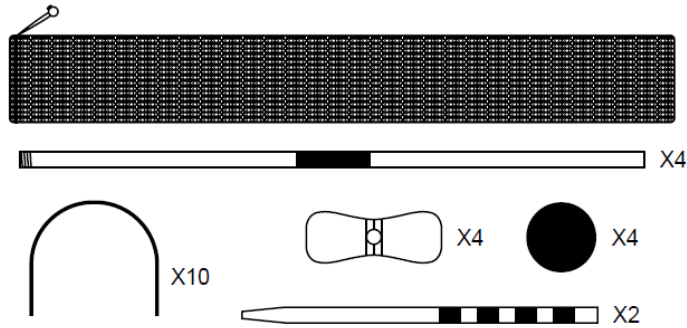


MANUAL



SE Krocket

Spelregler

2-4 spelare

Vad spelet går ut på

Spelet går ut på att få krocketklotet genom bågarna 1-7 och fram till huvudkåppen, sedan tillbaka i motsatt ordning genom bågarna 8-13 för att till sist träffa utgångspinnen. De dubbla bågarna i mitten (bågarna 4 och 11) kallas för kyrkan. Kyrkan kan passeras från två håll och du måste passera båda bågarna i ett slag. Den spelare eller det lag som först blir färdiga med banan och träffar utgångspinnen vinner matchen.

Uppsättning av banan

Hitta en plats som är cirka 24 x 14 meter stor, eller mindre, och placera ut bågarna före matchstart. Banan består av tio bågar. Du kan göra banan svårare genom att placera en eller fler av bågarna där marken sluttar. Låt spelarnas skicklighet avgöra. Bild på ett exempel på en bana nedan.

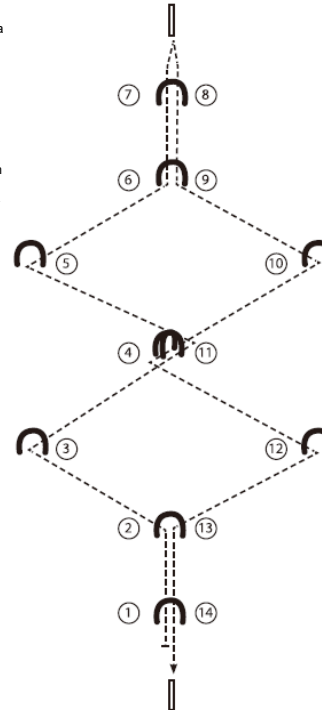
Så här går spelet till

Spelet kan ske individuellt eller i lag. Dra lott om vilken färg varje spelare ska ha. Den spelare som får den översta färgen på startpinnen börjar. Spelarna turas om att slå i den färgordning som finns på startpinnen uppifrån och ner. Medlemmar i samma lag får inte slå efter varandra. Om det bara är två personer som spelar kan varje spelare ha två klot var.

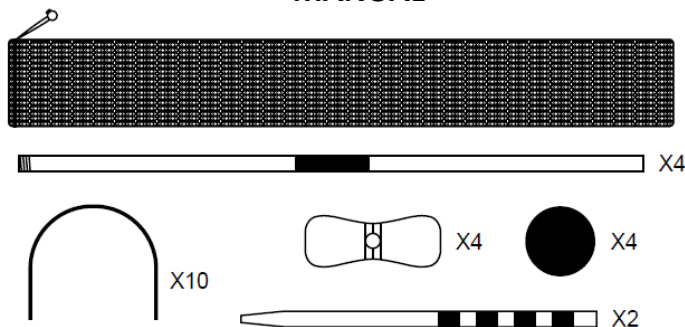
Varje spelare placerar ett klot på ett avstånd från startpinnen som är lika med deras egen fotlängd och försöker sedan slå klotet genom den första bågen eller kanske till och med de två första bågarna i ett slag. En spelare får ett nytt slag varje gång hen lyckas slå sitt klot genom nästa båge i ett slag eller träffar en annan spelares klot eller huvudkåppen med sitt klot. Om en spelare lyckas slå sitt klot genom två bågar i ett slag får denne två nya slag. Om klotet stannar inne i en båge ska spelaren slå ut klotet ur bågen i den riktning som slaget kom ifrån när det är dennes tur. Spelaren måste sedan vänta på att försöka slå klotet genom bågen tills nästa gång det är dennes tur. Om en spelare slår, men missar klotet får den slå en gång till. Har spelaren lyckats vidröra klotet aldrig så lite med klubban ges dock inget nytt slag.

Träffa ett klot

Om en spelare vill träffa en annan spelares klot kan den försöka träffa det med sitt klot. När en spelare vill träffa en annan spelares klot ska hen placera sitt klot bredvid den andre spelares klot och slå sitt eget klot så att det flyttar motspelarens klot. En spelare får träffa hur många klot på rad som hen vill, men samma klot får endast träffas när spelarens eget klot väl har passerat genom bågen. Ett klot måste först ha passerat genom den första bågen innan en spelare kan försöka slå det med sitt eget klot.



MANUAL



NO Croquet / Krocket

Spillet

2-4 spillere

Målet med spillet

Målet med spillet er å få en krocketkule gjennom portalene 1-7 og til midtpinnen, deretter jobbe seg tilbake i motsatt rekkefølge gjennom portalene 8-13, og til slutt treffe målpinnen. Den doble portalen i midten (bøyene 4 og 11) kalles krysset. Krysset kan passerer fra to retninger, og kula må passere gjennom begge kryssets bøyler ved hjelp av ett slag. En runde med krocket kalles en krocketfeide. Den første spilleren eller det første laget som fullfører banen og treffer målpinnen, vinner feiden.

Oppsett av banen

En bane med dimensjoner på ca. 24 x 14 meter eller mindre settes opp i begynnelsen av spillet. Banen består av 10 portaler (bøyene). Banen kan vanskeliggjøres ved å plassere en eller flere av portalene på skrånende underlag. Spillerens ferdighetsnivå bør observeres. Bilde av eksempelbane nedenfor.

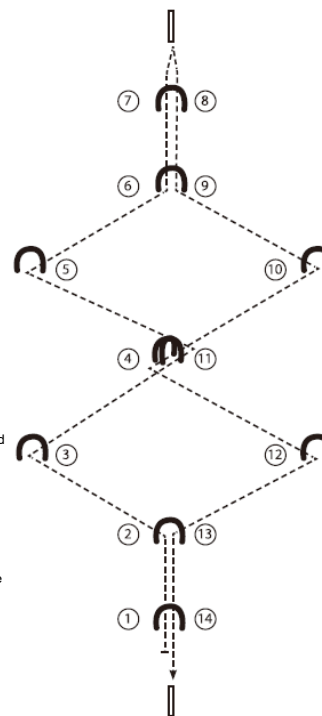
Hvordan det spilles

Spillet kan spilles i lag eller med enkeltpersoner. Spillerens farger avgjøres ved loddtrekning. Spilleren med den øverste fargen på målpinnen starter spillet. Rekkefølgen av spillet er rekkefølgen av fargene på målpinnen fra topp til bunn. De som har samme farge er på samme lag og kan ikke slå etter hverandres kuler. Hvis det er bare to spillere, kan man ha to kuler hver.

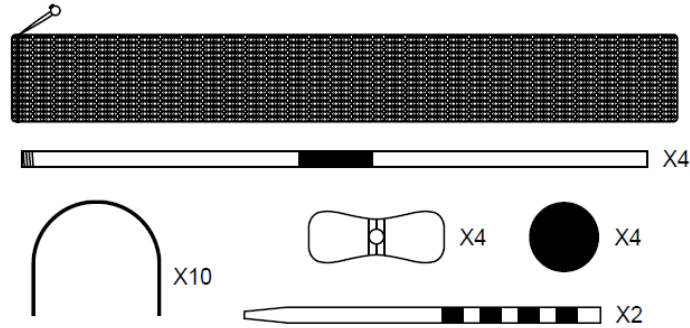
Hver spiller setter en kule i en avstand som tilsvarer lengden av sin egen fot fra målpinnen og prøver å slå kula gjennom den første portalen med ett slag – eller til og med de to første portalene på ett og samme slag. Spilleren får en ny tur hver gang de klarer å slå kula gjennom neste portal i ett slag, eller hvis de klarer å slå en annen spillers kule (krokkere den), eller hvis de klarer å slå midtpinnen med kula. Hvis en spiller slår kula gjennom to portaler i ett slag, får de to slag til. Hvis kula forblir delvis inne i portalen, må spilleren ved neste tur slå kula fra innsiden av portalen til den retningen den kom fra. Spilleren kan bare prøve å passere portalen i påfølgende slag. Hvis en spiller slår og bommer på kula, får hen slå på nytt. Man får imidlertid ikke slå på nytt hvis man har kommet borti kula med klubba, selv om det bare er litt.

Om å krokkere

Hvis en spiller ønsker å slå en annen spillers kule, kan hen prøve å slå den med kula si. Når man treffer en annen spillers kule, må man plassere sin egen kule ved siden av den andre spillerens kule og slå sin egen kule til den flytter motstanderens kule. En spiller kan krokkere så mange kuler på rad som hen vil, men den samme kula kan først krokkeres når spillerens egen kule har passert gjennom en portal. En kule som ennå ikke har gått gjennom den første portalen kan ikke krokkeres eller treffes.



INSTRUKCJA OBSŁUGI



PL Krokiet

Zasady gry

2-4 graczy

Cel gry

Celem gry jest przetoczenie kuli krokietowej przez bramki 1-7 aż do środkowego kołka, a następnie powrót, przetaczając kulę w odwrotnej kolejności przez bramki 8-13, aby ostatecznie trafić w kołek końcowy. Podwójna bramka na środku (utworzona z bramek 4 i 11) nazywa się „koroną”. Przez „koronę” można przejść z dwóch kierunków i trzeba przejść przez obie bramki przy jednym uderzeniu. Pierwszy gracz lub drużyna, którym się uda ukończyć całą rundę i trafić w kołek końcowy, wygrywa mecz.

Wyznaczenie boiska

Boisko o wymiarach około 24 x 14 metrów (lub mniejsze) należy wyznaczyć na początku gry. Na boisku musi być 10 bramek. Grę można nieco utrudnić, ustawiając przynajmniej jedną z bramek na pochylonej powierzchni. Należy wziąć pod uwagę stopień umiejętności graczy. Poniżej znajduje się zdjęcie przykładowego boiska.

Zasady szczegółowe

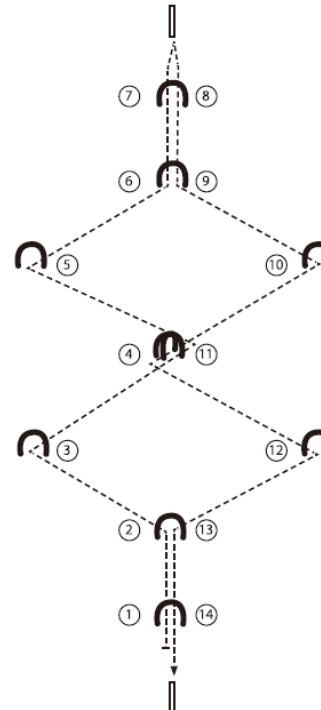
Grę można rozegrać pomiędzy zespołami lub indywidualnymi graczami. Kolory przypisane do graczy należy wylosować. Gracz, który wylosuje górny kolor na kołku końcowym, rozpoczyna grę. Kolejność rozgrywania gry jest zgodna z kolejnością kolorów na kołku końcowym od góry do dołu. Osoby z tego samego zespołu nie mogą uderzać kuli po sobie. Jeśli w grze uczestniczy tylko dwóch graczy, każdy może mieć dwie kule.

Każdy gracz ustawia kulę w odległości odpowiadającej długości ich stopy od kołka końcowego i uderza kulę, próbując ją przebić przez pierwszą bramkę lub nawet pierwsze dwie bramki przy jednym uderzeniu. Gracz otrzymuje dodatkowe uderzenie za każdym razem, gdy uda mu się przebić kulę jednym uderzeniem przez następną bramkę albo uderzyć swoją kulą przeciwnika (tzw. croquet) bądź kołek środkowy. Jeśli gracz przebijie swoją kulę przez dwie bramki przy jednym uderzeniu, otrzymuje dwa dodatkowe uderzenia. Jeśli kula pozostanie częściowo w bramce, w następnym ruchu gracz musi uderzyć ją od wewnętrznej strony bramki w kierunku, skąd kula się przytoczyła. Graczowi wolno spróbować przetoczyć kulę przez bramkę dopiero w następnej kolejce. Jeśli gracz nie trafi w swoją kulę, może uderzyć ponownie. Nie może jednak uderzyć ponownie, jeśli chociażby drażnie swoim młotkiem kulę.

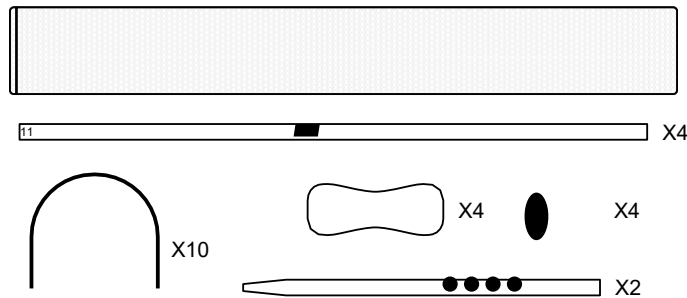
Krokietowanie

Jeśli gracz chce uderzyć kulę przeciwnika, może spróbować to zrobić swoją kulą. Kiedy uda mu się trafić w kulę przeciwnika, musi postawić własną kulę obok kuli przeciwnika i uderzyć własną kulę tak długo, aż przesunie kulę przeciwnika. Gracz może krokietować dowolną liczbę kul pod rząd, ale ta sama kula może być uderzona przez kulę przeciwnika, dopiero gdy kula przeciwnika przetoczy się przez jedną bramkę.

Kula, która nie została jeszcze przetoczona przez pierwszą bramkę, nie może być uderzona kulą przeciwnika.



MANUAL



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

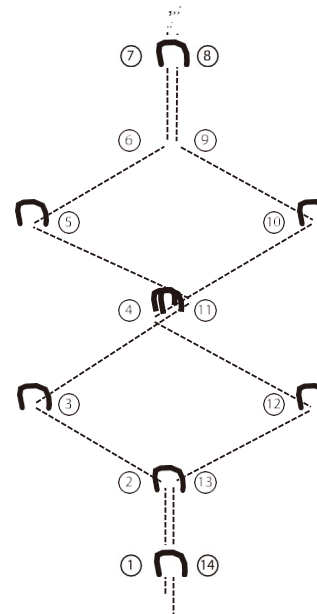
The game can be played as teams or individuals. The players' colors are decided by lot. The player with the top color on the target peg starts the game. The order of the game is the order of the colors on the target peg from top to bottom. Those on the same team may not shoot after one another. If there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

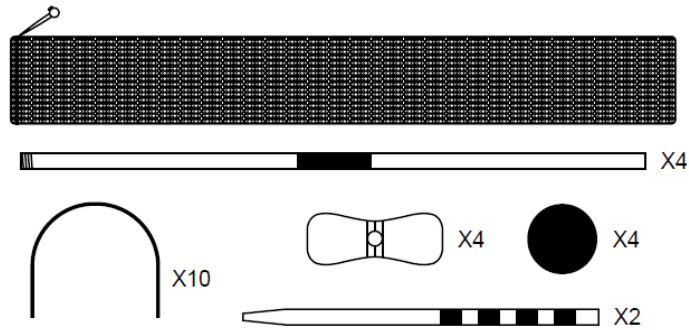
Croqueting

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.



BEDIENUNGSANLEITUNG



DE Krocket

Das Spiel

2-4 Spieler

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, einen Krocketball durch die Reifen 1-7 und zum mittleren Pflock zu bringen, dann in umgekehrter Reihenfolge durch die Reifen 8-13 zurück zu spielen und schließlich den Zielpflock zu treffen. Der Doppelreifen in der Mitte (Reifen 4 und 11) nennt man den Kronenreifen. Der Kronenreifen kann aus zwei Richtungen gespielt werden, und Sie müssen beide Reifen mit einem Schlag treffen. Der erste Spieler oder das erste Team, das den Parcours erfolgreich absolviert und den Zielpflock trifft, gewinnt das Spiel.

Aufbau 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. Sie können das Spielgeschehen schwieriger gestalten, indem Sie einen oder mehrere Reifen auf schrägem Untergrund platzieren. Beachten Sie das Können der Spieler. Abbildung eines Beispielfeldes unten.

So wird gespielt

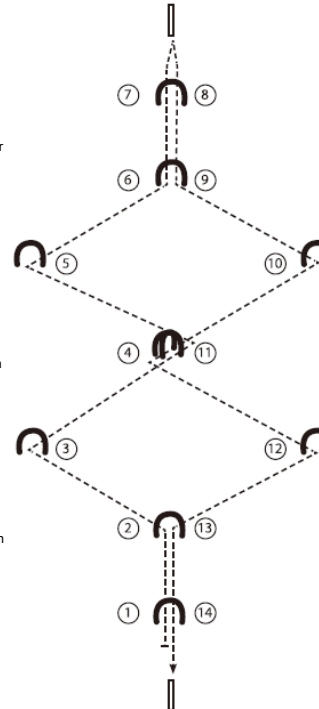
Das Spiel kann als Team oder einzeln gespielt werden. Die Farben der Spieler werden durch das Los bestimmt. Der Spieler mit der obersten Farbe auf dem Zielpflock beginnt das Spiel. Die Reihenfolge des Spiels entspricht der Reihenfolge der Farben auf dem Zielpflock von oben nach unten. Die Spieler desselben Teams dürfen nicht nacheinander schießen. Bei nur zwei Spielern darf jeder von ihnen zwei Bälle haben.

Jeder Spieler setzt einen Ball in einer Distanz entsprechend dem eigenen Fuß vom Zielpflock ab und versucht, den Ball mit einem Schlag durch den ersten Reifen oder sogar die ersten beiden Reifen zu schlagen. Jedes Mal, wenn es dem Spieler gelingt, seinen Ball mit einem Schlag durch den nächsten Reifen zu schlagen oder den Ball eines anderen Spielers (Krocket) oder den mittleren Pflock mit seinem Ball zu treffen, kommt er erneut an die Reihe. Wenn ein Spieler seinen Ball mit einem Schlag durch zwei Reifen schlägt, darf er zwei weitere Schläge machen. Bleibt der Ball halb im Reifen liegen, muss der Spieler beim nächsten Versuch den Ball aus dem Reifen heraus in die Richtung schlagen, aus der er gekommen ist, und darf erst beim nächsten Zug versuchen, durch den Reifen zu spielen. Wenn ein Spieler den Ball verfehlt, darf er erneut schlagen. Er darf jedoch den Ball nicht noch einmal schlagen, wenn er ihn mit dem Schläger auch nur leicht streift.

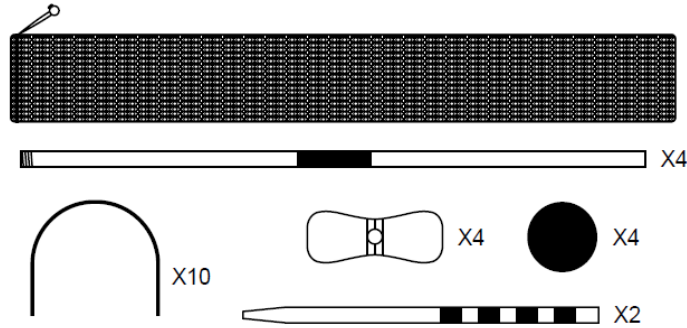
Krocketenspiel

Wenn ein Spieler den Ball eines anderen Spielers treffen möchte, kann er versuchen, ihn mit seinem Ball zu treffen. Wenn sie den Ball eines anderen Spielers treffen, müssen sie ihren eigenen Ball neben den Ball des anderen Spielers legen und ihren eigenen Ball schlagen, bis sie den Ball des Gegners treffen. Ein Spieler darf so viele Bälle hintereinander wegschießen („krocketieren“), wie er möchte, aber derselbe Ball darf erst dann krocketiert werden, wenn der eigene Ball durch einen Reifen gespielt wurde.

Ein Ball, der noch nicht durch den ersten Reifen gespielt wurde, darf nicht krocketiert oder geschlagen werden.



OHJEET



FI Kroketti

Pelaaminen

2–4 pelaajaa

Pelin tavoite

Pelin tavoite on lyödä krokettipallo porttien 1–7 läpi ja päätolppaan ja edetä sen jälkeen takaisinpäin porttien 8–13 läpi ja osua lopuksi maalitolppaan. Keskellä olevaa kaksisporttia (portit 4 ja 11) sanotaan kirkkoportiksi. Kirkkoportin läpi voi mennä kahdesta suunnasta, ja molempien porttien läpi on päästävä yhdellä lyönnillä. Ensimmäinen pelaaja tai joukkue, joka läpäisee radan hyväksytysti ja osuu maalitolppaan, on pelin voittaja.

Pelikentän rakentaminen

Pelin aluksi rakennetaan pelikenttä, joka on mitoitetaan noin 24 x 14 metriä, tai se voi myös olla pienempi. Pelikentällä on kymmenen porttia. Pelä voidaan vaikeuttaa sijoittamalla yksi tai useampi portti kaltevaan maastokohtaan. Ota huomioon pelaajien taitotaso. Alla on esimerkkikuva pelikentästä.

Pelaaminen

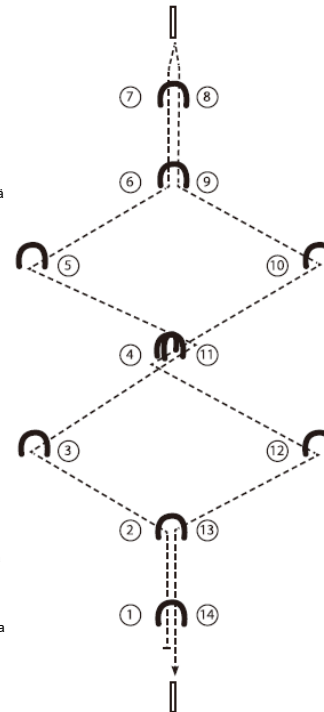
Peliä voidaan pelata joukkue- tai yksilöpelinä. Pelaajien värit ratkaistaan arpomalla. Pelin aloittaa pelaaja, jonka väri on maalitolpassa ylimpänä. Pelijärjestys on sama kuin värin järjestys maalitolpassa ylhäältä alas. Saman joukkueen pelaajat eivät saa lyödä peräkkäin. Jos pelaajia on vain kaksi, kummallakin voi olla kaksi palloa.

Kukin pelaaja asettaa pallon oman jalkansa etäisyydelle maalitolpasta ja yrittää lyödä pallon ensimmäisen portin läpi tai jopa kahden ensimmäisen portin läpi yhdellä lyönnillä. Pelaaja saa uuden lyöntivuoron aina, kun hän onnistuu lyömään pallonsa seuraavan portin läpi yhdellä lyönnillä tai osuaan pallollaan toisen pelaajan palloon (krokkaus) tai päätolppaan. Jos pelaaja lyö pallonsa yhdellä lyönnillä kahden portin läpi, hän saa kaksi jatkolyöntiä. Jos pallo jää osittain portin sisälle, pelaajan on seuraavalla vuorollaan lyötävä pallo portin alta takaisin tulosuuntaan. Pelaaja voi yrittää päästä portin läpi vasta sitä seuraavalla vuorollaan. Jos pelaajan lyönti ei osu palloon, hän saa lyödä uudelleen. Hän ei kuitenkaan saa lyödä palloa uudelleen, jos hänen mailansa osuu siihen edes hiukan.

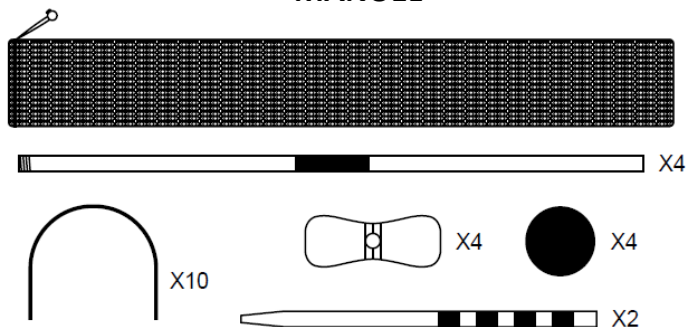
Krokkaaminen

Jos pelaaja haluaa lyödä toisen pelaajan palloa, hän voi yrittää osua siihen omalla pallollaan. Kun hän osuu toisen pelaajan palloon, hän asettaa oman pallonsa kiinni toisen pelaajan palloon ja lyö omaa palloaan, kunnes se liikuttaa vastapelaajan palloa. Pelaaja voi krokata peräkkäin niin monta palloa kuin haluaa, mutta sama pallo voidaan krokata uudelleen vasta, kun pelaajan oma pallo on läpäissyt yhden portin.

Palloa, joka ei ole vielä mennyt ensimmäisen portin läpi, ei saa krokata tai siihen ei saa osua.



MANUEL



FR Croquet

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs

But du jeu

Le but du jeu est de faire passer une boule de croquet sous les arceaux 1 à 7 jusqu'au piquet central, puis de revenir dans l'ordre inverse en passant par les arceaux 8 à 13 et enfin d'atteindre le piquet cible (le besan). Les deux arceaux centraux (arceaux 4 et 11) sont appelés conjointement la « cloche ». La cloche peut être franchie dans les deux sens, mais il vous faut passer les deux arceaux en un seul tir. Le premier joueur ou la première équipe à réussir le parcours et à atteindre le piquet cible a gagné la partie.

Configuration du terrain

Un terrain d'environ 24 x 14 mètres, ou moins, doit être délimité au début de la partie. Le parcours compte 10 arceaux. Le jeu peut être corsé en plaçant un ou plusieurs arceaux sur un terrain en pente. Le niveau de compétence des joueurs doit être observé. Illustration d'un exemple de terrain ci-dessous.

Règles du jeu

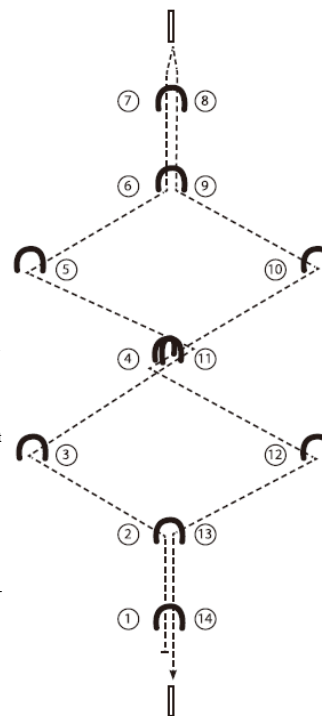
Il est possible de jouer au croquet en équipes ou individuellement. Les couleurs des joueurs sont tirées au sort. Le joueur dont la couleur est la plus élevée sur le piquet cible commence la partie. L'ordre du jeu est l'ordre des couleurs sur le piquet cible, de haut en bas. Les membres d'une même équipe ne peuvent pas frapper l'un après l'autre. S'il n'y a que deux joueurs, ils peuvent avoir deux boules chacun.

Chaque joueur place une boule à une distance correspondant à son propre pied du piquet cible. Il doit tenter de frapper la boule et de franchir le premier arceau, voire les deux premiers arceaux, en un seul tir. Le joueur peut rejouer à chaque fois qu'il réussit à faire passer sa boule sous l'arceau suivant en un seul tir ou s'il touche (roque) la boule d'un adversaire ou le piquet central avec sa boule. Si un joueur fait passer sa balle sous deux arceaux en un seul tir, il peut rejouer deux fois. Si la boule reste partiellement sous l'arceau, le joueur doit frapper la boule de l'intérieur de l'arceau dans la direction d'où il venait lors du tour suivant. Le joueur ne peut tenter de franchir l'arceau qu'au tour suivant. Si un joueur frappe et rate sa boule, il peut recommencer à frapper. Toutefois, il ne peut pas tenter de frapper à nouveau sa boule s'il l'effleure avec son maillet, même légèrement.

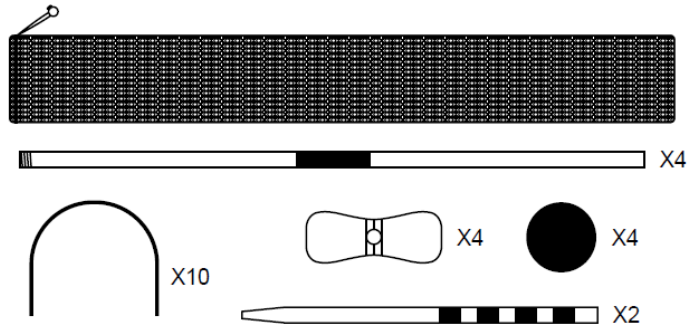
Roquer la boule

Si un joueur veut frapper la boule d'un autre joueur, il peut tenter de la frapper avec la sienne. Lorsqu'il touche la boule d'un autre joueur, il doit placer sa propre boule à côté de celle de l'autre joueur et frapper sa propre boule jusqu'à ce qu'elle ait déplacé la boule de l'adversaire. Un joueur peut roquer autant de boules d'affilée qu'il le souhaite, mais la même boule ne peut être roquée qu'une fois qu'elle a franchi un arceau.

Une balle qui n'a pas encore franchi le premier arceau ne peut être roquée ni croquée.



HANDLEIDING



NL Croquet

Spelregels

2-4 spelers

Doel van het spel

Het doel van het spel is om een croquetbal door de poortjes 1-7 en naar het middenpaaltje te krijgen. Vervolgens ga je in omgekeerde volgorde terug door de poortjes 8-13 om ten slotte het eindpaaltje te raken. Het dubbele poortje in het midden (poortje 4 en 11) wordt het kerkpoortje genoemd. Het kerkpoortje kan vanaf twee kanten gepasseerd worden en je moet beide poortjes met één slag passeren. De eerste speler die of het eerste team dat het parcours met succes heeft afgelegd en het eindpaaltje raakt, is de winnaar van de wedstrijd.

Het veld inrichten

Bij het begin van het spel moet er een veld met afmetingen van circa 24 x 14 meter of kleiner worden ingericht. Het veld heeft 10 poortjes. Het parcours kan moeilijker worden gemaakt door een of meer poortjes op een helling te plaatsen. Houd rekening met de vaardigheden van de spelers. Afbeelding van een voorbeeldveld hieronder.

Hoe speel je croquet

Je kunt het spelen met teams of met individuele spelers. De kleuren van de spelers worden bepaald door loten. De speler met de bovenste kleur van het eindpaaltje begint het spel. De volgorde van het spel is de volgorde van de kleuren van het eindpaaltje van boven naar beneden. Spelers in hetzelfde team mogen niet na elkaar slaan. Als er maar twee spelers zijn, kunnen deze elk met twee ballen spelen.

Elke speler plaatst een bal op een afstand overeenkomend met zijn eigen voet van het eindpaaltje en probeert om de bal door het eerste poortje te slaan of zelfs in één slag door de eerste twee poortjes. De speler mag opnieuw slaan telkens als hij erin slaagt zijn bal in één slag door het volgende poortje te slaan of wanneer hij de bal van een andere speler raakt (croqueert) of met zijn bal het middenpaaltje raakt. Als een speler zijn bal in één slag door twee poortjes slaat, mag hij nog tweemaal slaan. Als de bal gedeeltelijk in het poortje blijft liggen, moet de speler de bal de volgende keer slaan terwijl deze in het poortje ligt, en wel in de richting vanwaar hij is gekomen. De speler mag pas de volgende beurt proberen het poortje te passeren. Als een speler slaat en zijn bal mist, mag hij nogmaals slaan. Maar dat mag niet als hij de bal heel lichtjes met zijn croquethamer geraakt heeft.

Croqueren

Als een speler de bal van een andere speler wil raken, kan hij proberen die met zijn eigen bal te raken. Als hij de bal van een andere speler raakt, moet hij zijn eigen bal naast de bal van de andere speler plaatsen en zijn eigen bal slaan totdat de bal van de tegenstander zich verplaatst. Een speler mag zoveel ballen achter elkaar croqueren als hij wil, maar dezelfde bal mag slechts eenmaal gecroqueerd worden als de eigen bal van de speler één poortje heeft gepasseerd. Een bal die het eerste poortje nog niet heeft gepasseerd, mag niet worden gecroqueerd of geraakt.

