



Croquet
Krocket
Krocket
Kroketti

Game rules | Spilleregler | Spel regler | Ohjeet



Art. no. 805-528
EAN 5705858708362

Imported by / Importeret af
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
DK-8740 Braedstrup

Made in PRC



GB

Warnings!

Only for domestic use.
Only for outdoor use.
Suitable for children from 3-10 years.
Play with adult supervision.

SE

Varning!

Endast för hemmabruk.
Endast för användning utomhus.
Lämplig för barn från 3-10 år.
Lekande barn måste hållas under vuxenövervakning.

DK

Advarsel!

Kun til privat brug.
Kun til udendørs brug.
Egnet til børn fra 3-10 år.
Spillende børn skal holdes under voksen opsyn.

FI

Varoitukset!

Ainoastaan kotikäyttöön.
Vain ulkokäyttöön.
Tarkoitettu 3–10-vuotiaille lapsille.
Leikkivien lasten pitää olla koko ajan aikuisen valvonnassa.

Game rules

Please read the entire instruction manual before use and save it for future reference.

The lawn/court

The court should measure 14 × 24 metres or have similar proportions. For competition play, the court is marked off with chalk boundary lines or corner markers.

Goal of the game

The goal of the game is to be the first to move your ball (X) from the starting peg (A) through hoops 1–7, strike the target peg (B) and then return back through hoops 8–14 without striking the starting peg again and thereafter over half of the court. The double hoops in the centre of the court are called the “crown” (hoops 4 and 11) and can be run through from both directions. Both of the hoops must be run in the same strike from the side of the court one is playing from. The player or team whose ball has run all the hoops in the correct order, become a rover, croqueted all the opponents and then struck the starting peg with his ball has won. The players should play in the order of the colours on the starting peg from the top down. Two players in the same team should not take turns after each other. If there are only two players, they can use two balls each.

Order of play

Each player should place his/her ball within 1 foot of the starting peg and try to drive the ball through the first hoop or the first two hoops with one strike of the mallet. The whole of the ball must run through the hoop in order for the player to be awarded an extra shot. If any part of the ball is still under the hoop, the player must use his/her next turn to strike the ball back the way it came and then wait until his/her next turn to try and drive the ball through the hoop in one shot. Each player may continue their turn for as long as they advance through the hoops in order or hit another ball (a “roquet”) or the target peg. If a player takes a swing at his/her ball and misses, he/she can try again but if the ball is touched he/she may not try again. If a player makes a mistake he/she forfeits his/her turn and it is the next player’s turn to play.

Continuation and bonus shot

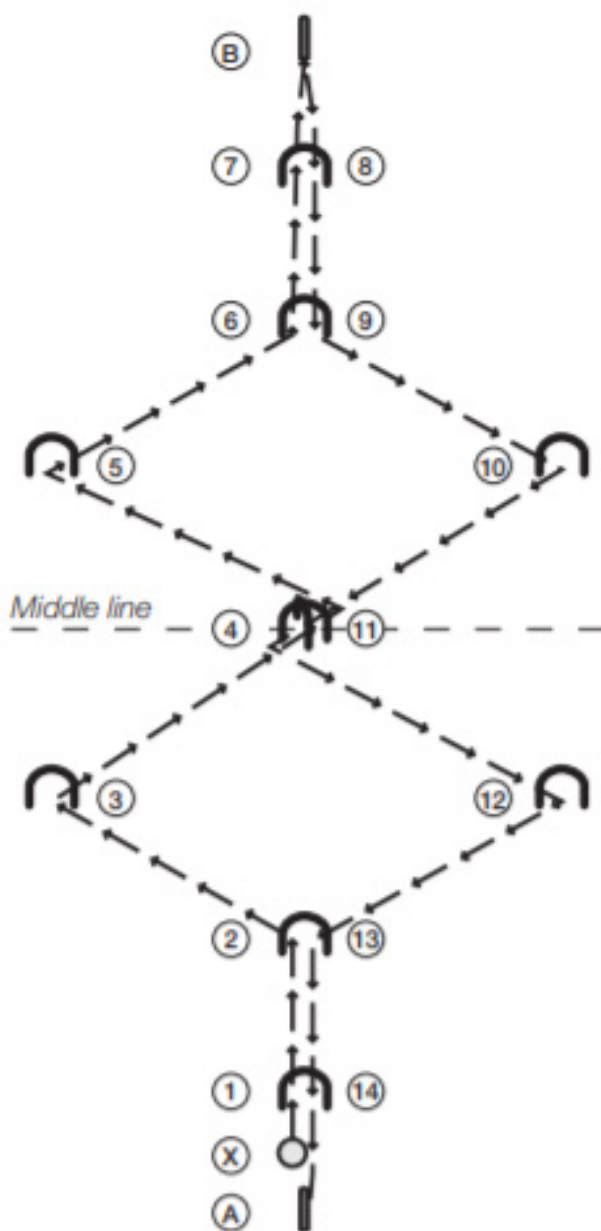
A player whose ball has run through a hoop may take another shot to try and run through the next hoop or, if his/her ball is out of position, to position the ball in a better place for his/her next turn. Moreover, if a player’s ball runs through two hoops in one shot, he/she gets two new shots. Bonus shots cannot be banked and must be used immediately.

Croqueting

If a player chooses to, he/she can strike another player’s ball with his/her own ball. If an opponent’s ball is struck (a “roquet”), the player on strike can then make a “croquet”, i.e. place his/her ball touching the opponents and strike his/her ball to move the opponent’s ball out of position. A player may croquet as many times as they like in one turn, but not on the same ball twice without having first run through another hoop with his/her own ball. Balls which have not run through the first three hoops may neither croquet others nor be croqueted. Note: Placing one’s foot on one’s ball when croqueting an opponent’s ball is NOT allowed.

Rover

A player who has run through all the hoops in the correct order and who has, in the same turn, struck his/her ball over half length of the court, is called a rover. If the shot to become a rover is unsuccessful, the player must use his/her next turn to strike the ball back past the starting peg again in order to make a new attempt later. In order to win the game, a player must become a rover and then croquet all the other players who have passed the third hoop before striking the starting peg in two shots. If the starting peg is not struck in two shots, he/she must croquet the opponents' balls again. If for some reason the rover's ball strikes the starting peg again before all the opponents' balls have been croqueted, the rover must start from the beginning again.



Spilleregler

Læs hele manualen før brug, og gem den til fremtidig brug.

Banen

Banen skal være ca. 14 × 24 meter eller have et tilsvarende areal. I konkurrence spil er planen afgrænset af linjer eller hjørnemarkeringer.

Spillet

Banen skal passeres to gange. På udturen i retning fra startpælen mod vendepælen og derefter på hjemturen, som foregår i modsat retning. Når buer og pæle er anbragt på banen således som vist på figuren, kan spillet begynde.

Først skal rækkefølgen på spillerne afgøres (evt. lodtrækning eller ved anbringelse spillernes kugler i samme afstand fra startpælen, f.eks. 3 meter. Alle spillerne slår nu samtidig deres kugle i retning mod pælen idet de søger at komme til at ligge på denne så tæt som muligt. Den der er nærmest starter sidst osv. Ved hold/makkerspil bliver det samtidig afgjort, at den der er længst væk og tættest på danner par/hold osv.

Spillet starter nu ved, at kuglen anbringes midtvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gennem bue 1, hvilket giver et frislæg, men endnu bedre er det at slå kuglen gennem både bue 1 & 2 i samme slag, da man herved opnår 2 frislæg, af hvilke man kan benytte det ene til at komme i stilling til at passere bue 3 og det andet til at passere gennem buen. Herfra slås kuglen til midterbuen (4 & 11), der skal passeres i pilenes retning. Ved at passere midterbuen opnår man 2 frislæg. For passeringen af bue 5 opnår man 1 frislæg, som kan benyttes til at komme i stilling til buerne 6 & 7. Som ved buerne 1 & 2 kan man vælge mellem at gå igennem i ét eller to slag; ligger kuglen uheldigt for bue 6, vil det i reglen være bedst at nøjes med at gå gennem én bue ad gangen. Når bue 7 er passeret skal vendepælen rammes, hvilket giver et frislæg som benyttes til at gå gennem buerne 8 & 9. Går man gennem begge buer i ét slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 10 (efter samme fremgangsmåde som bue 3). Fra bue 10 fortsættes til midterbuen (4 & 11), som igen passeres i pilenes retning for at komme i stilling til bue 12, der nu skal passeres. Til sidst skal buerne 13 & 14 passeres, men uden at startpælen rammes, idet man i så fald slår sig "død", hvilket vil sige, at man enten starter forfra eller udgår af spillet; i sidste tilfælde betragtes spillet som tabt. Efter at have passeret alle buer betegnes man som Vinder (eller Frispiller, dette er kun gældende ved makker/holdspil - læs mere om dette under nedenstående punkt).

En kugle regnes for at være kommet igennem bue, når man kan lægge kølleskaftet mellem buen og kuglen uden at røre denne. Ligger kuglen i bue, har man, når det bliver ens tur kun ét slag; man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at gå gennem bue. En kugle der ligger i bue, må ikke benyttes til KROKADE og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem bue 7 og vendepælen, men man går først til pæls når man har haft modstanderens og makkerens kugler i KROKADE. Passage af buerne - dog ikke buerne 1 & 2 på udturen - giver i frislæget ret til krokade, som består i med sin egen kugle at ramme modstanderens eller makkerens kugle. Der er 2 former for krokade, den "faste" og den "løse, og endelig den såkaldte "falske" krokade.

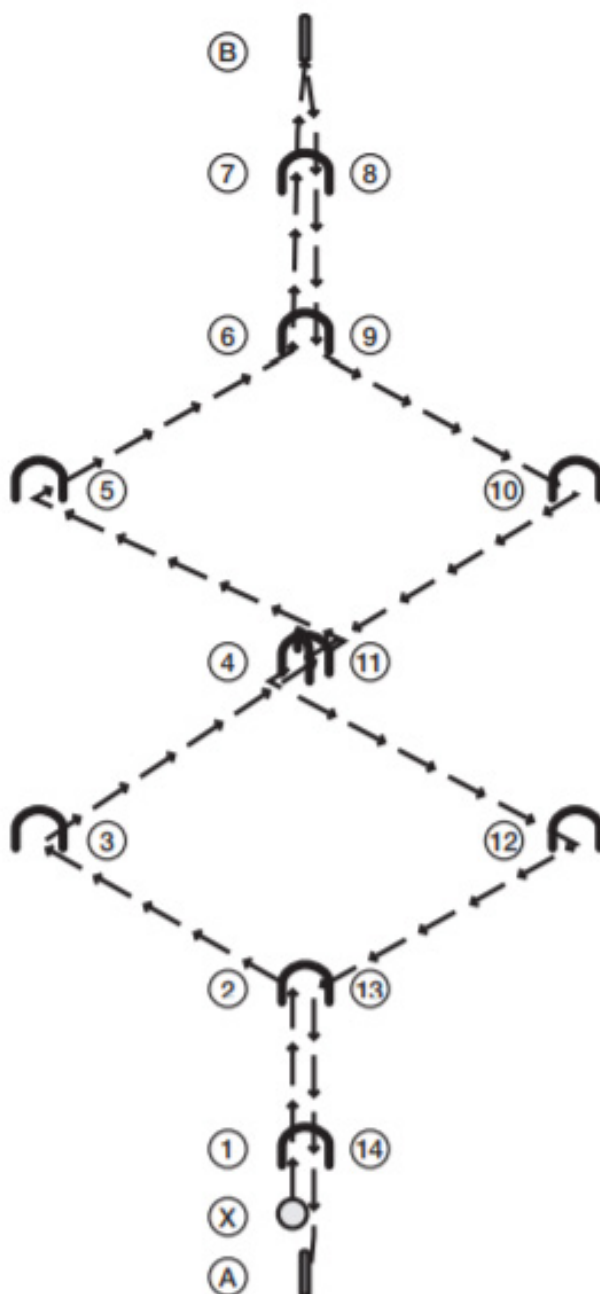
Krokade

I Krokret er Krokaden det centrale, og der opnås først ret til Krokade efter passage af bue 3. For at krokere sine modspillere skal man benytte det slag, man får ved at gå gennem en bue, altså det første slag efter at buen er passeret, til at ramme en modspiller. Ved dobbelte buer har man to slag til Krokaden. Rammer man en modspillers kugle, har man ret til to ekstra slag, og man lægger nu sin kugle hen til modspillerens i et køllehoveds afstand fra denne, såfremt man kun ønsker at benytte de to slag til at gå videre på. Denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene. Ønsker man derimod at krokere sin modspiller væk, kan man benytte sig af to forskellige Krokader, den faste og den løse.

Den faste krokade benyttes, hvis man ønsker, at ens egen kugle skal blive liggende og udføres ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle og derefter sætte den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget; under udførelsen af såvel den faste som den løse krokade må man aldrig berøre modstanderens eller makkerens kugle med køllen - man flytter altså sin egen kugle hen til den krokerede kugle og ikke omvendt. Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som vel muligt. Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes; det vil sige at ens egen kugle ryger med i slaget eller man rammer modspillerens kugle i stedet. Den løse krokade I (modstanderen) udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men her slår man uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med. På den måde kan man anbringe sin egen kugle enten lige for eller mindre skævt for den krokerede kugle og dirigere begge kugler derhen, hvor man omtrent ønsker de skal ligge. Den løse krokade II (makkeren/holdet) undertiden kan den løse krokade udføres på en anden måde, idet man når man f.eks. har krokeret makkerens/holdets kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, man lader denne kugle ligge og i stedet anbringer sin egen kugle i et køllehoveds afstand fra makkerens/holdets kugle; denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene. Den falske krokade. Man forsøger at ramme modpartens kugle for at bringe denne ud af en måske fordelagtig position, uden at man derved opnår frislæg, fordi man ikke kommer fra en bue. Den dygtige spiller - og her menes i særdeleshed Tourens spillere - vil ved hjælp af krokaderne undertiden være i stand til at komme banen igennem i én slagserie. Man skal sørge for at anbringe den fremmede kugle, på den rigtige side af den bue han skal passere. Han må, når han er kommet igennem buen med sin kugle, igen krokere den fremmede kugle på den rigtige side af den bue han skal passere. Han må, når han er kommet igennem buen igen krokere med den fremmede kugle på den modsatte side af buen, således at den igen kan benyttes til krokade. Frispilleren er således ved hjælp af krokaderne i stand til at hjælpe sin makker i en bedre spillemæssig position.

Frispiller (reglerne kommer kun til anvendelse ved holdspil)

Som frispiller kan man på forskellig måde hjælpe sin makker, der måske ikke er nået så langt i spillet, idet at en frispiller altid har ret til at krokere en hvilken som helst kugle. Ligger makkeren fx. uheldig i stilling for bue 10, kan frispilleren krokere makkerens kugle og derefter ved krokade hjælpe den i en bedre position for buen. Frispilleren har også ret til at slå makkerens kugle gennem bue i en fast eller løs krokade, men makkeren får ikke noget "bueslag" herfor, når det bliver hans tur til at spille. Alle mod- eller medspillere har ret til - uden først at gå gennem buen - at krokere en frispillers kugle og derefter udnytte de frislæg, som en krokade giver. Når man er blevet frispiller, gælder det om at tage alle såvel modstandernes kugler som makkerens kugle i krokade og derefter gå til pæls. Er den ene af modstanderne fx ikke frispiller, men når at blive det, skal den nye frispiller tages i krokade igen, før man kan gå til pæls. Den ene makker kan godt gøre partiet færdigt nemlig ved at slå makkerens kugle til pæls med en krokade og derefter selv gå til pæls, men det er en forudsætning, at makkeren også er en frispiller og har krokeret de øvrige kugler som ovenfor nævnt. Den vindende spiller tildeles 1 point, 2'er 2 point 3'er 3 point osv. Det makkerpar/hold der opnår det laveste pointtal vinder osv.



Spelregler

Läs igenom hela bruksanvisningen före användning och spara den sedan för framtida bruk.

Planen

Den bör vara 14 × 24 meter eller ha motsvarande proportioner. Vid tävlingsspel avgränsas planen med linjer eller hörnmarkeringar.

Spelet

I krocket ska klotet (X) slås från utgångspinnen (A), genom bågarna 1–7, i huvudkåppen (B), genom bågarna 8–14 utan att vidröra fotkåppen (d.v.s. utgångspinnen) – och därefter över halva banan. Dubbelbågen i mitten kallas "kronan" (båge 4 och 11) och kan passeras från två olika håll. Båda bågarna måste passeras i samma slag från den sida av spelplanen man spelar ifrån. Den spelare eller det lag, vars klot passerat banan rätt, gått ut som fribrytare, krockat alla motståndare och först slår i fotkåppen, har vunnit. Deltagarna spelar i den ordning som utgångspinnens färger anger uppifrån. Två som spelar i lag ska inte spela efter varandra. Om bara två spelare deltar kan de spela med två klot vardera.

Start

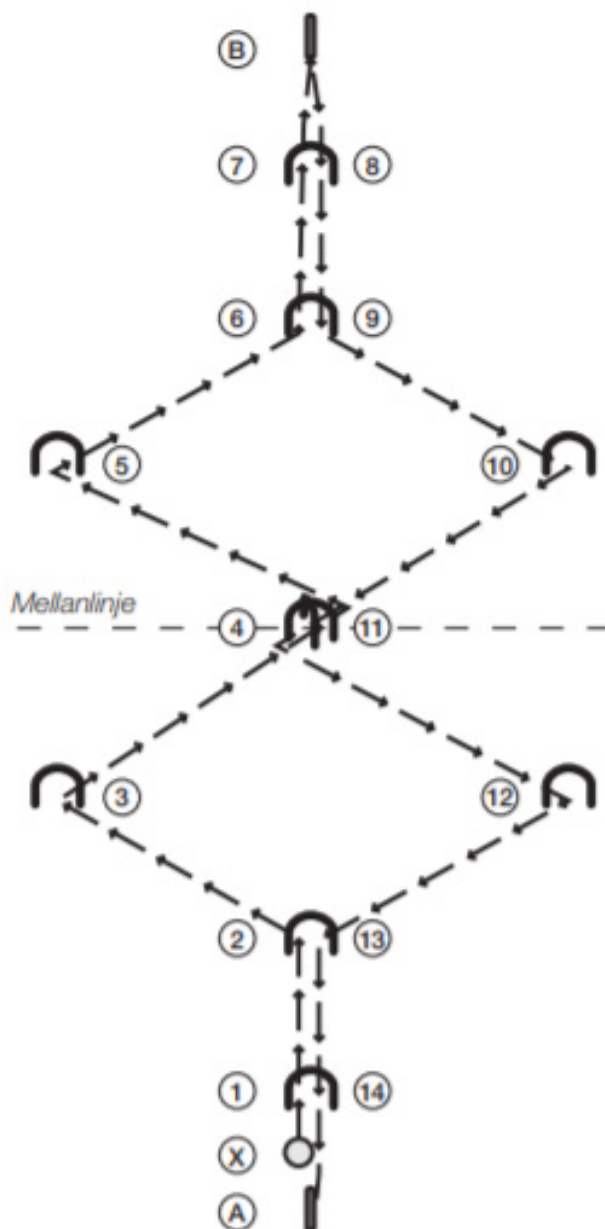
Varje spelare ska lägga sitt klot inom en (1) fots avstånd från utgångspinnen och försöka att i ett slag slå klotet genom den första bågen eller genom de båda första. Hela klotet måste passera bågen i ett slag för att man ska erhålla ett extraslag. Ligger någon del av klotet i bågen får man i nästa speltur slå sig tillbaka för att i kommande speltur göra ett nytt försök att passera hela bågen i ett slag. Varje spelare får fortsätta så länge denne spelar med framgång, det vill säga slår sitt klot genom rätt båge eller träffar ett klot - krockerar - eller träffar huvudkåppen. Om en spelare slår utan att träffa sitt klot får han ett nytt slag, vidrör han klotet får han inte slå på nytt. Gör en spelare fel utdöms spelartursstraff och det är nästa spelares tur att fortsätta. Alltså: En spelare som gått igenom en båge får ett nytt slag för att passera genom nästa eller – om klotet kommit ur läge – för att slå klotet till lämpligare läge för nästa slag. Därav följer också att den spelare som passerar två bågar i ett slag får två nya slag. Det går inte att ha slag tillgodo.

Krockering

Om en spelare vill, har han rätt att med sitt klot sikta på en annan spelares klot. Om han träffar det andra klotet ska han lägga sitt eget intill och slå på det egna klotet tills det främmande klotet rör sig. Spelare får krockera så många klot i följd som denne vill, men inte samma klot två gånger utan att först ha passerat en båge med det egna klotet. Klot som inte hunnit passera de tre första bågarna får varken krockeras eller slås bort. OBS! Det är INTE tillåtet att sätta foten på klotet och slå bort det från motståndaren!

Fribrytare

Den spelare som i rätt ordning passerat alla bågar, samt i ett slag i samma speltur slår sig över halva planen, kallas fribrytare. Misslyckas detta fribrytarslag, får klotet i nästa speltur slås tillbaka nedanför fotkappen för att göra ett nytt försök att bli fribrytare. För att bli vinnare måste fribrytaren krockera samtliga spelare som passerat tredje bågen, innan han inom två slag slår klotet i fotkappen. Misslyckas han med att träffa fotkappen inom två slag får han krockera alla klot en gång till. Om fribrytarens klot, genom eget eller andra spelares förvållande, skulle slå i fotkappen innan alla har blivit krockerade får fribrytaren börja om spelet från början.



Suomalaisen kroketin säännöt

Lue käyttöohjeet ennen tuotteen käyttöönottoa ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten.

Pelikenttä

Pelikentän mitat ovat 14 × 24 m tai muut mitat samassa mittasuhteessa. Kilpailupelissä kenttä rajataan linjoilla tai kulmamerkinnoillä.

Peli

Kroketissa pallo (X) lyödään lähtötolpalta (A) alkaen porttien 1–7 läpi, minkä jälkeen päätolppaan (B) ja porttien 8–14 läpi ilman ja lopuksi takaisin lähtötolppaan. Keskellä olevaa kaksoisporttia kutsutaan kirkkoportiksi (portit 4 ja 11) ja sen läpi voi mennä kahdesta suunnasta. Molempien porttien läpi on päästävää yhden lyönnin aikana siltä puolelta pelikenttää, josta pelaaja on tulossa. Voittaja on se pelaaja tai joukkue, jonka pallo läpäisee radan hyväksytysti ja osuu maalitolppaan (A) ensimmäisenä. Pelaajat pelaavat lähtötolpan värien (ylhäältä alkaen) mukaisessa järjestyksessä. Samassa joukkueessa olevat eivät saa lyödä peräkkäin. Jos osallistujia on vain kaksi, heillä voi olla kaksi palloa kullakin.

Aloitus

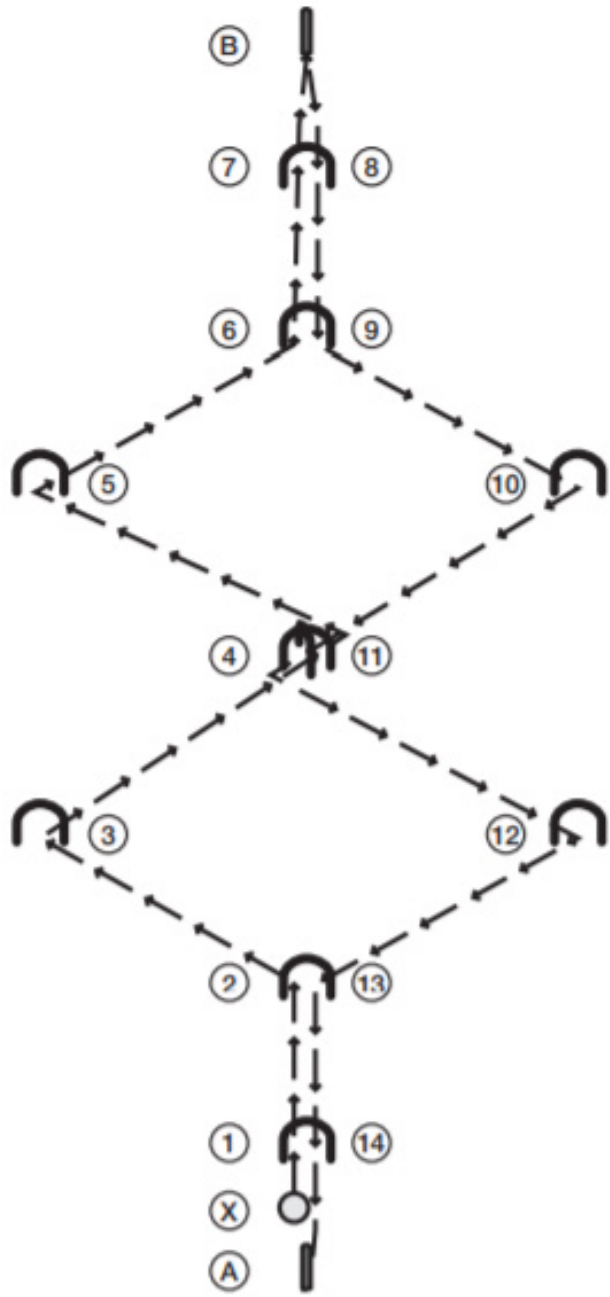
Kukin pelaaja asettaa vuorollaan pallon oman jalkansa etäisyydelle lähtötolpasta ja yrittää saada pallon yhdellä lyönnillä ensimmäisen portin tai kahden ensimmäisen portin läpi. Pallon on läpäistävä portti kokonaisuudessaan yhdellä lyönnillä, jotta pelaaja saisi uuden lyönnin samalla pelivuorolla. Jos 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. Pelaaja saa jatkaa lyöntivuoroaan silloin, kun hän lyö pallonsa järjestyksessä oikean portin läpi tai osuu eli ”krokkaa” joko toiseen palloon tai päätolppaan. Jos pelaaja lyö ohi osumatta palloon, hän saa lyödä uudelleen. Hän ei kuitenkaan saa lyödä uudelleen, mikäli hän hipaiseekin palloa. Mikäli pelaaja tekee virheen, hänelle tulee pelivuororangaistus ja pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jatkolyönti

Lyötyään pallon portin läpi pelaaja saa jatkolyönnin. Pelaaja, jonka pallo läpäisee kaksi porttia yhdellä lyönnillä, saa siten kaksi jatkolyöntiä. Lyöntejä ei voi kerätä varastoon.

Krokkaus

Pelaaja voi halutessaan yrittää osua pallollaan toisen pelaajan palloon. Jos hän osuu toiseen palloon, tulee hänen laittaa oma pallonsa osumansa pallon kylkeen ja lyödä omaa palloa, kunnes toinen pallo liikahdaa. 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.





Art. no. 805-528

Imported by
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
DK-8740 Brædstrup

Manufactured by
Wonderland Sport Limited, No.4
Jiuxianqiao Road, Chaoyang
District, Beijing, China