

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 Mittelloch landet, wird sofort beiseite gelegt. Eine Scheibe darf nur dann für die Mittellochwertung beiseite gelegt werden, wenn sie komplett im Mittelloch 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 Mittelloch 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 (Mittellochtreffer). 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.

CROKINOLE

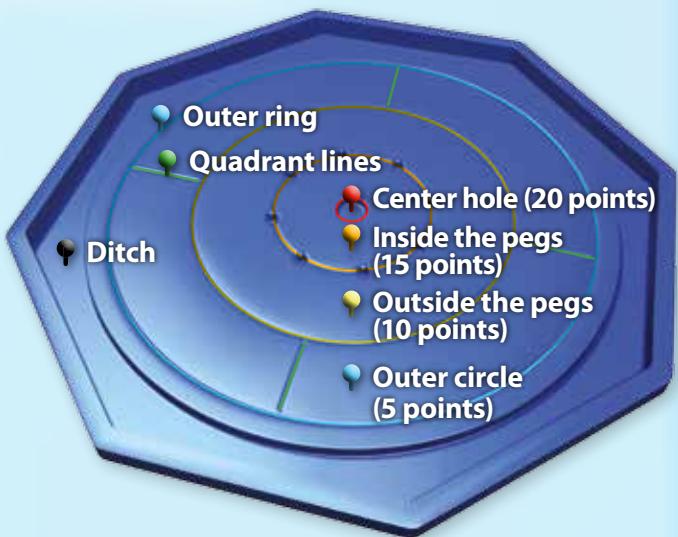
*Wildly popular in Canada
for 150 years and counting,
Crokinole is a fun disc flicking
game for two players
or two teams!*

Age: 8+



Players: 2 and 4

Time: 15-30 min.



Introduction

You can play Crokinole either against one opponent or as a team of two against a team of two opponents. If you shoot (flick) or your team shoots your discs skillfully, you can earn points at the end of each round. You win the game as soon as you have collected 100 points total.

The Crokinole board

Each player picks one of the board's four quadrants. Sit in front of your quadrant. If you play a two player game, make sure to sit opposite your opponent. If you have a teammate, you sit opposite your teammate instead.

When it is your turn to shoot a disc, at least half of your disc must be inside your own quadrant and it must touch the outer ring, i.e. the outermost circle.

If one of your discs goes into the center hole, you score 20 points. A disc inside the circle of pegs that does not go into the center hole is worth 15 points. A disc just outside the pegs is worth 10 points. A disc that is in the outer circle is only worth 5 points.

Setup

Place the board on the table. Make sure that all players have easy access to it. Find a comfortable position to sit in. Once the game has started, you must no longer move the table, the board, your chair, or your behind from the chair ("one cheek rule").

If you play against one opponent, take 12 discs of one color each. If you are playing a team game, take 6 discs per player. Make sure that your discs have the same color as those of your teammate.

The game

Pick a starting player and then continue to play clockwise. Thanks to how you are seated you and the opponent or your team and the two opponents will automatically take alternating shots.

Shooting while no opposing discs are in play

While there are no opposing discs in play, you try to hit the center hole when you shoot one of your discs ("play to the middle"). You may strike (hit) other discs of your own color to achieve this.

A shot is legal, if either the disc you shoot or one of the discs it strikes goes into the center hole, comes to rest inside the circle (with pegs) around the center hole, or at the very least comes to rest touching the circle around the center hole.

If you manage to shoot a disc directly into the center hole, set it aside for scoring at the end of the round (20 points). If you shoot a disc into the circle or touching the circle around the center hole, the disc you shot as well as the discs it struck stay on the board.

A shot is illegal, if you shoot your disc or discs anywhere else. In this case, remove the disc you shot as well as all of your own discs that it struck from the game. Use the ditch to know which discs are removed from the game (and not set aside for scoring).

Shooting while one or more opposing discs are in play

While there are opposing discs in play, you try to strike at least one of those when you shoot one of your discs. You may strike other discs of your own color to achieve this.

A shot is legal, if either the disc you shoot or one of your own discs it strikes in turn strikes at least one opposing disc.

A shot is illegal, if none of your discs strike any opposing discs at all. In this case, remove the disc you shot as well as all of your own discs that it struck from the game.

Additional rules

After each shot, remove all discs (your own as well as opposing discs) that are touching the outer ring.

Only set a disc aside for scoring, if it goes all the way into the center hole. As long as it is on the edge of the hole, it stays on the board and is only worth 15 points at the end of the round.

Remove all discs from the game that go outside the outer ring, even if they happen to bounce back inside. If such a disc strikes other discs that do not go outside the outer ring themselves, those discs stay on the board.

Scoring

A round ends, once all 24 discs have been shot. This is when you score. Add up the score of all your discs or your team's discs.

A disc that touches a scoring line scores the lower of the two values. Don't forget to add 20 points for each of your discs that went into the center hole.

Then subtract the lesser score or team score from the higher result. These are the points that the better player or team actually earns. The other player or team does not earn any points this round. It is possible for neither team to earn points.

Example: Tanya scores 60 points while Tom scores 25 points. Tanya, therefore, earns (60-25=) 35 points.

The game

Pick a starting player and then continue to play clockwise. Thanks to how you are seated you and the opponent or your team and the two opponents will automatically take alternating shots.

After scoring

If neither player or team has managed to collected 100 points total yet, play another round. Retrieve all discs and start with the player who is sitting left of the previous starting player.

If either player or team has managed to collect 100 points total, that player or team wins.

Art.Nr.: 60 617 1431

Translation:
WORD FOR WORT
Sybille & Bruce Whitehill

NORIS-SPIELE © 2015
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth



CROOKINOLE



Âge : 8+

Joueurs : 2 et 4

Durée : 15 - 30 min

Très populaire au Canada depuis plus de 150 ans, Croquignole est un amusant jeu de pichenette pour 2 joueurs ou 2 équipes.



Introduction

Vous pouvez jouer à Croquignole soit contre un seul adversaire, soit par équipes de 2 contre 2. A vous de lancer adroitement vos palets pour marquer le maximum de points à la fin de chaque manche. Le vainqueur sera celui qui atteindra au moins 100 points.

Le plateau de Croquignole

Chaque joueur s'assied devant une zone de tir (quart de cercle). A 2 joueurs, l'adversaire s'installe en face. Par équipe, votre partenaire est assis en face de vous.

Quand vient votre tour, placez un de vos palets sur le cercle extérieur de votre zone de tir ; au moins la moitié doit se trouver à l'intérieur de votre zone.

Si l'un de vos palets atteint le trou central, vous marquez 20 points. Un palet qui atteint la zone à l'intérieur des taquets sans rentrer dans le trou central rapporte 15 points. Un palet dans la zone juste à l'extérieur des taquets rapporte 10 points. Un palet dans l'anneau extérieur ne rapporte que 5 points.

Mise en place

Installez le plateau sur une table. Assurez-vous qu'il est bien à portée de main de tous les joueurs. Trouvez une position assise bien confortable. Une fois la partie lancée, vous n'aurez plus le droit de bouger ni la table, ni le plateau, ni votre chaise, ni même soulever votre postérieur (au moins une fesse en contact).

En un contre un, prenez les 12 palets d'une couleur. A deux contre deux, prenez 6 palets chacun. Vérifiez que votre partenaire a bien des palets de la même couleur que les vôtres !

Déroulement de la partie

Choisissez qui commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre position autour du plateau fait que vous et votre adversaire, ou l'un de vous et un joueur de l'autre équipe, allez jouer alternativement.

Tir quand aucun palet adverse n'est en jeu

Tentez de lancer un de vos palets dans le trou central. Vous pouvez parfaitement toucher vos autres palets sur le plateau pour y arriver.

Un tir est valable si le palet que vous avez envoyé ou un de ceux que vous touchez atterrit dans le trou central, s'arrête dans la zone à l'intérieur des taquets ou touche le cercle autour du trou central.

Si vous réussissez à envoyer un palet dans le trou central, mettez-le de côté : vous marquerez 20 points à la fin de la manche. Si votre palet entre dans la zone ou touche le cercle autour du trou central, lui et les autres palets éventuellement touchés restent sur le plateau.

Un tir n'est pas valable si votre (ou vos) palet(s) atterrit autre part. Dans ce cas, retirez le palet lancé, ainsi que tous vos autres palets touchés par lui, du plateau et mettez-les dans la rigole (pour les distinguer de ceux mis de côté rapportant des points).

Tir quand un ou plusieurs palets adverses sont en jeu

Vous devez alors essayer de toucher au moins l'un d'entre eux avec l'un de vos palets. Il est permis de toucher d'autres palets de votre couleur pour y arriver.

Un tir est valable si le palet lancé ou l'un de vos palets touchés heurte à son tour au moins un palet adverse.

Un tir n'est pas valable si aucun de vos palets ne touche un palet adverse. Dans ce cas, retirez le palet lancé, ainsi que tous vos palets touchés par lui, du plateau.

Règles supplémentaires

Après chaque tir, retirez du plateau tous les palets en contact avec le cercle extérieur (aussi bien les vôtres que les palets adverses).

Seuls sont mis de côté pour le calcul des points les palets entrés entièrement dans le trou central. Tant qu'un palet est en équilibre sur le bord du trou, il reste sur le plateau et ne rapporte que 15 points à la fin de la manche.

Retirez du plateau tous les palets qui atterrissent au-delà du cercle extérieur, même s'ils rebondissent contre le bord et reviennent à l'intérieur. Si ce palet touche d'autres palets sans les faire sortir eux-mêmes du cercle extérieur, ils restent sur le plateau.

Décompte des points

Une manche se termine lorsque les 24 palets ont été lancés. Chacun additionne alors les points de ses palets. Un palet touchant une ligne entre deux zones de points rapporte la plus faible des deux valeurs. N'oubliez pas d'ajouter 20 points par palet ayant atteint le trou central.

Soustrayez ensuite le total le plus faible au total le plus élevé. Le résultat indique le nombre de points gagnés par le meilleur joueur (ou la meilleure équipe) pour cette manche. L'autre ne marque aucun point. Il peut arriver qu'aucune équipe ne marque de points.

Exemple : Tanya totalise 60 points ; Tom, 25. Tanya gagne donc 35 points (60 – 25).

Poursuite du jeu

Si aucun joueur (ou équipe) n'a atteint 100 points, une nouvelle manche commence. Reprenez tous vos palets du plateau. Le joueur assis à gauche de celui ayant commencé précédemment entame la manche suivante.

Le joueur (ou l'équipe) qui parvient à atteindre 100 points remporte la partie.

CROKINOLE

Crokinole è un gioco di abilità divertente per due giocatori o due squadre, popolarissimo in Canada da ormai 150 anni!

Età: 8+



Giocatori: 2 o 4

Durata: 15 - 30 min.



Introduzione

Crokinole può essere giocato in due, uno contro uno, o a squadre, due contro due. Una partita si gioca su una o più manche. Alla fine di ogni manche guadagnerà punti vittoria il giocatore, o la squadra, che avrà tirato con più abilità i propri dischi. Il primo che raggiunge i 100 punti vince.

Il tavoliere da Crokinole

Ciascun giocatore occupa uno dei 4 settori del tavoliere. Giocherete seduti in corrispondenza del vostro settore. In una partita a due giocatori, vi siederete davanti al vostro avversario. In una partita a squadre, vi siederete di fronte al vostro compagno di squadra.

Le varie zone del tavoliere hanno un diverso valore. Un vostro disco che cade nella buca centrale vale 20 punti. Un disco dentro al recinto che non cade nella buca centrale vale 15 punti. Un disco fuori dal recinto vale 10 punti. Un disco nella zona esterna vale solo 5 punti.

Preparazione

Posizionate il tavoliere su di un piano in mezzo ai giocatori, in modo che tutti ci possano arrivare facilmente. Mettetevi a sedere in una posizione comoda: una volta che la partita è cominciata non potete più spostare il tavoliere, il tavolo o il piano su cui lo avete messo, la sedia su cui siete seduti, e il vostro posteriore dalla sedia ("regola della chiappa").

Se giocate in due, ciascuno di voi prende i dodici dischi di un colore. Se giocate a squadre, ciascun componente di una squadra prende 6 dischi, dello stesso colore di quelli del proprio compagno.

Giocare una manche

Scegliete il giocatore che inizierà la partita e poi continuate a giocare in senso orario alternandovi nel tirare i dischi. Se vi siete seduti nel modo corretto le squadre, in una partita a quattro giocatori, si alterneranno nei tiri.
Quando tocca a voi tirare un disco posizionatelo in modo che tocchi l'anello esterno (il cerchio più esterno) e sia almeno per metà all'interno del vostro settore, quindi colpitelo con un dito (il movimento è detto anche schicchera, cricco, o in tanti altri modi a seconda della regione, ed è lo stesso che si usa per giocare con le biglie).

Tirare senza dischi avversari in gioco

Se non ci sono dischi avversari in gioco, lo scopo del tiro è di mandare un proprio disco nella buca centrale ("giocare per il centro"), di solito quello che si tira ma potete anche cercare di colpire altri dischi del vostro colore che sono già in gioco.

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.

Art.Nr.: 60 617 1431

Traduzione: Alfredo Berni

NORIS-SPIELE © 2015
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

