



Krocket

Spillet går ud på med sin kugle at gå banen rundt (lave stor runde) og derefter slå sin kugle over midterlinjen (blive frispiller) og som frispiller krokere alle andres kugler og til sidst ramme startpælen – gå til pæls. Alle spillere har en kølle og hver sin kugle. Er der kun to spillere, kan man spille med to kugler hver. En krocketbane er 12x24 meter ved konkurrencer.

Første spiller lægger sin kugle et køllehoved fra pælen og slår sin kugle af sted. Hver bue (og halvvejspæl), der passerer, giver et ekstra slag. Er hele kuglen ikke kommet igennem i et slag, skal spillere slå kuglen tilbage i næste slag og derefter gøre et nyt forsøg (gælder også midterbuen, "kronen"). Deltageren fortsætter med at spille, til det mislykkes for ham at slå kuglen igennem en bue.

En stor del af spillet går ud på at støde andres kugler væk. Når en spiller har ramt en anden kugle, får han et slag for at støde kuglen væk, og derefter et ekstra slag. En spiller må ikke støde en anden kugle væk, før både hans kugle og den kugle, han forsøger at støde væk, har passeret den tredje bue.

I konkurrencekrocket må man ikke sætte foden på sin egen kugle, når man slår en andens kugle væk. I stedet anvender man selve slaget til at bringe sig i en god position for at kunne passere næste bue. For at kunne ramme en anden kugle skal spilleren passere en bue først.

"Kronen" i midten giver to ekstraslag og kan passerer på to forskellige måder, efter eget valg. Ligesom med buerne skal kuglen gennem hele kronen i ét slag. Efter at en spiller er kommet hele banen rundt, skal han ikke ramme pælen. I stedet får han et frispillerslag, dvs. sende kulgen af sted over den halve bane.

Lykkes det ikke spilleren, skal han vente, til det bliver hans tur, slå sig tilbage og gøre et nyt forsøg. Nu skal spilleren krokere alle andre kugler, som passerer bue tre. Derefter har han to slag til at ramme startpælen. Klarer han dette, vinder han. Klarer han det ikke, skal han ramme alle kugler igen, inden han må gøre et nyt forsøg.

En spiller må ikke ramme startpælen, før efter at han som frispiller har ramt alle andre kugler. Gør han det, ved eget eller andres handling, skal han starte forfra.



Krocket

Ziel des Spiels ist es, seine Kugel durch alle Tore zu stoßen und anschließend seine Kugel über die Mittellinie zu schlagen (so genannter „Freibeuter“ werden), als Freibeuter alle anderen Kugeln zu krockieren und anschließend den Startstab zu treffen. Jeder Spieler hat seinen eigenen Schläger und eine Kugel. Spielen nur zwei Personen, kann jeder mit zwei Kugeln spielen. Ein Krocket-Spielfeld misst bei Wettkämpfen 12 x 24 m.

Der erste Spieler legt seine Kugel eine Schlägerkopflänge vom Stab entfernt auf den Boden und schlägt sie ab. Jedes Tor (oder halbrunder Stab), den die Kugel passiert, ergibt einen Extraschlag. Geht die Kugel nicht mit einem Schlag durch das Tor hindurch, muss der Spieler die Kugel beim nächsten Schlag zurückschlagen und einen neuen Versuch machen (gilt auch für die „Krone“). Der Spieler spielt so lange, wie er es schafft, die Kugel durch ein Tor zu spielen.

Besonders strategisch kann man beim Krocket vorgehen, wenn man die Pläne der anderen Spieler durchkreuzt und ihre Kugel krockiert. Wenn ein Spieler eine andere Kugel berührt hat, darf er die Kugel krockieren und erhält anschließend einen Extraschlag.

Ein Spieler darf eine andere Kugel nicht krockieren, bevor seine Kugel und die Kugel, die er versucht, zu krockieren, das dritte Tor passiert haben.

Beim Wettkampfkrocket darf man seinen Fuß nicht auf die eigene Kugel setzen, wenn man eine gegnerische Kugel abseits stößt. Stattdessen nutzt man den Stoß, um die eigene Kugel so zu positionieren, dass man das nächste Tor passieren kann.

Um eine andere Kugel krockieren zu dürfen, muss der Spieler zunächst ein Tor passieren.

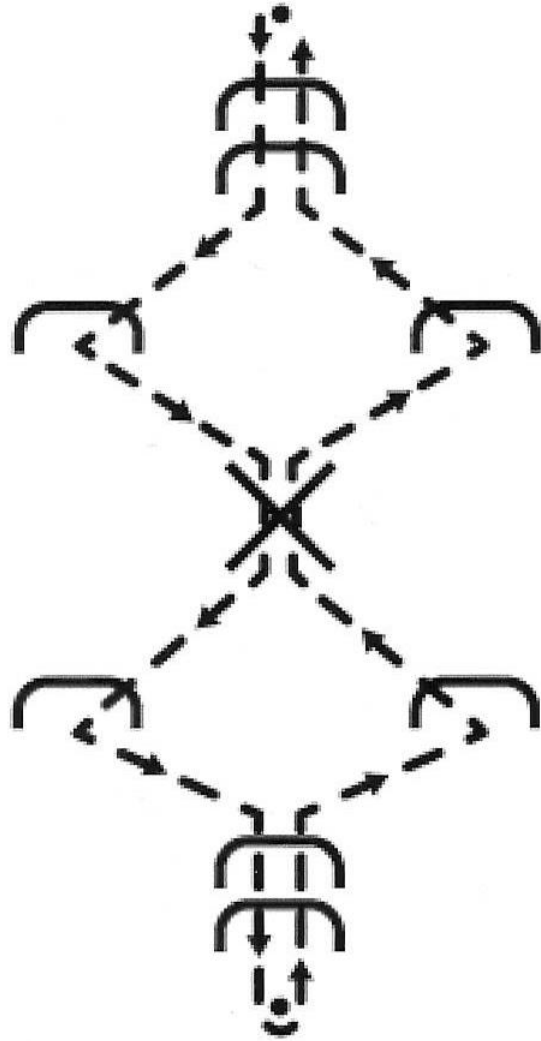
Die „Krone“ in der Mitte ergibt zwei Extraschläge und die Kugel kann von beiden Seiten hindurch gespielt werden. Die Kugel muss auch hier mit einem Schlag hindurch geschlagen werden.

Hat der Spieler alle Tore passiert, darf er nicht den Startstab berühren. Stattdessen muss er einen so genannten „Freibeuterschlag“ ausführen, das heißt, er muss seine Kugel über das halbe Spielfeld stoßen. Gelingt ihm dies nicht, muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist, die Kugel zurückspielen und einen neuen Versuch machen.

Jetzt soll der Spieler alle anderen Kugeln, die Tor 3 passiert haben, krockieren. Danach hat er zwei Versuche, mit seiner Kugel den Startstab zu berühren. Schafft er dies, hat er gewonnen. Schafft er es nicht, muss er zunächst wieder alle Kugeln krockieren, bevor er einen neuen Versuch machen kann.

Ein Spieler darf den Startstab nicht berühren, bevor er nicht als Freibeuter alle anderen Kugeln krockiert hat. Passiert es ihm dennoch, muss er noch einmal von vorne beginnen. Dies gilt auch für den Fall, dass ein anderer Spieler verursacht hat, dass die Kugel den Startstab berührt.

OPEN COURSE



HUNTER PLAY

