzeki liczą się dokładność i strategia – celuj ostrożnie, unikaj rzeki i rywalizuj z rodziną i znajomymi!

Tryb celu



Przygotowanie

- Gracze rozpoczynają rozgrywkę z 3 do 6 rzutek i stają 3 do 5 metrów od planszy.

Cel

Celem gry jest zdobycie dokładnie 21 punktów poprzez trafiając rzutkami w punktowane pierścienie planszy.

Rozgrywka

- Plansza ma czerwone, białe i niebieskie pierścienie warte odpowiednio 3, 2 i 1 punkt. Trafiaj rzutkami w pierścienie, aby zdobywać punkty.
- Jeśli rzutka trafi pomiędzy dwa pierścienie, liczy się niższy wynik.
- To szybki tryb gry. Gracze rzucają z dowolną prędkością, nie czekając na innych.
- Jeśli gracz przyklei wszystkie rzutki w trakcie jednej rundy, zdobywa bonusowy 1 punkt.
- Aby zwyciężyć, gracz musi zdobyć dokładnie 21 punktów. Jeśli przekroczy 21 punktów, na początku następnej rundy wraca do poprzedniego wyniku.

Zwycięstwo w grze

- Wygrywa pierwszy gracz lub zespół, który zdobędzie dokładnie 21 punktów.
- W trybie celu liczą się precyzja i czas – w trakcie szybkiej rozgrywki trzeba myśleć strategicznie, aby trafić w odpowiednie pierścienie!





Piwny TOSSIT

Przygotowanie

- Dla 2 do 8 graczy
- Każda drużyna otrzymuje 12 rzutek, a dwa obozy umiejscowione są po przeciwnych stronach strefy unieważnienia (CANCEL).
- Gracze stoją 2–3 metry od planszy, twarzą do przeciwnika.

Rozgrywka

Gra przypomina piwnego ping-ponga – celem jest trafienie w konkretne okręgi po stronie przeciwnika, aby zmusić go do wypicia napoju. Każdy okrąg zawiera efekt – jedne wymagają wzięcia tylko łyka, a inne obligują do wypicia połowy lub nawet całej szklanki.

- **Rzucanie:** Gracze rzucają z dowolną prędkością, bez kolejki. Każda rzutka musi w pełni wylądować wewnątrz okręgu. Rzutki, które trafią w okrąg częściowo lub wylądują pomiędzy okręgami, są nieuznawane.
- **Okręgi bonusowe:** Jeśli rzutka wyląduje w okręgu bonusowym, dany bonus zaczyna działać natychmiast.
- **Uwaga:** Rzutki, które wylądują w okręgu bonusowym, muszą pozostać w nim do końca rundy.

Punktacja i zakończenie gry

Na koniec każdej rundy gracze piją zgodnie ze wskazaniem okręgów trafionych przez przeciwników. Jeśli rzutka zostanie wytrącona z okręgu przez inną rzutkę, efekt pierwszej rzutki (picie lub bonus) jest anulowany, a gracz musi ponownie spróbować ponownie trafić do celu w następnej rundzie.

Gra toczy się do momentu, kiedy jedna drużyna utworzy „piramidę”, trafiając we wszystkie okręgi. W ten sposób rozgrywka jest bardziej dynamiczna w porównaniu z klasycznym piwnym ping-pongiem, który pod koniec potrafi się dłużyć.

Ważne

Ten tryb gry wymaga precyzji i strategicznego dobierania celów. Staraj się trafić w okręgi zwiększające twoją przewagę lub zmuszające przeciwnika do wypicia jak największej ilości napoju. Tak jak w przypadku innych gier alkoholowych, graj rozsądnie i dbaj o bezpieczeństwo i komfort wszystkich uczestników. Baw się odpowiedzialnie podczas gry w TOSSIT!



Porady



Gdzie grać?

Wybieraj płaskie i gładkie powierzchnie – do takich rzutki przyklejają się najlepiej. Nie ograniczaj się jednak do podłogi. Możesz grać także na stole, blacie kuchennym, drzwiach lodówki, oknach, ścianie, samochodzie i wszędzie indziej, gdzie można przyczepić przyssawki.

Wskazówki

Zacznij grać na ziemi – szybciej opanujesz rzut.

Trzymaj rzutkę z tyłu, u podstawy skrzydełek. Rzucaj jak zwykajną rzutką. Przed rozpoczęciem zabawy zadбай o czystość przyssawek, aby lepiej się przyklejały. Rzutki TOSSIT nadają się do zmywarki!

Twoja własna zasada

Wraz z ekipą wymyśliliście własną zasadę?

Prześlijcie nam film, a jeśli nam też się spodoba, dodamy ją do gry i prześlemy wam upominki (spersonalizowane ubrania, zestawy, karty podarunkowe czy zaproszenia).

