KYLA

TAISYKLĖS

ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Tai tradicinis XIX a. pab. – XX a. vid. judrusis-jėgos žaidimas. Žaidime *Kyla* kiekviena komanda renka pinigus ir stengiasi sudeginti priešininkų komandos pinigus. Žaidimo tikslas – nugalėti priešininkų komandą surinkus 1000 pinigų.

Smūgiavę pagaliuką įnirtingai kovosite rinkdami pinigus. Sugavę ir taikliai numetę pagaliuką šalinsite priešininką iš žaidimo ir deginsite priešininkų komandos sukauptus pinigus. Priklausomai nuo taktikos, vedančios jus į pergalę, smūgiuokite pagaliuką ir stenkitės jog jūsų nepašalintų priešininkų komandą.

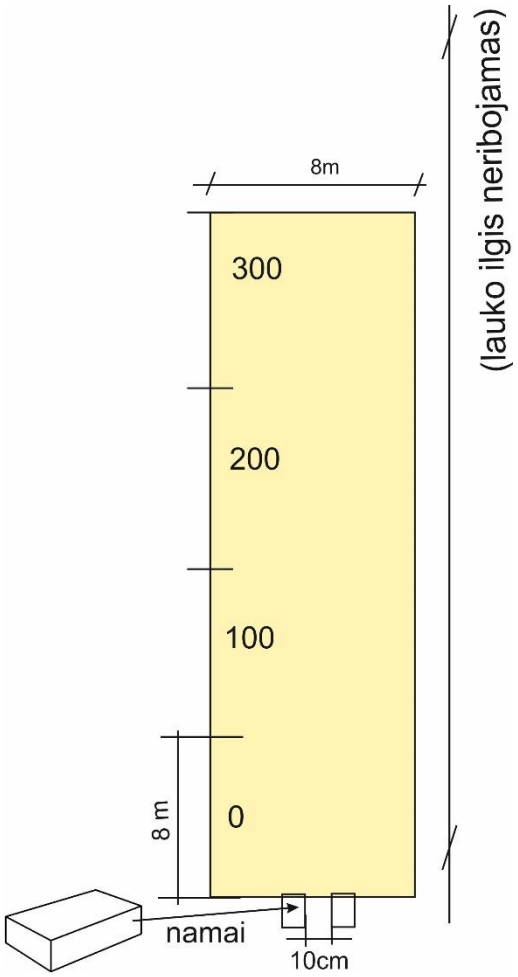
ŽAIDIMO RINKINYS

2 plokšti akmenys

1 lazda

1 pagaliukas

1 žaidimo aikštė

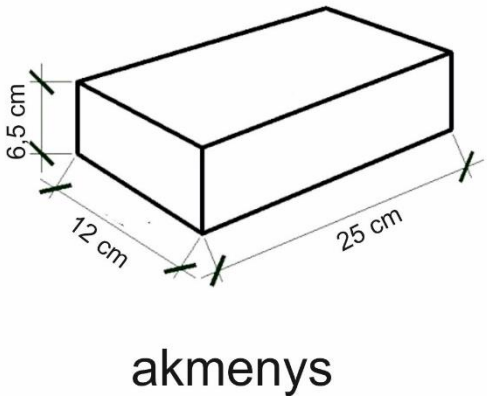


Žaidimo aikštė

Žaidimui reikalinga 8 m pločio aikštė. Aikštės ilgis nėra ribojamas, tik kas 10 lazdų ilgio, t.y. 8 m, nuo aikštės pradžios atidedamos žymos pinigams skaičiuoti. Aikštė su žymomis vadinama *lauku*. Čia žaidžianti komanda vadinama *lauko komanda*.

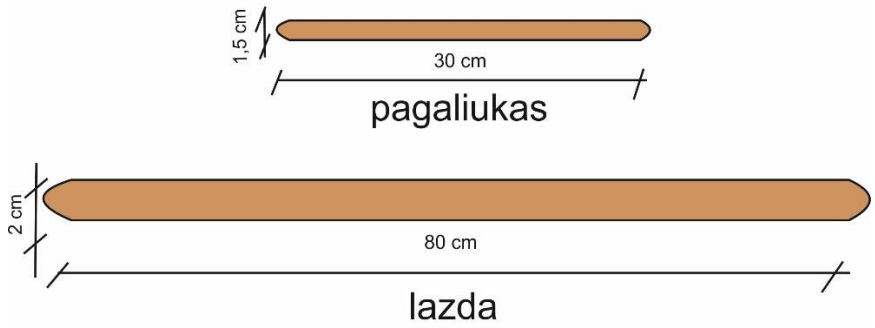
Akmenys

Žaidime naudojami 12 cm x 25 cm x 6,5 cm matmenų akmenys arba tiesiog plytos. Aikštės pradžioje per centrą įrengiami *namai*, t.y. pastatomi du plokšti akmenys 10 cm atstumu vienas nuo kito. Čia žaidžianti komanda vadinama *namų komanda*.



Pagaliukas

Žaidime naudojamas 30 cm ilgio ir 1,5 cm diametro medinis pagaliukas. Jis yra smūgiuojamas iš namų į lauką, kuriame pagal nuskriejusį atstumą yra skaičiuojami namų komandos gaunami pinigai. Taip pat lauko komanda stengiasi sugauti skrendantį pagaliuką ir taikliai numesti į namus, taip išmetant namų komandos žaidėją.



Lazda

Žaidime naudojama 60-80 cm ilgio ir 2 cm diametro medinė lazda. Ja yra smūgiuojamas pagaliukas iš namų į lauką.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Pažymimos aikštės ribos ir žymos taškams skaičiuoti.
2. Aikštės pradžioje per centrą pastatomi akmenys ir įrengiami namai.
3. Žaidėjai nutaria, kuri komanda bus pirmoji ir pradės namų pasirinkimą. Pirmosios komandos kapitonas pasiima lazdą.

NAMŲ PASIRINKIMAS

Sprendžiama, kuri komanda užims namus ir pradės žaidimą.

1. Pirmosios komandos kapitonas užduoda klausimą antrosios komandos kapitonui: „*Su dangčiu ar be dangčio?*“. Jis atsako, kokia bus šio veiksmo pabaigą:

su dangčiu

SU DANGČIU!

Namų pasirinkimą laimi komanda, kurios kapitonas *uždeda dangtį*, t.y. uždeda savo ranką (delną) ant sugniaužtos, belaikančios lazdą, kitos komandos kapitono rankos. Laimėjusi komanda pradeda žaidimą namuose, o pralaimėjusi – lauke.

BE DANGČIO!

Namų pasirinkimą laimi komanda, kurios kapitonas paskutinis uždeda ranką ant lazdos ir gali ją išlaikyti. Laimėjusi komanda pradeda žaidimą namuose, o pralaimėjusi komanda – lauke.

be dangčio

2. Nusprendus, kokia bus šio veiksmo pabaiga, pradedamas namų pasirinkimas.
3. Pirmos komandos kapitonas meta vertikaliai laikomą lazdą antrosios komandos kapitonui, kuris ją sugauna dešine ranka ir nepaleidžia. Pirmosios komandos kapitonas apgniaužia lazdą dešine ranka virš antrosios komandos kapitono dešinės rankos, po to antrosios komandos kapitonas apgniaužia lazdą kaire ranka, nepaleisdamas sugniaužtos dešinės rankos, virš pirmosios komandos kapitono dešinės rankos. Tada tą patį veiksmą iš eilės kartoja abiejų komandų kapitonai, vis keisdami rankas ir tarsi lipdami lazda aukštyn. Pasiekus lazdos galą, kai jau dedant renką virš priešininko rankos nebegalima išlaikyti lazdos viena ranka ją suėmus, namų pasirinkimas baigiamas antrosios komandos kapitono anksčiau padarytu sprendimu *Su dangčiu!* arba *Be dangčio!*

ŽAIDIMO EIGA

Kyla yra žaidžiama keliais raundais. Kiekviename raunde yra trys etapai:

I. Etapas Nuo akmenų
II. Etapas Kryžius (tik tuo atveju, jei žaidėjo neišmetė)
III. Etapas Pinigai (tik tuo atveju, jei žaidėjo neišmetė)

Visus iš eilės etapus vykdo po vieną namų komandos žaidėjai, t.y. pradžioje visus etapus vykdo pirmasis namų komandos žaidėjas, paskui – antrasis ir po to – trečiasis žaidėjas. Kai visi namų komandos žaidėjai yra atlikę visus etapus arba buvo išmesti raundas baigiasi ir komandos keičiasi vietomis.

YPATINGAS ATVEJIS! Keičiantis namų komandos žaidėjams perduodant lazdą ji įmetama tarp akmenų. Šiuo atveju visi namų komandos turimi pinigai sudega, t.y. prarandami.

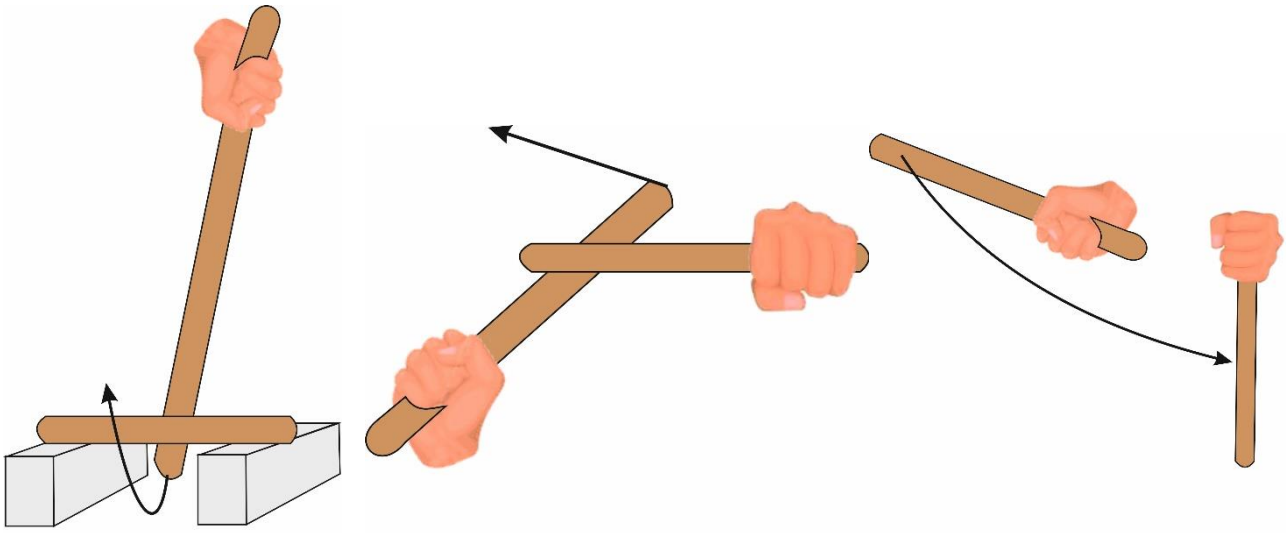
Etapo eiga

Kiekviename etape:

1. Namų komandos žaidėjas smūgiuoja pagaliuką.
2. Namų komandos pinigų skaičiavimas (tik III etape Pinigai)
3. Lauko komanda pagauna arba nepagauna smūgiuotą pagaliuką.
4. Namų komandos žaidėjo išmetimas.

Žaidėjo išmetimas

Žaidėjo išmetimas reiškia, jog namų komandos žaidėjas baigia savo žaidimą šiame raunde ir užleidžia vietą kitam namų komandos žaidėjui. Jeigu tai paskutinis namų komandos žaidėjas raundas baigiasi ir komandos keičiasi vietomis.



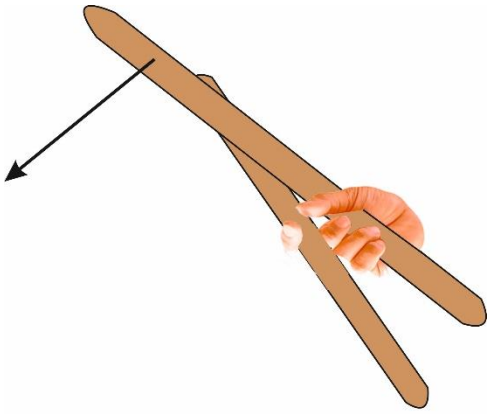
nuo akmenų kryžius kryžius

Pagaliuko smūgiavimas

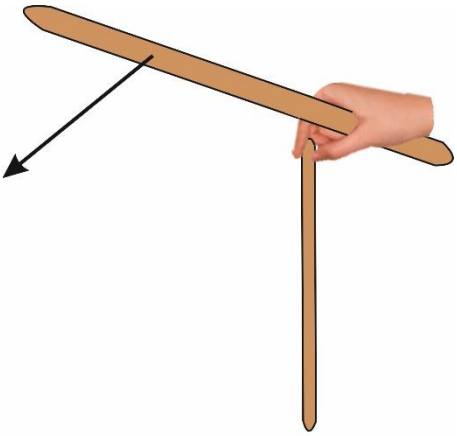
Žaidėjas, kiekviename žaidimo etape, pagaliuką gali smūgiuoti tris kartus, jeigu pagaliuką numušą už aikštės ribų arba nepavykus smūgiui. Po to žaidėjas yra išmetamas. Lazda pagaliukas yra smūgiuojamas trimis būdais:

I etapas	II etapas	III etapas
NUO AKMENŲ	KRYŽIUS	PINIGAI
Pagaliukas padedamas skersai ant akmenų. Namų komandos žaidėjas, laikydamas lazdą rankose, remia ją į žemę tarpe	Lazda laikoma vienoje rankoje, o pagaliukas kitoje. Pagaliuko laikymas vertikaliai arba horizontaliai. Smūgiuojant	Žaidėjas pagaliuką ir lazdą laiko vienoje rankoje, kaip parodyta. Pagaliukas lengvai išmetamas į viršų ir lazda

tarp akmenų po skersai padėtu pagaliuku. Keldamas lazdą stengiasi kuo toliau nusviesti pagaliuką į lauką.	lazda stengiamasi numušti pagaliuką kuo toliau į lauką.	smūgiuojama į pagaliuką, stengiantis pagaliuką numušti kuo toliau.



pinigai



pinigai

Pagaliuko pagavimas

I etape Nuo akmenų ir II etape Kryžius lauko komandos žaidėjui pagavus pagaliuką jis pelno pinigų savo komandai ir išmeta namų komandos žaidėją. I etape Nuo akmenų pelno 100 pinigų, II etape Kryžius – 200 pinigų. III etape Pinigai lauko komandos žaidėjams draudžiama gaudyti pagaliuką. Jį sugavus sudega, t.y. prarandami, visi turimi lauko komandos pinigai.

YPATINGAS ATVEJIS! Lauko komandos žaidėjui pagaliuką sugavus viena ranka pelnomi pinigai dvigubėja, t.y. I etape Nuo akmenų pelnoma 200 pinigų, II etape Kryžius – 400 pinigų.

Pagaliuko nepagavimas

Lauko komandos žaidėjams nepagavus namų komandos žaidėjo muštą pagaliuką:

I etapas NUO AKMENŲ	II etapas KRYŽIUS	III etapas PINIGAI
Namuose ant akmenų paguldoma lazda ir lauko komandos žaidėjas, stovėdamas ten kur nukrito pagaliukas, su pagaliuku stengiasi numušti padėtą lazdą nuo akmenų.	Lauko komandos žaidėjas, stovėdamas ten kur nukrito pagaliukas, stengiasi pagaliuką numesti kuo arčiau namų.	Lauko komandos žaidėjas, stovėdamas ten kur nukrito pagaliukas, stengiasi pagaliuką numesti kuo arčiau namų.

Numušus lazdą nuo akmenų namų komandos žaidėjas išmetamas.

Nepavykus numušti lazdos namų komandos žaidėjas tęsia žaidimą ir vykdo II etapą Kryžius.

Nukritus pagaliukui prie namų per lazdos ilgį, t.y. 80 cm spinduliu apie namus, namų komandos žaidėjas, smūgiavęs pagaliuką, išmetamas.

Nepavykus numesti pagaliuko prie namų per lazdos ilgį namų komandos žaidėjas tęsia žaidimą ir vykdo III etapą Pinigai.

Nukritus pagaliukui prie namų per lazdos storį, t.y. 2 cm spinduliu apie namus, visi namų komandos pinigai gauti III etape Pinigai sudega, t.y. prarandami.

Nepavykus numesti pagaliuko prie namų per lazdos storį namų komanda žaidėjas išmetamas.

YPATINGI ATVEJAI!

1) *Numušta lazda įkrenta tarp akmenų.* Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.

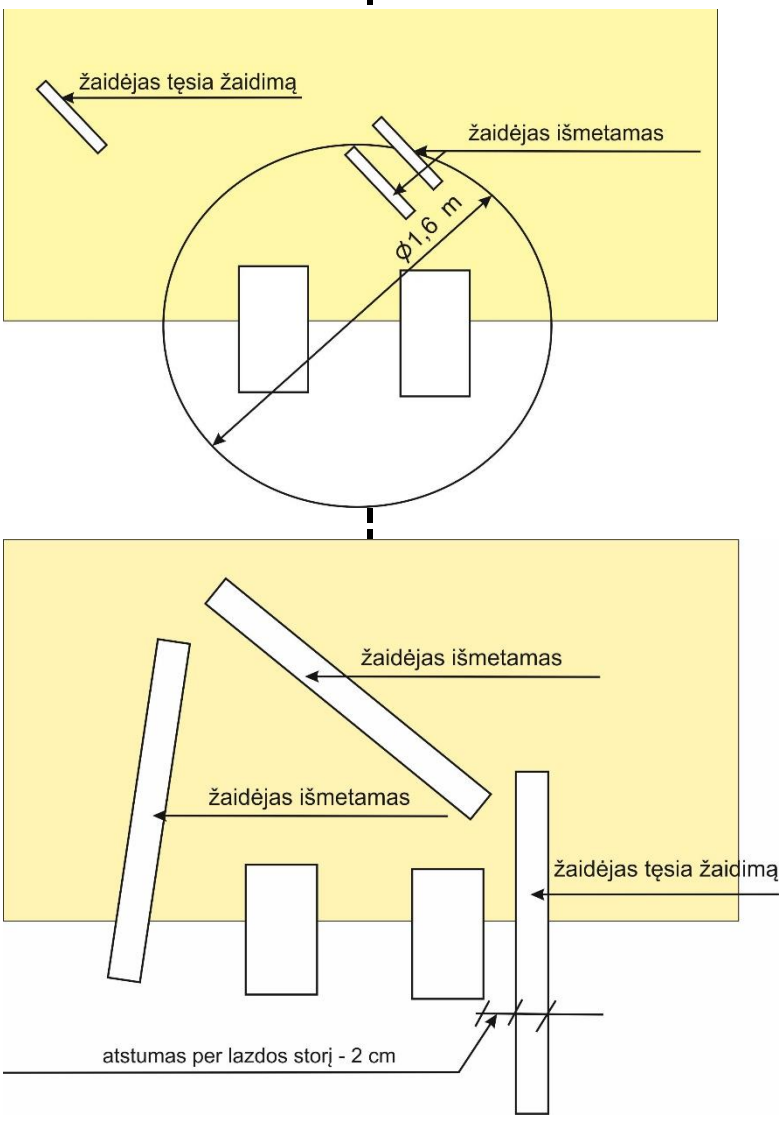
2) *Lazda numušama tik nuo vieno akmens.* Tada lazdą mušęs žaidėjas susiranda patogią vietą prie akmenų, priklaupia, pagaliuku nusitaiko į lazdą esančia ant akmens. Jam uždengiamos akys ir jis dar vieną kartą bando numušti lazdą.

Numušus lazdą nuo akmenų namų komandos žaidėjas išmetamas.

Nepavykus numušti lazdos namų komandos žaidėjas tęsia žaidimą ir vykdo II etapą Kryžius.

1) *Mestas pagaliukas įkrenta tarp akmenų.* Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.

1) *Mestas pagaliukas įkrenta tarp akmenų.* Šiuo atveju visi namų komandos pinigai sudega, t.y. prarandami.



Pinigų skaičiavimas (tik III etape Pinigai)

Namų komandai III etape Pinigai numušus pagaliuką už pirmosios lauko žymos, t.y. 10 lazdų ilgio (8 m), namų komanda pelno 100 pinigų, už antrosios ribos – 200 pinigų, už trečios ribos – 300 pinigų ir t.t.

ŽAIDIMO LAIMĖTOJAS

Komanda, kuri pirma surenka 1000 pinigų, nugali priešininkų komandą ir laimi žaidimą.