

CROKINOLE

Alter: 8+



Spieler: 2 und 4

Spieldauer: 15 - 30 min.

Crokinole ist in Kanada äußerst populär und wird dort seit über 150 Jahren gespielt. Ein lustiges und unterhaltsames Spiel für zwei Spieler oder zwei Mannschaften.



Spielanleitung

Bei Crokinole spielen zwei Mannschaften gegeneinander, die entweder aus einem oder zwei Spielern bestehen. Ziel des Spiels ist es, die eigenen Steine so geschickt über das Spielfeld zu schnipsen, dass sie mehr Punkte erzielen, als die des Gegners. Die erste Mannschaft, die als erste 100 Punkte erzielt, hat das Spiel gewonnen.

Das Crokinole-Spielfeld

Jeder Spieler sitzt genau vor einem Viertelkreis, der sein Spielbereich ist. Wird das Spiel zu zweit gespielt, sitzen sich die Gegner direkt gegenüber. Spielen zwei Mannschaften gegeneinander, sitzen sich die Mannschaftskollegen gegenüber, so dass immer im Uhrzeigersinn jede Mannschaft abwechselnd zum Zug kommt.

Vor Spielbeginn

Das Spielbrett wird so auf den Tisch gestellt, dass jeder Spieler guten Zugang zu seinem Spielfeldviertel hat. Außerdem muss jeder Spieler gut auf seinem Stuhl sitzen können, denn nach Spielbeginn darf weder der Stuhl oder das Spielbrett verschoben werden noch der Spieler seine Sitzposition verändern. Es muss immer mindestens eine Pobacke mit der Sitzfläche Kontakt haben.

Pro Mannschaft gibt es 12 Scheiben der gleichen Farbe, also hat ein Einzelspieler 12 Scheiben und bei zwei Spielern pro Mannschaft jeder 6 Scheiben.

Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter und jede Mannschaft ist abwechselnd am Zug. Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Scheiben an die Außenlinie. Die Scheibe muss sowohl die Außenlinie berühren, als auch mindestens zur Hälfte innerhalb des eigenen Viertels liegen. Vor dem Schuss muss kontrolliert werden, ob gegnerische Scheiben auf dem Spielfeld liegen.

Wenn keine gegnerischen Scheiben auf dem Spielfeld liegen, muss die Scheibe so geschnipst werden, dass sie im inneren Kreis liegen bleibt, oder diesen zumindest berührt. Wird sogar das Mittelloch getroffen, wird die Scheibe sofort beiseite gelegt. Sie bringt am Ende der Runde 20 Punkte.

Erfüllt die geschnipste Scheibe diese Kriterien nicht oder ist sie vom Spielfeldrand wieder zurück aufs Spielfeld gerutscht, wird diese Scheibe in den Graben gelegt und erzielt keine Punkte. Auch landen alle eigenen Scheiben, die bei diesem Versuch berührt wurden, im Graben und kommen nicht in die Wertung.

Wenn eine oder mehr gegnerische Scheiben auf dem Spielfeld liegen, muss der Spieler versuchen mindestens eine der gegnerischen Scheiben zu treffen. Um das zu erreichen, darf man auch erst eigene Scheiben anspielen.

Wird keine gegnerische Scheibe getroffen, wird die gerade geschnipste Scheibe, sowie alle von dieser berührten eigenen Scheiben aus dem Spiel genommen und in den Graben gelegt. Diese Scheiben erzielen keine Punkte.

Weitere Regeln

Nach jedem Schnipsen werden alle Scheiben, die den äußeren Ring berühren, aus dem Spiel genommen und in den Graben gelegt.

Scheiben, die über den äußeren Ring hinausgehen und wieder durch die Spielfeldumrandung zurückprallen, müssen aus dem Spielfeld genommen werden. Scheiben, die durch einen solchen Versuch verschoben werden, bleiben nur dann auf dem Spielfeld, wenn sie selbst den äußeren Ring nicht berühren.

Jede Scheibe, die im Mitteloch landet, wird sofort beiseite gelegt. Eine Scheibe darf nur dann für die Mittelochwertung beiseite gelegt werden, wenn sie komplett im Mitteloch zu liegen kommt. Berührt sie auch nur ein wenig den inneren Kreis, verbleibt sie auf dem Spielfeld und zählt bei der Abrechnung 15 Punkte.

Wertung

Eine Runde endet, wenn alle 24 Scheiben gespielt wurden. Jede Scheibe, die im Mitteloch gelandet ist, zählt 20 Punkte. Scheiben, die im inneren Kreis liegen, zählen 15 Punkte. Die, die im mittleren Kreis bleiben, sind 10 Punkte wert. Verbleiben Scheiben im äußeren Kreis, so gehen diese mit 5 Punkten in die Wertung ein. Steine im Graben bringen keine Punkte. Liegt die Scheibe in zwei Bereichen, zählt die niedrigere Punktzahl.

Jede Mannschaft addiert die Punkte seiner auf dem Spielfeld verbliebenen und der beiseite gelegten Scheiben (Mittelochtreffer). Die Differenz dieser beiden Summen wird der besseren Mannschaft gutgeschrieben.

Beispiel: Team A erreicht 65 Punkte und Team B 40 Punkte. So werden Team A für diese Runde 25 Punkte ($65-40=25$) gutgeschrieben.

Für die nächste Runde wird das Spielfeld frei geräumt und es beginnt der Spieler, der links neben demjenigen sitzt, der in der Vorrunde begonnen hat.

Erreicht eine Mannschaft nach einer oder mehreren gespielten Runden 100 Punkte, hat sie das Spiel gewonnen.

Un tiro è valido se il disco che avete tirato o uno di quelli che ha colpito finisce nel buco centrale, o si ferma dentro al recinto (il cerchio attorno al buco centrale delimitato dai chiodini), o perlomeno si ferma sopra la linea che delimita il recinto.

Se tirate un disco direttamente nella buca centrale, rimuovetelo e mettetelo da parte, varrà 20 punti da aggiungere al vostro risultato alla fine della manche. Se il tiro è valido perché un disco si ferma dentro al recinto o sopra la linea che lo delimita, lasciate il disco che avete tirato e tutti quelli che ha colpito in gioco.

Un tiro non è valido se il disco che avete tirato e quelli che ha colpito terminano in qualsiasi altra posizione. In questo caso, rimuovete dal gioco il disco che avete tirato e tutti i vostri dischi che ha colpito. Mettete nel fossato i dischi fuori dal gioco, e teneteli separati da quelli che ancora dovete giocare o che avete messo da parte per il risultato finale.

Tirare con dischi avversari in gioco

Se ci sono uno o più dischi avversari in gioco, il vostro scopo è di colpirne almeno uno col vostro tiro, anche sfruttando gli altri dischi del vostro colore già in gioco.

Un tiro è valido se almeno uno dei vostri dischi, quello tirato o uno di quelli che avevate già in gioco, colpisce un disco avversario.

Un tiro non è valido se nessuno dei vostri dischi colpisce un disco avversario. In questo caso, rimuovete dal gioco il disco che avete tirato e tutti i vostri dischi che ha colpito.

Regole aggiuntive

Dopo ogni tiro, rimuovete dal gioco tutti i dischi, vostri o avversari, che toccano il cerchio esterno.

Mettete da parte per il risultato finale un disco solamente se cade completamente dentro alla buca. Se è semplicemente sul bordo della buca resta in gioco, e in quella posizione vale solo 15 punti alla fine della manche.

Rimuovete dal gioco tutti i dischi che finiscono oltre il cerchio esterno, anche se poi rimbalzano all'interno dell'area di gioco. Se dopo il rimbalzo il disco da rimuovere colpisce altri dischi, questi non sono da rimuovere, a meno che a loro volta non finiscano fuori dal cerchio esterno.

Punteggio

Una manche termina quando tutti e 24 i dischi sono stati tirati. A questo punto si calcola il proprio risultato e poi il punteggio che guadagna chi vince la manche. Sommate i punti di tutti i dischi del vostro colore, tenendo conto che un disco che tocca una linea di demarcazione fra due zone di valore diverso ottiene sempre il valore più basso. Ricordatevi di aggiungere 20 punti per ogni disco messo da parte dopo essere finito in buca. Il totale sarà il vostro risultato.

Chi ha il risultato migliore vince la manche. Sottraete il risultato più basso dal più alto. Il giocatore, o la squadra, che ha vinto guadagna la differenza in punti e la aggiunge al proprio punteggio. L'altro giocatore, o squadra, non guadagna punti in questa manche. Può capitare che una manche finisca in pareggio e nessuno guadagni punti.

Esempio: Tania ha realizzato 60 punti e Tom 25. Tania quindi guadagna (60-25=) 35 punti.

Nuova manche e fine della partita

Se nessun giocatore o squadra ha raggiunto o superato il punteggio di 100, allora giocate un'altra manche. Riprendete tutti i dischi e cominciate a giocare dal giocatore alla sinistra del precedente giocatore iniziale.

Il giocatore o squadra che per primo raggiunge o supera i 100 punti, vince.