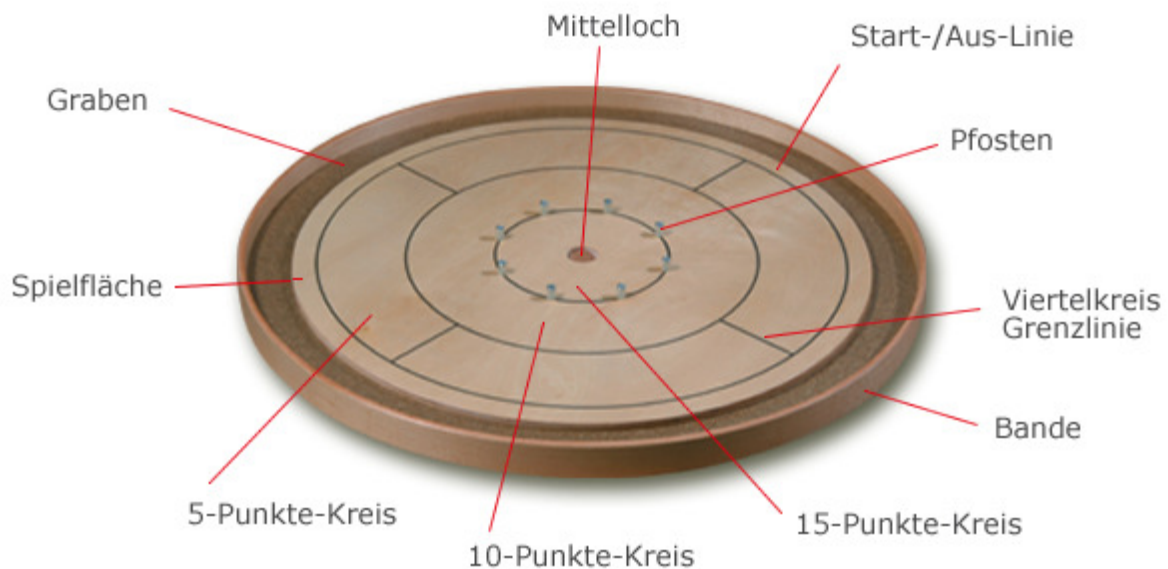


Crokinole

Für 2 bis 4 Spieler, von jung bis alt, für Amateure und Profis

Spielregeln



Spieltechnik:

Ein Crokinole "Schuss" wird ausgeführt, in dem man die Spitze des Zeige- oder Mittelfingers gegen die Daumenkuppe drückt und so nach vorne "schnippen" läßt, daß eine Spielscheibe über das Spielbrett getrieben wird.

TIPP: Mit dem Schuss-finger möglichst nahe an die Scheibe, dann tut´s nicht weh und man erhöht die Präzision des Schusses.



Zum Beispiel so ...



oder so.

Spielregel:

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Jeder spielt von der Start-/Aus-Linie des zu ihm weisenden Viertelkreises (Quadrant). Bei zwei Spielern bekommt jeder 12 Scheiben einer Farbe.

Bei vier Spielern sitzen sich die Partner gegenüber und bekommen je 6 Scheiben der gleichen Farbe. Bei drei Spielern bekommt der Alleinspieler die 12 Scheiben einer Farbe; die Partner-spieler je 6 Scheiben der anderen Farbe.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Die Spieler sind wechselseitig an der Reihe. Der Startspieler platziert eine Scheibe irgendwo auf seiner Start/Aus-Linie, um den Schuss auszuführen. Die Scheibe muss die Start/Aus-Linie irgendwie berühren und darf die Viertelkreis-Grenzlinie bis maximal zur Hälfte überschreiten. Kann er die Scheibe ins Mitteloch schnippen, wird sie sofort daraus entfernt, zur Seite gelegt und zählt am Ende 20 Punkte (siehe unten: Abrechnung).

Nun kommt der links sitzende Spieler an die Reihe und führt einen Schuss von seiner Start/Aus-Linie aus. Liegt jetzt auf der Spielfläche noch irgendeine gegnerische Scheibe, M U S S diese von irgendeiner eigenen Scheibe berührt werden. Gelingt dies nicht, ist der Schuss ungültig und die soeben gespielte Scheibe, sowie alle eventuell noch getroffenen EIGENEN Scheiben werden von der Spielfläche entfernt und in den Graben gelegt.

Ebenfalls in den Graben werden gelegt:

- Scheiben, die nach einem Schuss die Start/Aus-Linie berühren.
- Scheiben, die von der Bande auf die Spielfläche zurückprallen. (Von einer Solchen verschobene Scheiben, bleiben wo sie jetzt liegen.)

Hat jeder Spieler seine Scheiben gespielt, ist ein Spiel oder eine Runde beendet und es erfolgt die Abrechnung.

Grundsätzlich gilt:

Weder das Spielbrett noch die Sitzgelegenheit dürfen während des Spiels verschoben werden. Mindestens eine Po-backe muß auf dem Stuhl bleiben.

Außer dem Spieler, der an der Reihe ist, darf niemand das Spielbrett berühren oder eine Scheibe auf der Start/Aus-Linie liegen haben.

Abrechnung:

Gewertet werden alle Scheiben, die nach dem Spiel- bzw. Rundenende noch auf der Spielfläche liegen und alle zur Seite gelegte Scheiben, die ins Mitteloch trafen.

Es zählen:

- Scheiben aus dem Mitteloch: je 20 Punkte
- Scheiben im inneren Kreis: je 15 Punkte
- Scheiben im mittleren Kreis: je 10 Punkte
- Scheiben im äußeren Kreis: je 5 Punkte

Scheiben, die eine Kreislinie berühren, bekommen die Punktzahl des niedrigeren Sektors.

Die Differenz der erreichten Punktzahl wird für den/die Sieger notiert.

(Partei A hat 75 Punkte, Partei B hat 50 Punkte: Partei A bekommt 25 Punkte)

Die Partei, die eine vorher vereinbarte Punktzahl (z.B. 150 Pkte) als erste erreicht, gewinnt das Spiel.

Der Spieler, der den letzten Schuss in der vergangenen Runde hatte, beginnt die folgende.

So, nun kanns losgehen, und immer dran denken: Der beste Platz für eine gegnerische Scheibe ist der GRABEN!

Turnierversion und Abrechnung:

Es werden Matches gespielt. Ein Match besteht aus einer vorher vereinbarten Reihe von Spielen(Runden), deren Anzahl so bemessen sein muß, daß alle Spieler gleichoft den ersten bzw. letzten Schuss haben.

Beim Zwei-Personen-Spiel bekommt jeder nur 8 Scheiben, beim 4-Personen-Spiel bleibt's bei 6 Scheiben pro Spieler.

Auch hier wird eine Runde gewonnen, wenn die erreichte Punktzahl höher, als die des/der Gegner ist. Für eine gewonnene Runde werden zwei Punkte für die Siegpartei notiert.

Unentschieden werden mit je einem Punkt pro Partei gewertet.

Außerdem wird die Anzahl der während der Runde erzielten Mittelochtreffer je Partei aufgeschrieben.

Für die Matchabrechnung werden die pro Runde vergebenen Punkte addiert und der/die Spieler mit den meisten Punkten ist/sind Sieger.

Im Falle eines Punktgleichstands entscheiden die mehr erzielten Mittelochtreffer über den Sieg.

Ergibt sich auch jetzt noch ein Unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein 12- (bei zwei Spielern) bzw. 6- (bei vier Spielern)Scheiben-Schießen:

Nacheinander schießen die Spieler Scheiben auf das Mitteloch. Treffer werden wie gewohnt zur Seite gelegt. Scheiben, die das Loch verfehlen, kommen sofort in den Graben.

Die Partei mit den meisten Treffern gewinnt.

Weitere Turnierregeln auf Anfrage oder unter www.worldcrokinole.com