

SPORT

KROKETIN PELIOHJEET

Pelaajia 2–6:

Voidaan jakaantua kahdeksi joukkueeksi tai pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan.

Pallo lyödään lähtökepistä porttien 1–7 läpi ja käänkökeppiin, sitten porttien 8–14 läpi ja lopuksi maalikeppiin (=lähtökeppi).

Voittaja on pelaaja tai joukkue, jonka pallo läpäisee radan portit oikealla tavalla ja koskettaa ensimmäisenä maalikeppiin.

Pelijärjestys on lähtökepin värien järjestys ylhäältä alkaen. Kaksi samaan joukkueeseen kuuluvalle ei saa lyödä peräkkäin. Jos pelaajia on vain kaksi, kumpikin voi pelata kahdella pallolla.

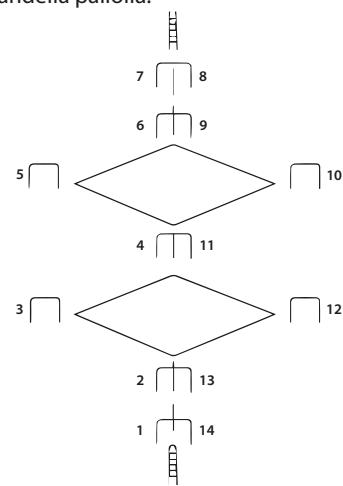
Pelin kulku

Pelaaja aloittaa asettamalla pallon n. 30 cm päähän lähtökepistä ja yrittää saada pallon yhdellä lyönnillä ensimmäisen tai jopa kahden ensimmäisen portin läpi.

Pelaaja saa aina uuden lyönnin niin kauan kuin onnistuu saamaan pallon portin läpi yhdellä lyönnillä tai osuu toisen pelaajan palloon (krokeeraa) tai käänkökeppiin. Jos pelaaja ei lyödessään osu palloonsa, hän saa uuden lyönnin, mutta jos hän vain hipaiseekin mailallaan palloa, vuoro siirtyy seuraavalle. Jos pelaaja tekee virheen, lyöntivuoro siirtyy seuraavalle.

Pelaaja, joka on lyönyt pallonsa portin läpi, saa siis uuden lyönnin. Jos pallo on kierinyt seuraavan lyönnin kannalta mahdottomaan paikkaan, hän saa asettaa pallonsa lähimpään sopivan paikkaan seuraavaa lyöntiä varten.

Jos pelaaja onnistuu yhdellä lyönnillä saamaan pallon kahden portin läpi, hän saa kaksi lisälyöntiä.



Krokeeraus

Pelaaja voi halutessaan tähdätä pallollaan toisen pelaajan palloon ja osuttuaan siihen asettaa oman pallonsa tämän pallon viereen, laittaa jalkansa oman pallonsa päälle ja lyödä mailallaan palloaan niin, että se sysää toisen pelaajan pallon lyöjän toivomaan suuntaan. Hän voi vaihtoehtoisesti antaa toisen pelaajan pallon olla paikallaan ja lyödä omaa palloaan kaksi kertaa.

Pelaaja saa krokeerata niin montaa palloa peräkkäin kuin haluaa, ei kuitenkaan samaa palloa kahta kertaa lyömättä välillä omaa palloaan portin läpi.

Pelaaja saa krokeerata vasta lyötyään pallonsa kolmen portin läpi.

Vapaapelaaja/kaappari

Pelaajaa, jonka pallo on kulkenut kaikkien porttien läpi oikeassa järjestyksessä, kutsutaan vapaapelaajaksi eli kaappariksi.

Voittaakseen pelin kaapparin täytyy krokeerata ja ajaa näin muut pelaajat pelistä pois ennen kuin lyö pallonsa maalikeppiin.

Jos kaapparin pallo oman tai toisen pelaajan lyöntien seurauksena osuu maalikeppiin ennen kuin muiden pelaajien pallot on krokeerattu, kaappari joutuu pelistä pois.

©Toyrock Oy
MADE IN CHINA.

SPORT

REGLER FÖR KROCKET

Krocket spelas av två till sex personer som antingen spelar var för sig eller uppdelade i två lag.

Klotet slås från utgångspinnen genom bågarna 1-7, i vändpinnen, sedan genom bågarna 8-14 och till slut i målpinnen (utgångspinnen).

Den spelare eller det lag som kommer genom banan på rätt sätt och först slår i målpinnen har vunnit.

Deltagarna spelar i den ordning som färgerna på utgångspinnen anger, räknat uppifrån. Två spelare i samma lag får inte spela efter varandra. Om bara två spelare deltar kan de spela med två klot var.

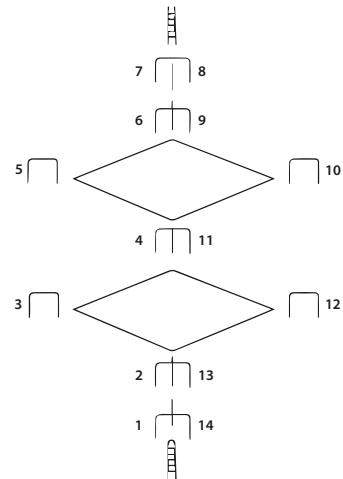
Spelets gång

Varje spelare startar genom att lägga sitt klot på ca 30 cm avstånd från utgångspinnen och försöker med ett slag slå klotet genom den första bågen eller de två första bågarna.

Spelaren får fortsätta så länge han eller hon med ett slag lyckas få sitt klot genom rätt båge eller träffar en annan spelares klot (krockrar) eller vändpinnen. Om en spelare slår utan att träffa sitt klot får han eller hon ett nytt slag, men redan om klubban nuddar vid klotet går turen till nästa spelare. Gör en spelare något fel går turen till nästa spelare.

En spelare som lyckats slå sitt klot genom en båge får alltså göra ett nytt slag mot nästa båge eller för att komma i ett bättre läge för nästa båge.

Lyckas en spelare slå klotet genom två bågar med ett slag får han eller hon två extra slag.



Krockering

Det är tillåtet att med sitt klot sikta på en annan spelares klot. Lyckas man träffa detta klot lägger man sitt eget intill, ställer foten på sitt klot och slår med klubban på det egna klotet så att det andra klotet rullar i den riktning man önskar. Alternativt kan man – om det är fördelaktigare för en själv – låta den andra spelarens klot ligga kvar och slå sitt eget klot två gånger.

En spelare får krockera så många klot i följd han eller hon vill, men inte samma klot två gånger utan att däremellan ha fått det egna klotet genom en båge.

Klot som ännu inte kommit genom de tre första bågarna får varken krockeras eller slås bort.

Fribrytare

Den spelare som lyckats få sitt klot genom alla bågar i rätt ordning kallas fribrytare.

För att vinna måste fribrytaren krockera och köra bort alla andra spelare innan han eller hon slår klotet i målpinnen.

Träffar fribrytarens klot målpinnen innan alla klot blivit krockrade – vare sig det sker genom ett eget eller en annan spelares slag – är fribrytaren ute ur spelet.