

EN Croquet

Playing the game

2–4 players

Aim of the game

The aim of the game is to get a croquet ball through hoops 1–7 and to the center peg, then work back in the reverse order through hoops 8–13 and finally hit the target peg. The dual hoop in the middle (hoops 4 and 11) is called the church hoop. The church hoop can be passed from two directions, and you must pass both hoops in one shot. The first player or team to successfully complete the course and hit the target peg is the winner of the match.

Setting up the court

A court with dimensions of approximately 24 x 14 meters, or smaller, must be set up at the beginning of the game. The court consists of 10 hoops. The court can be made more difficult by placing one or more of the hoops on sloping ground. The players' skill level should be observed. Image of an example court below.

How to play

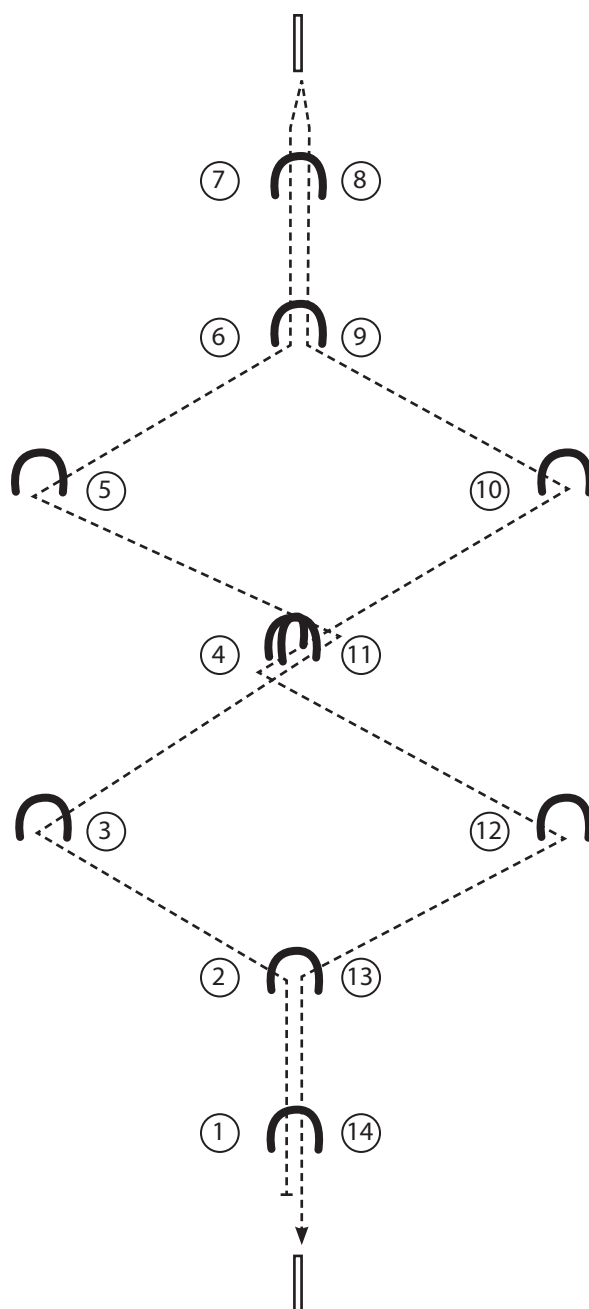
The game can be played as teams or individuals. The players' colors are decided by lot. The player with the top color on the target peg starts the game. The order of the game is the order of the colors on the target peg from top to bottom. Those on the same team may not shoot after one another. If there are only two players, they may have two balls each.

Each player sets a ball at a distance corresponding to their own foot from the target peg and tries to hit the ball through the first hoop or even the first two hoops in one shot. The player gets a new turn each time they manage to hit their ball through the next hoop in one shot or hit another player's ball (croquet) or the center peg with their ball. If a player hits their ball through two hoops in one shot, they get two more shots. If the ball remains partly inside the hoop, the player must hit the ball from inside the hoop to the direction where they were coming from on their next go. The player may only try to pass the hoop on their next turn. If a player hits and misses their ball, they get to stroke again. They may not, however, hit their ball again if they graze the ball with their mallet even slightly.

Croqueting

If a player wants to hit another player's ball, they can try and hit it with their ball. When they hit another player's ball, they have to place their own ball next to the other player's ball and strike their own ball until they move the opponent's ball. A player may croquet as many balls in a row as they want, but the same ball may only be croqueted once the player's own ball has passed through one hoop.

A ball that has not yet passed through the first hoop may not be croqueted or hit.



FI Kroketti

Pelin säännöt

Pelaajia 2-4

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on saada krokettipallo lähtökepistä porttien 1-7 läpi ja kääntökeppiin, sitten tulla päinvastaisessa järjestyksessä porttien 8-13 läpi ja osua lopuksi maalikeppiin. Keskellä olevaa kaksoisporttia (portit 4 ja 11) kutsutaan kirkkoportiksi. Sen läpi voi mennä kahdesta suunnasta ja molempien porttien läpi on päästävä yhden lyönnin aikana. Radan ensimmäisenä hyväksytysti suorittanut ja maalitolppaan osunut pelaaja tai joukkue on ottelun voittaja.

Radan rakentaminen

Pelin alussa rakennetaan rata, mitat noin 24 x 14 metriä, mutta voi olla pienempikin. Rataan kuuluu 10 porttia. Rataa voi vaikeuttaa sijoittamalla yhden tai useampia portteja kaltevalle alustalle. Pelaajien taso tulisi ottaa huomioon. Alla kuva esimerkkiradasta.

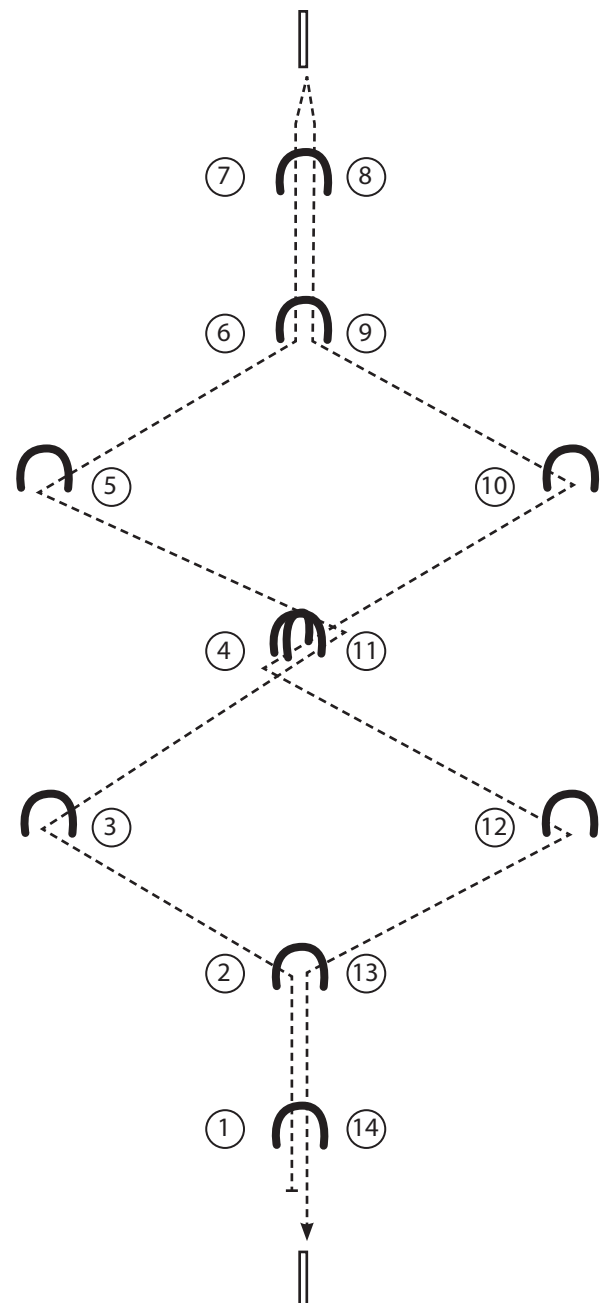
Pelaaminen

Peliä voidaan pelata joukkue- tai yksilöpelinä. Pelaajien väri arvotaan. Tolpan ylimmän värin saanut pelaaja aloittaa pelin. Pelijärjestys on lähtökepin värien järjestys ylhäältä alas. Samassa joukkueessa olevat eivät saa lyödä peräkkäin. Jos on vain kaksi pelaajaa, heillä voi olla kaksi palloa kullakin.

Kukin pelaaja asettaa vuorollaan pallon oman jalkansa etäisyydelle lähtötolpasta ja yrittää saada pallon yhdellä lyönnillä ensimmäisen portin tai jopa kahden ensimmäisen portin läpi. Pelaaja saa uuden lyönnin niin kauan kuin onnistuu samaan pallon läpi portista yhdellä lyönnillä tai osuu toisen pelaajan palloon (krokkaa) tai kääntökeppiin. Jos pelaaja saa yhdellä lyönnillä pallon kahden portin läpi, hän saa kaksi lisälyöntiä. Jos pallo jää osittain portin sisälle, pelaajan täytyy lyödä pallo takaisin portin alta tulosuuntaan seuraavalla pelivuorollaan. Vasta sitä seuraavalla vuorolla pelaaja voi yrittää päästä portin läpi uudelleen. Jos pelaaja lyö ohi osumatta palloon, hän saa lyödä uudelleen. Hän ei kuitenkaan saa lyödä uudelleen, mikäli hän hipaiseekin palloa.

Krokkaus

Pelaaja voi halutessaan yrittää osua pallollaan toisen pelaajan palloon. Osuttuaan toiseen palloon, tulee hänen laittaa oma pallonsa osumansa pallon viereen ja lyödä omaa palloa, kunnes toinen pallo liikkahtaa. Pelaaja saa krokata niin monta palloa peräkkäin kuin haluaa, mutta samaa palloa saa krokata vasta sen jälkeen, kun oma pallo on läpäissyt välissä yhden portin. Palloa, joka ei vielä ole läpäissyt ensimmäistä porttia, ei saa krokata tai lyödä pois.



SV Krocket

Spelets regler

2–4 spelare

Spelets syfte

Spelets syfte är att få krocketklotet från startpinnen via bågarna 1–7 till vändpinnen, och sedan i motsatt riktning genom bågarna 8–13 och till slut träffa målpinnen. Dubbelbågen i mitten (bågarna 4 och 11) kallas för kronan. Den kan man komma igenom från två riktningar, och man måste komma igenom båda bågarna på ett slag. Den spelare eller det lag som först kommer igenom banan på godkänt sätt och träffar målpinnen vinner spelet.

Uppbyggnad av banan

Man börjar med att bygga upp banan. Den ska vara ungefär 24 x 14 meter, men kan också vara mindre. Till banan hör 10 bågar. Man kan göra banan svårare genom att placera en eller flera bågar i en sluttning. Man bör beakta spelarnas nivå. En bild av en exempelbana visas nedan.

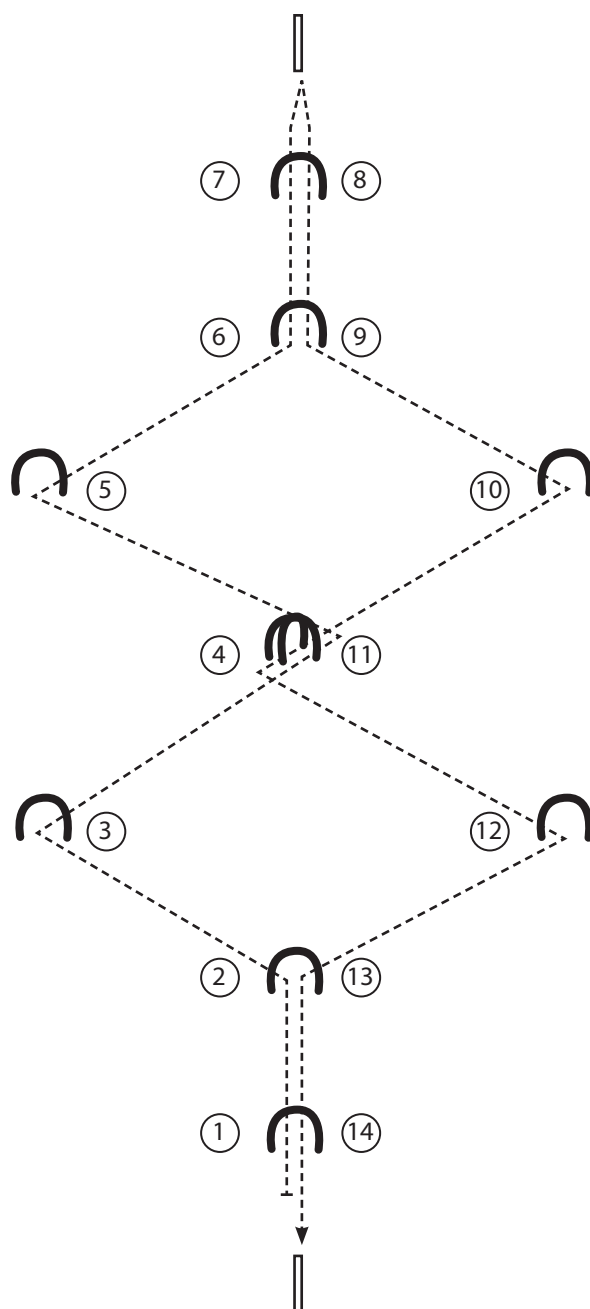
Att spela

Spelet kan spelas individuellt eller i lag. Spelarna får olika färger genom lottning. Den som har fått den färg som är överst på pinnen inleder spelet. Sedan fortsätter man med de olika färgerna på startpinnen uppifrån och ner. Spelare som är i samma lag får inte slå efter varandra. Om spelarna bara är två kan de ha två klot vardera.

Varje spelare lägger turvis sitt klot en fotlängd från startpinnen och försöker få klotet genom den första bågen eller till och med genom de två första bågarna med ett slag. Spelaren får ett nytt slag så länge som hen lyckas få bollen genom en båge med ett slag eller träffar en annan spelares klot (krockar) eller vändpinnen. Om spelaren får klotet genom två bågar med ett slag, får hen två ytterligare slag. Om klotet delvis hamnar inne i bågen, måste spelaren slå bort klotet från bågen i den riktning det kom ifrån vid sin nästa tur. Först under därpå följande tur kan spelaren försöka komma igenom bågen på nytt. Om en spelare slår utan att träffa bollen, får hen slå på nytt. Hen får dock inte slå på nytt om klubban ens nuddar vid klotet.

Krockning

En spelare kan försöka träffa en annan spelares klot med sitt klot. Om spelaren träffar ett annat klot, ska hen lägga sitt eget klot bredvid det klot hen träffat och slå sitt eget klot tills det andra klotet rör sig. Man får krocka så många klot i följd som man vill, men samma klot får krockas först efter att det egna klotet har passerat en båge däremellan. Ett klot som inte ännu har passerat den första bågen får inte krockas eller slås bort.



At spille spillet

2-4 spillere

Formålet med spillet

Målet med spillet er at få en krocketkugle gennem bøjlerne 1-7 og til midterpinden, derefter arbejde sig tilbage i omvendt rækkefølge gennem bøjlerne 8-13 og til sidst ramme målpinden. Den dobbelte bøjle i midten (bøjle 4 og 11) kaldes kirkebøjlen. Kirkeringen kan passeres fra to retninger, og du skal passere begge ringe i ét skud. Den første spiller eller det første hold, der gennemfører banen og rammer målpinden, har vundet kampen.

Opsætning af banen

En bane på ca. 24 x 14 meter eller mindre skal sættes op ved spillets begyndelse. Banen består af 10 hoops. Banen kan gøres sværere ved at placere en eller flere af bøjlerne på et skrånende underlag. Spillernes færdighedsniveau skal overholdes. Billede af en eksempelbane nedenfor.

Sådan spiller man

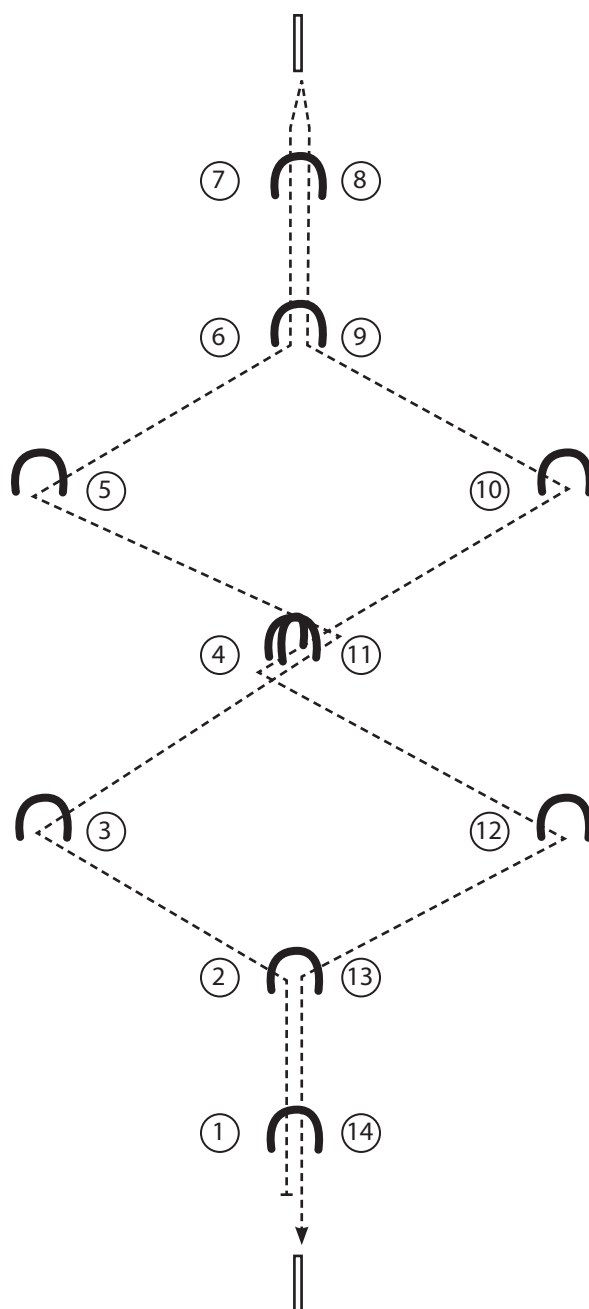
Spillet kan spilles som hold eller individuelt. Spillernes farver afgøres ved lodtrækning. Spilleren med den øverste farve på målpinden starter spillet. Spilleets rækkefølge er rækkefølgen af farverne på målpinden fra top til bund. De, der er på samme hold, må ikke skyde efter hinanden. Hvis der kun er to spillere, må de have to kugler hver.

Hver spiller placerer en bold i en afstand svarende til sin egen fod fra målpinden og forsøger at ramme bolden gennem den første ring eller endda de to første ringe i ét skud. Spilleren får en ny tur, hver gang det lykkes at slå sin kugle gennem den næste ring i ét slag eller ramme en anden spillers kugle (kroket) eller den midterste pind med sin kugle. Hvis en spiller rammer sin kugle gennem to ringe i ét slag, får han/hun to slag mere. Hvis kuglen forbliver delvist inde i ringen, skal spilleren slå kuglen inde fra ringen i den retning, hvor han eller hun kom fra, ved næste slag. Spilleren må kun forsøge at passere kurven på sin næste tur. Hvis en spiller rammer og misser sin bold, må han slå igen. De må dog ikke slå til deres kugle igen, hvis de strejfer kuglen med deres kølle, bare en smule.

Kroketspil

Hvis en spiller vil ramme en anden spillers bold, kan han forsøge at ramme den med sin egen bold. Når de rammer en anden spillers kugle, skal de placere deres egen kugle ved siden af den anden spillers kugle og slå til deres egen kugle, indtil de flytter modstanderens kugle. En spiller må krokere så mange kugler i træk, som han/hun vil, men den samme kugle må først krokes, når spillerens egen kugle er gået gennem en bøjle.

En kugle, der endnu ikke er gået gennem den første bøjle, må ikke krokes eller slås.



Krocket

Å spille spillet

2-4 spillere

Målet med spillet

Målet med spillet er å få en krocketkule gjennom bøyle 1-7 og til midtpinnen, deretter jobbe seg tilbake i motsatt rekkefølge gjennom bøyle 8-13 og til slutt treffe målpinnen. Den doble ringen i midten (ring 4 og 11) kalles kirkeringen. Kirkebøylen kan passeres fra to retninger, og dere må passere begge bøylerne i ett skudd. Den første spilleren eller det første laget som fullfører banen og treffer målpinnen, har vunnet kampen.

Oppsett av banen

En bane med målene 24 x 14 meter, eller mindre, må settes opp ved spilllets begynnelse. Banen består av 10 hoops. Banen kan gjøres vanskeligere ved å plassere en eller flere av borgene på skrånende underlag. Spillernes ferdighetsnivå bør observeres. Bilde av en eksempelbane nedenfor.

Hvordan spille

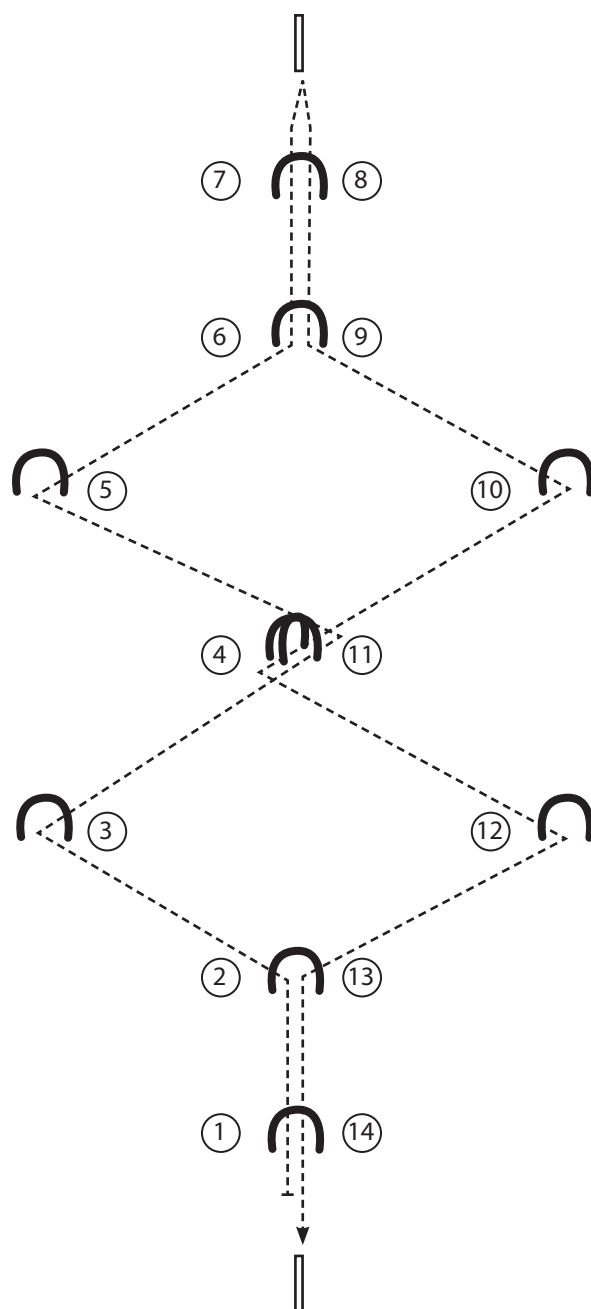
Spillet kan spilles som lag eller individuelt. Spillernes farger avgjøres ved loddtrekning. Spilleren med den øverste fargen på målpinnen starter spillet. Rekkefølgen i spillet er rekkefølgen på fargene på målpinnen fra øverst til nederst. Spillere på samme lag kan ikke skyte etter hverandre. Hvis det bare er to spillere, kan de ha to kuler hver.

Hver spiller plasserer en ball i en avstand som tilsvarer sin egen fot fra målpinnen og forsøker å treffe ballen gjennom den første ringen eller til og med de to første ringene i ett skudd. Spilleren får en ny tur hver gang han/hun klarer å slå ballen sin gjennom neste ring i ett slag eller treffer en annen spillers ball (krokett) eller midtpinnen med sin egen ball. Hvis en spiller treffer ballen sin gjennom to bøylor i ett slag, får han/hun to nye slag. Hvis ballen blir liggende delvis inne i ringen, må spilleren slå ballen fra innsiden av ringen i den retningen han eller hun kom fra på neste forsøk. Spilleren kan bare prøve å passere ringen på sin neste tur. Hvis en spiller treffer og bommer på ballen, får han eller hun slå igjen. De kan imidlertid ikke slå ballen igjen hvis de streifer ballen med køllen, selv om det er bare litt.

Krokettering

Hvis en spiller ønsker å treffe en annen spillers ball, kan han eller hun prøve å treffe den med sin egen ball. Når de treffer en annen spillers kule, må de plassere sin egen kule ved siden av den andre spillerens kule og slå med sin egen kule til de flytter motstanderens kule. En spiller kan krokere så mange kuler på rad som han eller hun vil, men samme kule kan først krokeres når spillerens egen kule har passert gjennom én bøyle.

En kule som ennå ikke har passert gjennom den første bøylen, kan ikke krokeres eller slås.



ET Krocket

Mängureeglid

Mängijaid 2–4

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on lüüa krocketipall stardivaia juurest läbi väravate 1–7, puudutada palliga pöördevaia, seejärel läbida tagasiteel väravad 8–13 ja lõpuks puudutada põhivaia. Keskel asuvat topeltväravat (väravad 4 ja 11) nimetatakse kirikuväravaks. Seda peab läbima kahes suunas ja mõlemal juhul peab selle läbima ühe löögiga. Mängu võidab mängija või võistkond, kes läbib krocketiväljaku reeglite kohaselt ja puudutab esimesena põhivaia.

Mänguväljaku ehitamine

Mängu alguses ehitatakse väljak, mille mõõtmed on umbes 24 × 14 meetrit, aga see võib olla ka väiksem. Väljakule paigutatakse 10 väravat. Väljaku võib raskemaks muuta, asetades ühe või mitu väravat kaldalusele. Arvesse tuleb võtta mängijate taset. Allpool on foto näidisväljakust.

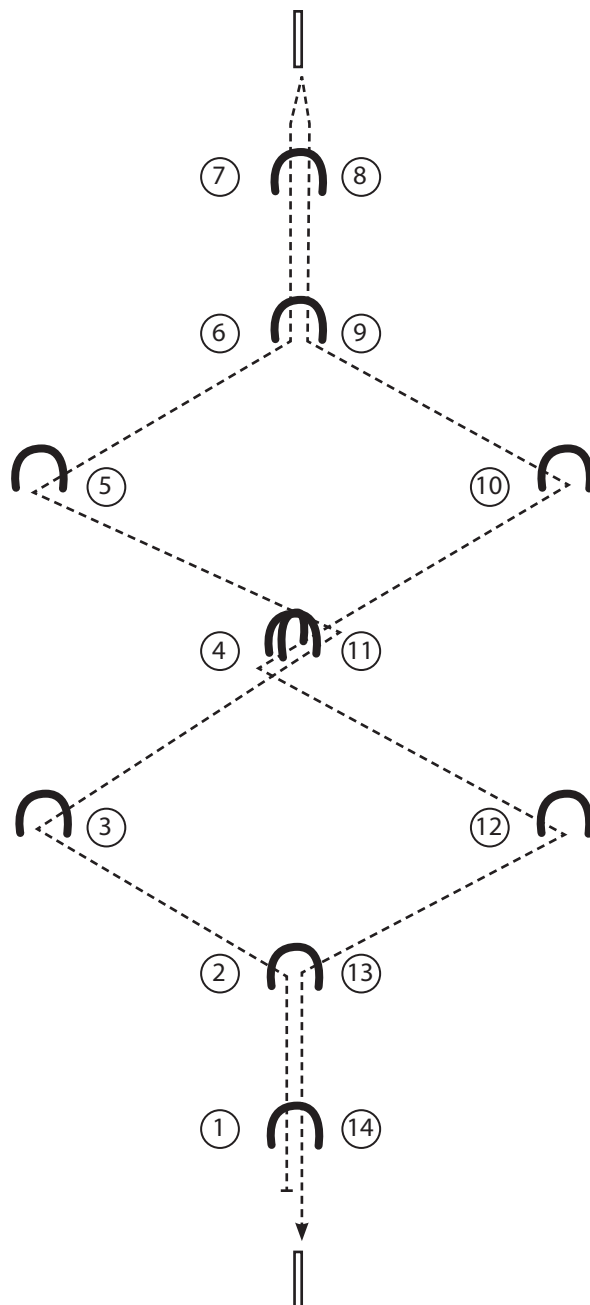
Mängu käik

Mängu võib mängida nii individuaalselt kui ka kahes võistkonnas. Mängijate värv loositakse. Mängu alustab mängija, kes saab vaia ülemise värvi. Mängu järjekord vastab vaia värvide järjestusele ülalt alla. Sama võistkonna liikmed ei tohi järjest lüüa. Kui mängitakse kahekesi, võib kummalgi mängijal olla kaks palli.

Iga mängija asetab palli oma löögikorra ajal oma jalgade kaugusele stardivaia ja proovib lüüa selle ühe löögiga läbi esimese või isegi läbi kahe esimese värava. Mängija võib lüüa uuesti nii kaua, kui tal õnnestub saada pall ühe löögiga väravast läbi või tema pall tabab vastase palli (lööb krocketi) või puudutab pöördevaia. Kui mängija saab palli ühe löögiga läbi kahe värava, on tal õigus kahele lisalöögile. Kui pall jääb osaliselt värava sisse, peab mängija oma järgmise löögikorra ajal palli värava alt tulekusuunas tagasi lööma. Alles ülejäämise löögikorra ajal võib mängija proovida läbida värava uuesti. Kui mängija lööb pallist mööda ilma seda puudutamata, siis võib ta uuesti lüüa. Kui palli lüües seda natukenegi puudutatakse, uuesti lüüa ei tohi.

Krocketi löömine

Mängija võib soovi korral proovida oma palliga teise mängija palli puudutada. Puudutades teise mängija palli, peab ta asetama oma palli vastase pihta saanud palli kõrvale ja lööma oma palli seni, kuni vastase pall liigatab. Mängija võib krokata (lüüa krocketit) nii mitu palli järjest kui soovib, kuid sama palli võib krokata alles pärast seda, kui oma pall on läbinud vahepeal ühe värava. Palli, mis pole veel läbinud esimest väravat, krokata ega minema lüüa ei või.



atom

LV Krokets

Spēles noteikumi

2–4 spēlētāji

Spēles mērķis

Spēles mērķis: kroketa bumbiņai no sākumpunkta ir jāiziet cauri 1.–7. vārtiem un jānonāk pie pagrieziena staba, pēc tam jādodas pretējā virzienā cauri 8.–13. vārtiem un visbeidzot jānonāk pie vārtu staba. Dubultos vārtus vidū (4. un 11.) sauc par baznīcas vārtiem. Cauri tiem var iziet no diviem virzieniem, un cauri abiem vārtiem ir jāiziet vienā gājienā. Raunda uzvarētājs ir pirmais spēlētājs vai komanda, kas iziet trasi un trāpa pa vārtu stabu.

Trases izgatavošana

Spēles sākumā tiek izbūvēta trase, kuras izmēri ir apmēram 24 x 14 metri, bet tā var būt arī mazāka. Trasei ir 10 vārti. Trasi var padarīt sarežģītāku, vienus vai vairākus vārtus novietojot uz slīpas platformas. Jāņem vērā spēlētāju līmenis. Nākamajā attēlā ir redzami trases piemēri.

Spēles gaita

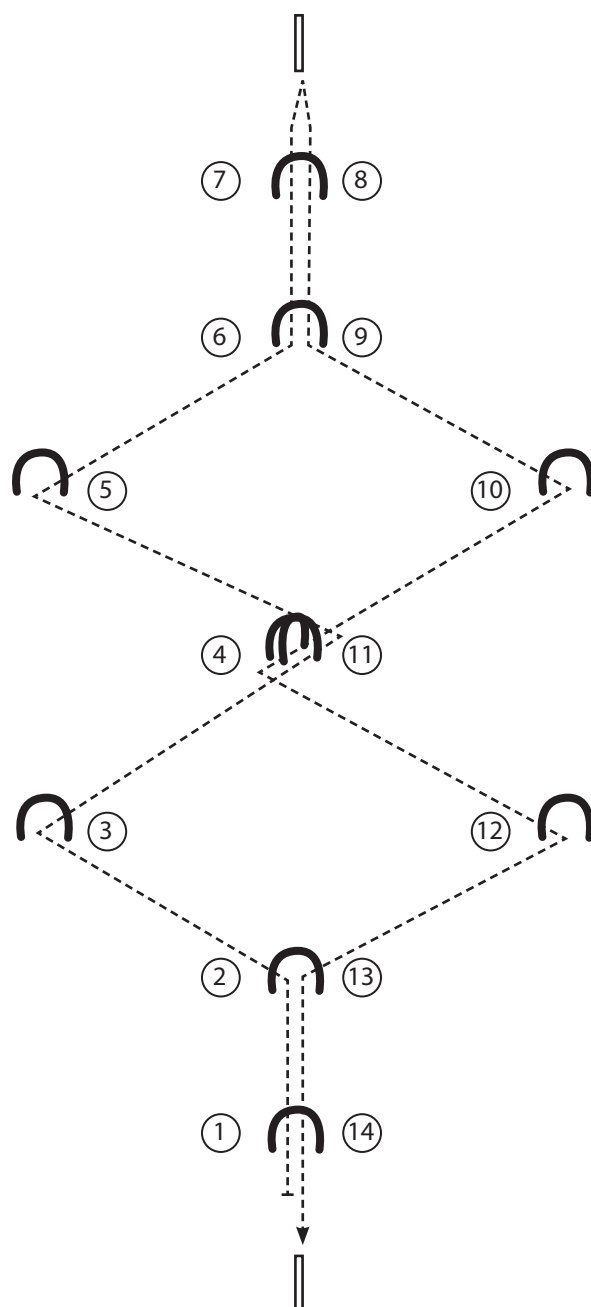
Spēli var spēlēt komandās vai individuāli. Spēlētāju krāsas tiek izlozētas. Spēlētājs ar staba augstāko krāsu sāk spēli. Spēles secība atbilst krāsu secībai virzienā no augšas uz leju. Vienā komandā spēlējošie var neizdarīt sitienus pēc kārtas. Ja ir tikai divi spēlētāji, katram no tiem var būt tikai divas bumbas.

Katrs spēlētājs pēc kārtas novieto bumbu savas pēdas attālumā no sākuma staba un ar vienu sitienu mēģina dabūt bumbu caur pirmajiem vai pat pirmajiem diviem vārtiem. Spēlētājs iegūst vēl vienu sitienu, ja viņam izdodas ar vienu sitienu dabūt to pašu bumbu cauri vārtiem vai trāpīt cita spēlētāja bumbai (krokai) vai pagrieziena stabam. Ja spēlētājs ar vienu sitienu izvada bumbu caur diviem vārtiem, viņš saņem divus papildu sitienus. Ja bumba daļēji paliek vārtos, spēlētājam nākamajā gājienā tā ir jānogādā atpakaļ caur vārtiem ieejas virzienā. Tikai nākamajā gājienā spēlētājs var mēģināt vēlreiz izsist bumbu cauri vārtiem. Ja spēlētājs netrāpa pa bumbu, viņam ir atļauts sist vēlreiz. Tomēr viņš nedrīkst sist vēlreiz, ja pieskaras bumbai.

Kroks

Spēlētājs var mēģināt ar savu bumbu trāpīt cita spēlētāja bumbai. Pēc trāpījuma citai bumbai viņam ir jānoliek savējā blakus tai, kurai viņš ir trāpījis, un jāsit pa savu bumbu, līdz izkustas otra bumba. Spēlētājs var "krokot" tik daudz bumbu pēc kārtas, cik vēlas, bet tai pašai bumbai var pieskarties tikai pēc tam, kad viņa bumba ir izgājusi cauri vieniem vārtiem.

Bumbu, kas vēl nav izgājusi cauri pirmajiem vārtiem, nedrīkst ne "krokot", ne aizsist projām.



LT Kroketas

Žaidimo taisyklės

2-4 žaidėjai

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - pervaryti kroketo kamuoliuką nuo pradinio stulpelio per 1-7 vartelius iki posūkio stulpelio, tada atvirkštine tvarka grįžti per 8-13 vartelius ir galiausiai pataikyti į galinį stulpelį. Centre esantys dvigubi varteliai (4-as ir 11-as) vadinami bažnyčios vartais. Per juos galima judėti iš abiejų pusių ir abu vartelius reikia įveikti vienu smūgiu. Rungtynių nugalėtoju tampa žaidėjas arba komanda, kurie pirmieji įveikia trasą ir pataiko į galinį stulpelį.

Trasos įrengimas

Žaidimo pradžioje įrengiama maždaug 24 x 14 metrų trasa, tačiau ji gali būti ir mažesnė. Trasoje yra 10 vartelių. Trasą galima pasunkinti įrengiant vienus ar daugiau vartelių nuolaidžioje vietoje. Reikia atsižvelgti į žaidėjų lygį. Toliau pateiktas trasos pavyzdys.

Žaidimas

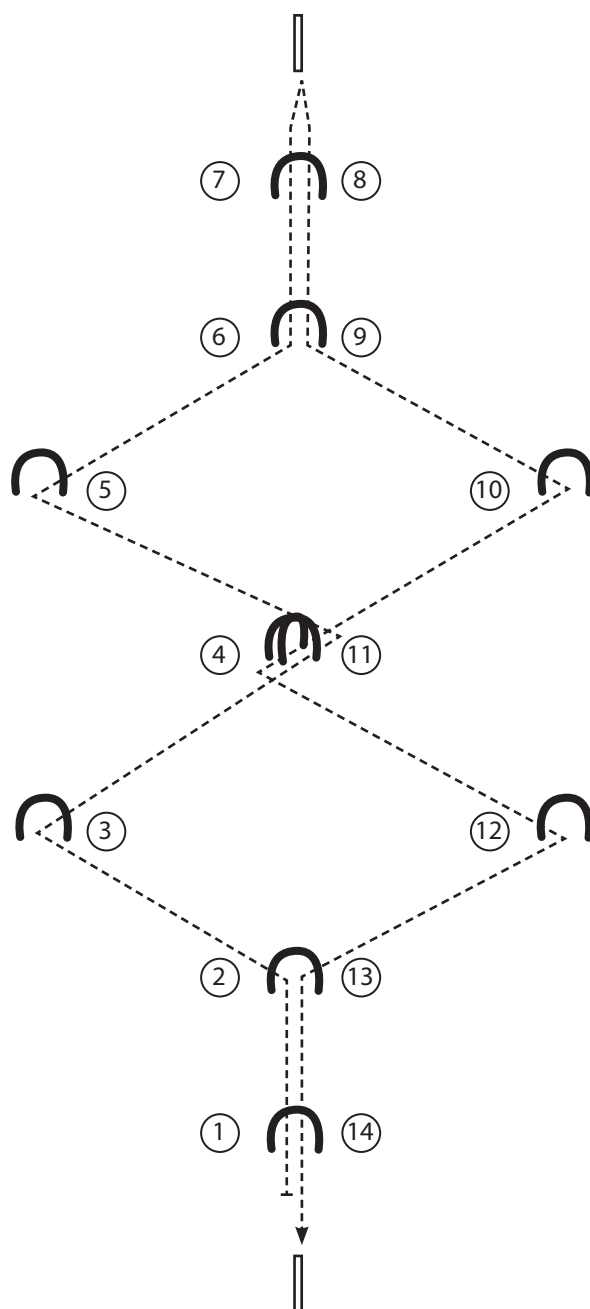
Žaidimą galima žaisti komandose arba individualiai. Žaidėjai burtų keliu išsitraukia spalvas. Žaidimą pradeda stulpelio viršutinę spalvą ištraukęs žaidėjas. Žaidžiama tokia tvarka, kaip iš viršaus į apačią išsidėsčiusios spalvos ant pradinio stulpelio. Tos pačios komandos žaidėjai negali smūgiuoti vienas po kito. Jei yra tik du žaidėjai, jie gali turėti po du kamuoliukus.

Kiekvienas žaidėjas paeiliui padeda kamuoliuką pėdos atstumu nuo pradinio stulpelio ir bando vienu smūgiu pravaryti kamuoliuką pro pirmuosius vartelius arba net pro pirmus du vartelius. Žaidėjas gauna papildomą ėjimą, jei pavyksta vienu smūgiu pervaryti kamuoliuką pro vartelius, jei pataiko į kito žaidėjo kamuoliuką (krokiruoja) arba į posūkio stulpelį. Jeigu žaidėjas vienu smūgiu pervaro kamuoliuką per du vartelius, gauna du papildomus ėjimus. Jei kamuoliukas lieka varteliuose, kito ėjimo metu žaidėjas privalo išmušti kamuoliuką iš vartelių įriedėjimo kryptimi. Tik dar kitu ėjimu žaidėjas galės bandyti iš naujo pervaryti kamuoliuką per vartelius. Jei žaidėjas nepataiko į kamuoliuką, gali mušti dar kartą. Tačiau jei kamuoliukas buvo paliestas, dar kartą mušti nebegalima.

Krokiravimas

Jei žaidėjas nori, gali bandyti savo kamuoliuku pataikyti į kito žaidėjo kamuoliuką. Pataikęs į kitą kamuoliuką, jis šalia jo deda savo kamuoliuką ir jį smūgiuoja, kol pajudės antrasis kamuoliukas. Žaidėjas gali mušti (krokiruoti) tiek kamuoliuką iš eilės, kiek tik nori, bet tą patį kamuoliuką galės mušti tik tada, kai savo kamuoliuką pervarys per vienus vartelius.

Per pirmuosius vartelius nepervaryto kamuoliuko negalima krokiruoti arba išmušti iš aikštelės.



Das Spiel spielen

2-4 Spieler

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, einen Krocketball durch die Reifen 1-7 bis zum mittleren Pflock zu spielen, dann in umgekehrter Reihenfolge durch die Reifen 8-13 zurückzuspielen und schließlich den Zielpflock zu treffen. Der Doppelreifen in der Mitte (Reifen 4 und 11) wird „Kirchenreifen“ genannt. Der Kirchenreifen kann aus zwei Richtungen passiert werden, und man muss beide Reifen mit einem Schuss passieren. Der erste Spieler oder die erste Mannschaft, die den Parcours erfolgreich absolviert und den Zielpflock getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Aufstellen des Spielfelds

Zu Beginn des Spiels muss ein Spielfeld mit einer Größe von etwa 24 x 14 Metern oder kleiner aufgebaut werden. Das Spielfeld besteht aus 10 Reifen. Das Spielfeld kann schwieriger gestaltet werden, indem ein oder mehrere Reifen auf schrägem Untergrund aufgestellt werden. Das Leistungsniveau der Spieler sollte beachtet werden. Bild eines Beispielfeldes unten.

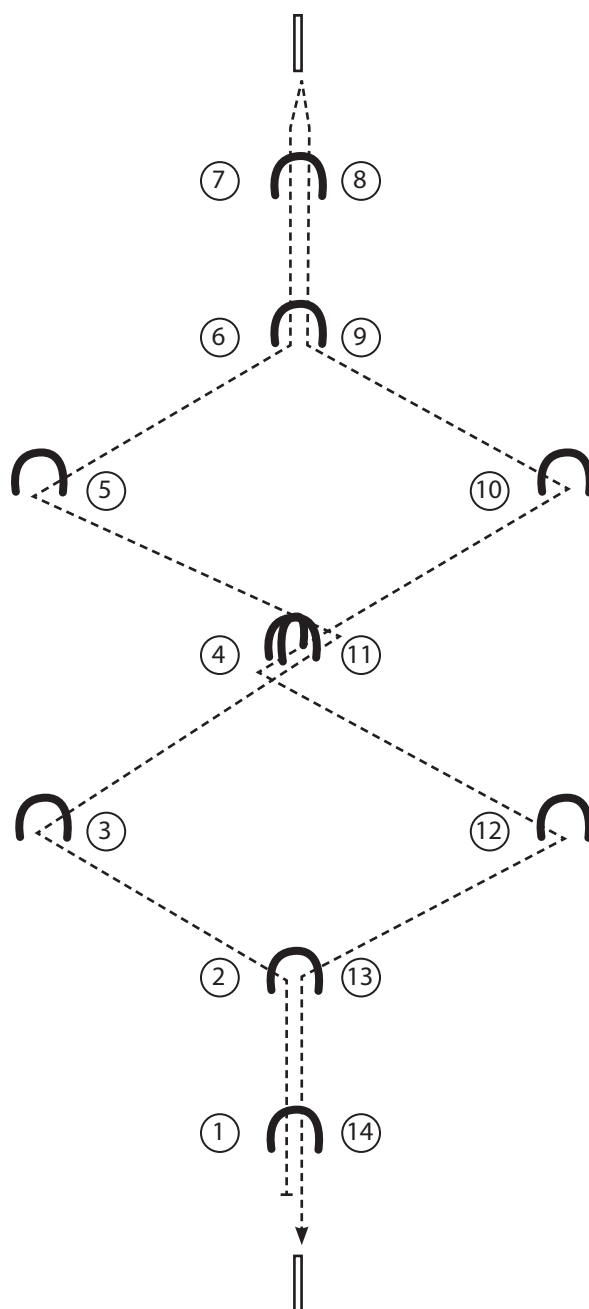
Wie wird gespielt?

Das Spiel kann als Mannschaft oder einzeln gespielt werden. Die Farben der Spieler werden durch das Los bestimmt. Der Spieler mit der obersten Farbe auf dem Zielpflock beginnt das Spiel. Die Spielreihenfolge entspricht der Reihenfolge der Farben auf dem Zielpflock von oben nach unten. Spieler der gleichen Mannschaft dürfen nicht nacheinander schießen. Wenn es nur zwei Spieler gibt, darf jeder zwei Kugeln haben.

Jeder Spieler setzt einen Ball in einem Abstand, der seinem eigenen Fuß vom Zielpflock entspricht, und versucht den ersten Reifen oder sogar die ersten beiden Reifen mit einem Schuss zu durchstoßen. Jedes Mal, wenn es dem Spieler gelingt, seinen Ball mit einem Schlag durch den nächsten Reifen zu befördern oder mit seinem Ball den Ball eines anderen Spielers (Krocket) oder den Mittelpflock zu treffen, ist er erneut am Zug. Wenn ein Spieler seinen Ball mit einem Schlag durch zwei Reifen schlägt, erhält er zwei weitere Schläge. Bleibt der Ball teilweise im Reifen liegen, muss der Spieler beim nächsten Versuch den Ball vom Reifen aus in die Richtung schlagen, aus der er gekommen ist. Der Spieler darf erst in seinem nächsten Zug versuchen, den Reifen zu passieren. Wenn ein Spieler seinen Ball trifft und verfehlt, darf er noch einmal schlagen. Er darf seinen Ball jedoch nicht noch einmal schlagen, wenn er ihn mit seinem Schläger auch nur leicht streift.

Croqueting

Wenn ein Spieler den Ball eines anderen Spielers treffen möchte, kann er versuchen, ihn mit seinem Ball zu treffen. Wenn er den Ball eines anderen Spielers trifft, muss er seinen eigenen Ball neben den Ball des anderen Spielers legen und seinen eigenen Ball schlagen, bis er den Ball des Gegners bewegt. Ein Spieler darf so viele Bälle hintereinander krocketieren, wie er möchte, aber derselbe Ball darf erst dann krocketiert werden, wenn der eigene Ball einen Reifen durchlaufen hat. Ein Ball, der den ersten Reifen noch nicht passiert hat, darf nicht geschlagen oder krocketiert werden.



PL Krokiet

Rozgrywka

2-4 graczy

Cel gry

Celem gry jest przebicie piłki krokietowej przez obręcze 1-7 do środkowego kołka, a następnie odbicie jej w odwrotnej kolejności przez obręcze 8-13 i trafienie w kołek docelowy. Podwójna obręcz pośrodku (obręcze 4 i 11) nazywana jest obręczą kościelną. Obręcz kościelną można ominąć z dwóch kierunków i należy ominąć obie obręcze w jednym rzucie. Pierwszy gracz lub drużyna, która pomyślnie ukończy tor i trafi w kołek docelowy, jest zwycięzcą meczu.

Ustawienie kortu

Na początku gry należy przygotować boisko o wymiarach około 24 x 14 metrów lub mniejsze. Kort składa się z 10 obręczy. Boisko można utrudnić, umieszczając jedną lub więcej obręczy na pochyłym terenie. Należy obserwować poziom umiejętności graczy. Zdjęcie przykładowego boiska poniżej.

Jak grać

W grze mogą brać udział drużyny lub gracze indywidualni. O kolorach graczy decyduje losowanie. Gracz z najwyższym kolorem na docelowym kołku rozpoczyna grę. Kolejność gry to kolejność kolorów na kołku docelowym od góry do dołu. Gracze z tej samej drużyny nie mogą strzelać po sobie. Jeśli jest tylko dwóch graczy, każdy z nich może mieć po dwie kule.

Każdy gracz ustawia kulę w odległości odpowiadającej jego stopie od kołka docelowego i próbuje uderzyć przez pierwszą obręcz lub nawet pierwsze dwie obręcze w jednym rzucie. Gracz otrzymuje nową turę za każdym razem, gdy uda mu się przebić piłkę przez następną obręcz w jednym rzucie lub uderzyć piłkę innego gracza (krokiet) lub środkowy kołek swoją piłką. Jeśli gracz przebijie swoją bilę przez dwie obręcze w jednym rzucie, otrzymuje dwa kolejne rzuty. Jeśli piłka pozostanie częściowo wewnątrz obręczy, gracz musi uderzyć piłkę z wnętrza obręczy w kierunku, z którego nadeszła podczas następnego rzutu. Gracz może spróbować ominąć obręcz dopiero w swojej następnej turze. Jeśli gracz uderzy i nie trafi w piłkę, może wykonać uderzenie ponownie. Nie może jednak uderzyć piłki ponownie, jeśli nawet lekko dotknie jej młotkiem.

Krokietowanie

Jeśli gracz chce uderzyć piłkę innego gracza, może spróbować uderzyć ją swoją piłką. Po uderzeniu w bilę innego gracza, musi umieścić swoją bilę obok bily innego gracza i uderzać swoją bilę, dopóki nie poruszy bily przeciwnika. Gracz może krokietować dowolną liczbę bil w rzędzie, ale ta sama bila może być krokietowana tylko wtedy, gdy jego własna bila przejdzie przez jedną obręcz. Bila, która nie przeszła jeszcze przez pierwszą obręcz, nie może zostać uderzona.

