

STOA-Zahradní minigolf

ČESKÝ VÝROBCE VENKOVNÍCH HER A AKTIVIT

ÚVODEM

Vážený zákazníku,

jsme velice rádi, že jste dal důvěru naší značce a vážíme si toho. Věříme, že Vám naše výrobky zpříjemní mnoho volných chvil, jak v kruhu Vašich blízkých, tak přátel.

Věříme také, že Vám naše hry budou dlouho a k Vaší naprosté spokojenosti sloužit. Aby tomu tak skutečně mohlo být, prosíme Vás o pročtení a dodržování následujících nejzákladnějších provozních, instalačních a servisních pokynů.

Budete-li mít další dotazy, které zde nejsou zodpovězeny, obraťte se na nás na adrese, která je uvedena v této příručce.



Přejeme Vám mnoho zábavy a pohody při hraní našich her a aktivit.

OBECNÉ INFORMACE - DŮLEŽITÉ

Pro všechny prvky našich her platí stejné podmínky, pro jejich údržbu a správné používání

Nebudete-li jednotlivé prvky pro hru Hookbruč používat, uschovejte je do vnitřních prostor a před klimatickými vlivy, dojde tak k výraznému prodloužení jejich životnosti. Obruče nevystavujte slunečnímu záření, barva nemá UV filtr. Obruč lze ošetřit vlažnou vodou. Nepoužívejte rozpouštědla a žádné jiné agresivní prostředky.

Tyto informace pro používání a údržbu hry jsou součástí daňového dokladu.

Poškození při nevhodném používání, nesprávné manipulaci nebo úmyslné poškození nelze brát jako nárok na reklamaci. Záruka se dále nevztahuje na běžné opotřebení komponentů her.

Varování: hra je nevhodná pro děti do 3 let.



KONTAKT - VÝROBCE

STOA-Zahradní minigolf s.r.o.
Zlonín 142, 250 64 p. Měšice u Prahy
Česká republika

Web: <http://www.zahradnizabava.cz>



KONTAKT - DISTRIBUTOR

Hookbruč – pravidla „na cesty“

Každý hráč má svoji obruč. Hra začíná vždy ze základního místa, zvané hookbručiště (žlutý kolík). **Cílem je hodem zahrát obruč do dalšího cílového bodu – žlutého kolíku** (pokud hráč nehodí na cíl prvním hodem, sebere obruč a z tohoto místa pokračuje dále směrem na cíl – tedy dohazuje). Vyhrává hráč, který dané hřiště zahraje s nejmenším počtem hodů obručí. Mezi sedmi kolíky vytvoříte 6 libovolně dlouhých drah 10 ale klidně i 50 metrů.

Překážky - pokud se obruč nachází ve vodní překážce, hráč si připočítá jednu trestnou ránu a z nejbližšího místa od vodní překážky pokračuje dál k cílovému kolíku.

Chráněné zóny - místa kolem keřů, nová výsadba,... Pokud se obruč nachází v této zóně, hráč opatrně vezme obruč a bez trestné rány pokračuje dál k cílovému kolíku.

Hranice hřiště - Hranice hřiště tvoří pomyslné zábrany kolem hřiště, pokud je hráčova obruč za hranicemi hřiště, hráč si přičte jeden hod a pokračuje dál směrem k cílovému kolíku.

Hřiště - každé hřiště je jiné, a má individuální rozměry. Také délky jednotlivých drah jsou individuální. Obtížnost hřiště/jedné dráhy určuje tzv. PAR (3=hráč s dobrou výkonností zahraje na 3 hody, 4=hráč s dobrou výkonností zahraje na 4 hody, atd...).

Obecné rady a tipy při stavbě hřiště

Hookbruč – jednoduchá hra pro všechny. Při tvorbě hřiště je třeba se řídit touto základní myšlenkou hry Hookbruč... pro koho hřiště stavíte, kdo bude na hřišti hrát? Děti, rodiny s dětmi, senioři?

Jedna dráha o délce 80 metrů je jistě zajímavá, ale děti ani po pěti hodech nemusí být v půlce, to samé platí pro seniory. Pro „ranaře“ bude taková dráha výzva, kolik **ranařů s Vámi ale bude hrát? Obvyklá vzdálenost** je pro jednu dráhu PAR1 (jeden hod) kolem deseti metrů. Pro PAR2 (2 hody) cca 20-25m. Pro PAR3 (3 hody) 30-45m. Takto lze pokračovat dále, ideální je pokud však dráha končí jako PAR5, tj. vzdálenost kolem 60-70 metrů. Mezi sedmi žlutými kolíky, vytvoříte 6 drah.

PAR hřiště určuje (spolu s ostatními překážkami) obtížnost daného hřiště. Je to jednoduchý součet PARů jednotlivých drah. *PAR hřiště – tj. počet hodů, na které výkonnostní (velmi dobrý) hráč zahraje dané hřiště (u začátečníka to bývá obvykle více, je třeba na to hráče upozornit).*

Snažte se hřiště udělat zajímavé, **kombinovat různé vzdálenosti**. Po těžké dráze připravit něco na odlehčení. Dráha nemusí být těžká jenom svojí vzdáleností, ale i prostředím (hranice hřiště podél dráhy, vodní překážka, úzké místo na prohození apod.) Nebojte se **využívat všechny přírodní překážky**, které máte k dispozici. Dobře lze pracovat s vodními překážkami, stromy, ploty/hranicemi hřiště. Obecně **uznávaná značení jednotlivých překážek** jsou. Červená – vodní překážka, modrá – půda v opravě (nově zasetá tráva, keře, mladé stromky apod.), bílá – hranice hřiště/out.

Zkuste udělat dráhu, která se bude stáčet doprava přes hranice hřiště. Hráč může riskovat a získat nebo hrát na jistotu, nechte to na něm, ale tuto výzvu mu umožněte. Nenatahujte jednotlivé dráhy do extrémních vzdáleností. Udělejte jednu dlouhou a zbytek rozumný, chcete, aby Vaše známé/přátele hra bavila.

Nemáte příliš prostoru – i zde lze vymyslet spoustu věcí. Pracujte s věcmi okolo Vás. I hřiště, kde budou tři krátké a tři delší dráhy je zajímavé – každý chce PAR1 zahrát na jeden hod, pro hráče je to výzva, „podaří se mi to příště? Co musím udělat jinak“ ...

Nechte se inspirovat hřišti na našich webových stránkách www.hookbruc.cz. Připravujeme případové studie, jak lze jednotlivá hřiště pojmut a zakomponovat do daného místa.

Provedení Hookbruč „na cesty“ obsahuje: 7x kolík (startovní a cílový bod), 4x obruč a 1x bavlněný vak.

Přejeme Vám hezkou hru.