
 2 - 4 6 - 99 10 min. - ∞

	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	3
	Règle du jeu	page	4
	Instrucciones del juego	página	5
	Istruzioni di gioco	pagina	6
	Spelhandleiding	pagina	7
	Spilleregler	side	8
	Spelanvisning	sida	9
	Instrukcja gry	strona	10
	Инструкция к игре	страни́ца	11

Crokinole

DE

Inhalt:

Crokinole besteht aus einem Spielbrett, 12 hellen und 12 dunklen Holzscheiben.

Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen durch Schnipsen ihre eigenen Holzscheiben auf dem runden Spielbrett möglichst mittig zu platzieren und die gegnerischen Scheiben wegzustoßen. Nach jeder Runde wird abgerechnet und derjenige, der die vorher festgelegte Punktzahl als erster erreicht, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Jeder Spieler erhält je 12 Scheiben einer Farbe. Bei der 3-Spieler-Variante bilden 2 Spieler ein Team, erhalten jeweils 6 Scheiben und spielen gegen den 3. Spieler, der 12 Scheiben erhält. Bei 4 Spielern bilden die Spieler zwei Teams, die Partner sitzen sich gegenüber und erhalten jeweils 6 Scheiben.

Das Spielfeld ist in 4 gleich große Viertel aufgeteilt, es gilt, dass ein Viertel der Spielbereich eines Spielers ist.

Die Scheiben jedes Spielers befinden sich zunächst außerhalb des Spielbretts.

Grundregeln:

Weder das Spielbrett noch die Sitzgelegenheit dürfen während des Spiels verschoben werden, mindestens eine Po-Backe muss den Stuhl berühren und nur der Spieler, der an der Reihe ist darf das Spielbrett berühren.

Start:

Die Spieler einigen sich auf eine zu erreichende Punktzahl, z.B. 100.

Gestartet wird von der Start/Aus-Linie des zu einem Spieler weisenden Viertelkreises, dabei darf die Scheibe diese Linie maximal bis zur Hälfte überschreiten. Es wird in Richtung Mitte mit dem Zeige- oder Mittelfinger geschnipst.

Spielverlauf:

Abwechselnd werden die Holzscheiben in das Spielfeld geschnipst. Es folgt immer der links sitzende Spieler. Wenn sich eine gegnerische Scheibe auf dem Feld befindet, muss diese immer von dem Spieler mit irgendeiner seiner Scheiben berührt werden, schafft er es nicht ist der Schuss ungültig. Die gespielte Scheibe kommt in den Graben und ebenfalls alle eigenen Scheiben, die eventuell beim Schuss berührt wurden. Liegt keine gegnerische Scheibe auf dem Brett muss die gespielte Scheibe, oder eine andere eigene Scheibe mindestens in den 15 Punkte-Kreis gelangen, die äußere Linie dieses Kreises berühren, oder in das Mittelloch geschnipst werden. Gelingt ihm das nicht, muss nur die gespielte Scheibe in den Graben. Die Scheiben, die durch die Bande zurück in das Spielfeld prallen kommen in den Graben, die berührten Scheiben bleiben liegen. Scheiben, die sich über die Start-Aus-Linie bewegen aber wieder im Feld landen bleiben im Spiel. Jedoch kommen alle Scheiben, die nach einem Schuss auf der Start/Aus-Linie liegen bleiben, in den Graben. Schafft es ein Spieler seine Scheibe in das Mittelloch zu versenken, wird diese zur Seite gelegt und später mitgezählt. Hat jeder seine kompletten Scheiben gespielt ist die Runde beendet. In der nächsten Runde startet der letzte Spieler aus der vorherigen Runde.

Abrechnung:

Nach jeder gespielten Runde wird abgerechnet.

Jeder Spieler erhält für

- Scheiben aus dem Mittelloch: 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, immer die Punktzahl des niedrigeren Sektors.

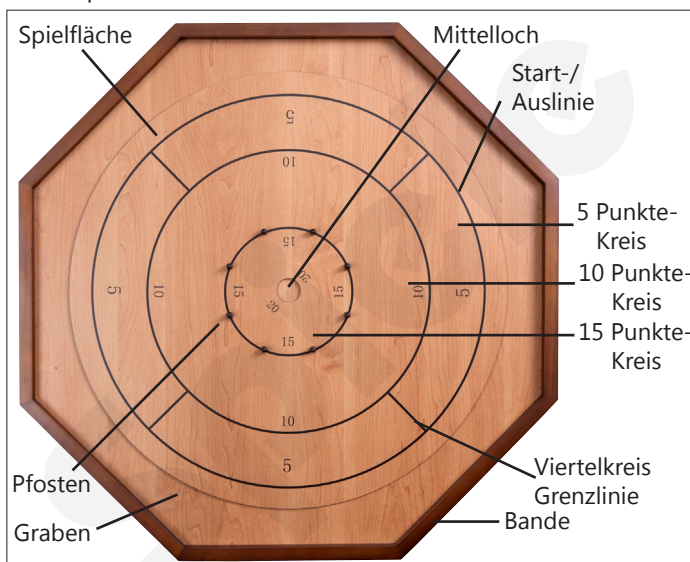
Der Sieger der Runde erhält die Differenz der erreichten Punkte.

Beispiel:

Wenn Spieler A 50 Punkte erreicht hat und Spieler B nur 30, erhält Spieler A die Differenz als Punktzahl, in diesem Beispiel würde er 20 Punkte erhalten.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler die festgelegte Punktzahl erreicht. Dieser Spieler oder dieses Team gewinnt.



Crokinole

GB

Contents:

Crokinole consists of a gameboard and 12 light and 12 dark wooden discs.

Goal of the game:

The players attempt to position their own wooden discs as close as possible to the middle of the round gameboard by flicking them and knocking away the opponent's discs. After each round points are calculated, and the one who reaches the predetermined point total first wins.

Game preparation:

The players sit opposite one another. Each player receives 12 pieces of one colour. In the 3-player version, 2 players create a team and receive 6 discs each and play against the 3rd player, who receives 12 discs. For 4 players, the players create two teams. The partners sit opposite one another and receive 6 discs each.

The playing field is divided into 4 equally large quarters, meaning that a fourth of the playing area belongs to each player.

The discs of each player are located initially outside the gameboard.

Basic Rules:

Neither the playing board nor the seating arrangements may be moved during the game – at least one buttock must touch the chair, and only the player whose turn it is may touch the playing board.

Start:

The players agree on a point total to be reached, e.g., 100.

The game starts at the starting/outer boundary line of the quadrant facing the player, and the discs may go over this line by up to half their width. The disc is flicked toward the centre of the board with the index or middle finger.

Course of play:

The wooden discs are flicked onto the playing field in alternating order. The player sitting to the left always goes next. When an opponent's disc is located on the board, it must always be touched by the player with one of his discs. If he does not manage this, the shot is void. The disc played ends up in the ditch, along with all of the player's own discs that may be touched by the shot.

If none of the opponent's discs are on the board, then the disc played or another of the player's own discs must at least land in the 15 zone, touch the outer boundary line of this ring, or be flicked into the centre hole. If he doesn't succeed, then the disc played must just go in the ditch.

Discs that ricochet back onto the playing field via the bands are put in the ditch; any discs touched remain in place. Discs that move over the starting/outer boundary line but land anew in the playing field remain in the game. However, all discs that remain on the start/outer line following a shot are put in the ditch. If a player manages to sink his disc in the centre hole, it's put aside and later counted. Once everyone has played all of their discs, the round is over. The last player from the prior round starts the next round.

Scoring:

After each round played, the score is settled.

For discs in the centre hole

- each player receives: 20 points
- Discs in the inner ring: 15 points each
- Discs in the middle ring: 10 points each
- Discs in the outer ring: 5 points each
- Discs touching a ring line always receive the point total of the lesser sector.

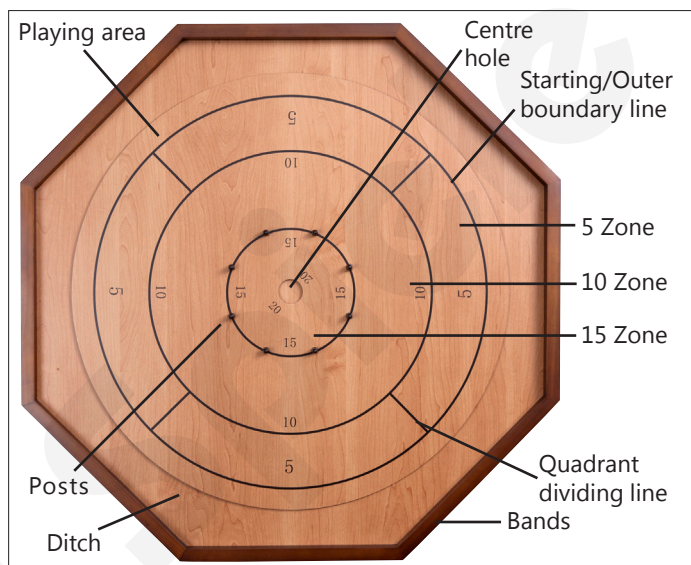
The winner of the round receives the difference of the points achieved.

Example:

If player A reaches 50 points and player B just 30, player A receives the difference in points – in this example, 20 points would be received.

End of the game:

The game is over when a player reaches the agreed point total. This player or this team wins.



Crokinole

FR

Contenu :

Le crokinole comprend un plateau de jeu, 12 palets en bois clair et 12 palets en bois sombre.

But du jeu :

Les joueurs doivent tenter de placer leurs palets respectifs le plus près possible du centre du plateau circulaire en les faisant glisser à l'aide d'une pichenette et en percutant les palets de l'adversaire pour les écarter. Après chaque manche, les points sont comptés et le premier qui atteint le total défini au préalable a gagné.

Préparation du jeu :

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Chacun d'eux reçoit 12 palets d'une même couleur. Dans la version à 3 joueurs, deux des joueurs se mettent en équipe et se voient attribuer chacun 6 palets. Ils jouent alors contre le 3e joueur qui dispose de 12 palets. À 4, les joueurs se répartissent en deux équipes. Les coéquipiers sont assis l'un en face de l'autre et se voient attribuer 6 palets chacun.

La zone de jeu est divisée en 4 aires d'égale importance, ce qui signifie que chaque joueur dispose d'un quart de la zone de jeu.

Au début, les palets de chacun des joueurs sont disposés à l'extérieur du plateau de jeu.

Règles de base :

Pendant la partie, ni le plateau de jeu, ni les sièges des participants ne doivent être déplacés – au moins une fesse doit rester en contact avec la chaise ! Seul le joueur dont c'est le tour peut toucher le plateau de jeu.

Début :

Les joueurs déterminent un total de points à atteindre, par exemple 100.

Ils commencent en disposant leurs palets sur la zone de tir dans leur quart de plateau respectif, ligne au-delà de laquelle seule la moitié de chaque palet peut dépasser. En faisant une pichenette à l'aide de l'index ou du majeur, les joueurs visent le centre du plateau.

Déroulement du jeu :

Les joueurs poussent les palets en bois un à un sur la zone de jeu. Ils jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le palet d'un joueur est sur le plateau, son adversaire doit toujours le percuter avec son palet. S'il n'y parvient pas, son tir est déclaré nul. Le palet joué est alors placé dans la rigole, de même que tous les autres palets du joueur qui ont été percutés par le tir.

Si aucun palet adverse n'est présent sur le plateau, le palet joué lors du tour ou tout autre palet du joueur doit atterrir au moins dans la zone des 15 points, toucher sa limite extérieure ou encore terminer sa course dans le trou central. Si le joueur n'y parvient pas, le palet joué est placé dans la rigole.

Les palets rebondissant sur les bandes pour revenir sur la zone de jeu sont également placés dans la rigole, tandis que les palets qui ont été percutés restent en place. Les palets dépassant la zone de tir mais revenant sur la zone de jeu restent en jeu. Toutefois, tous les palets restant dans la zone de tir après un tir sont placés dans la rigole. Si un joueur parvient à loger son palet dans le trou central, celui-ci est mis de côté puis comptabilisé en fin de manche. Une fois que tout le monde a joué tous ses palets, la manche est terminée. Le joueur arrivé dernier lors de la manche joue en premier lors de la manche suivante.

Décompte des points :

Après chaque manche, le score est comptabilisé.

Pour les palets placés dans le trou central

- chaque joueur obtient : 20 points
- Palets dans le cercle intérieur : 15 points chacun
- Palets dans le cercle médian : 10 points chacun
- Palets dans le cercle extérieur : 5 points chacun
- Les palets à cheval sur une limite de zone prennent la valeur de la zone inférieure.

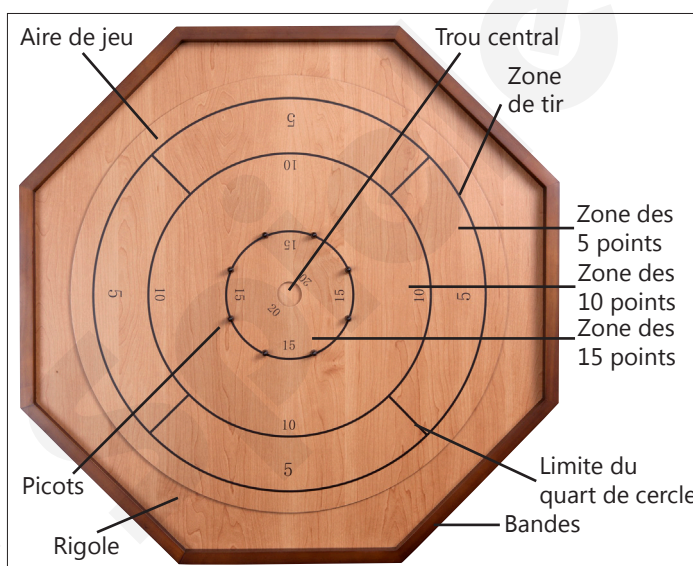
Le gagnant de la manche obtient comme score la différence entre les deux totaux.

Exemple :

Si le joueur A totalise 50 points et le joueur B 30 points, le joueur A obtient comme score la différence entre les deux totaux soit, dans cet exemple, 20 points.

Fin de partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur atteint le nombre de points défini au préalable. Ce joueur ou cette équipe a alors gagné.



Crokinole

ES

Contenido:

El crokinole es un juego de tablero con 12 discos de madera claros y 12 oscuros.

Objetivo del juego:

Los jugadores intentan colocar sus discos de madera lo más cerca posible del centro del tablero circular lanzando los discos y apartando los del oponente. Después de cada ronda se calculan los puntos y gana quien haya alcanzado primero el total de puntos predeterminado.

Preparación de la partida:

Los jugadores se sientan el uno frente al otro. Cada jugador recibe 12 piezas de un color. En la versión de 3 jugadores, 2 jugadores crean un equipo y recibe 6 discos cada uno y juegan contra el tercer jugador, que recibe 12 discos. Con 4 jugadores, estos crean dos equipos. Los compañeros de equipo se sientan enfrentados y reciben 6 discos cada uno. El campo de juego se divide en 4 cuadrantes de igual tamaño, es decir, que cada cuadrante de la zona de juego pertenece a un jugador.

Los discos de cada jugador se colocan inicialmente fuera del tablero.

Reglas básicas:

Ni el tablero ni la disposición de asientos pueden moverse durante el juego. Al menos una de las nalgas debe estar en contacto con la silla y solo puede tocar el tablero el jugador con el turno actual.

Inicio:

Los jugadores acuerdan un total de puntos que alcanzar, como 100.

Se comienza en la línea de tiro del cuadrante del jugador y como máximo la mitad de un disco puede superar esta línea. El dedo índice o el corazón lanza un disco hacia el centro.

Desarrollo de la partida:

Los discos de madera se lanzan alternativamente al campo de juego. Se juega siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Cuando haya un disco de un oponente en el tablero, siempre debe tocarlo el jugador con su disco. Si no lo logra, el tiro es nulo y el disco jugado acaba en el foso, junto a todos los discos propios del jugador a los que haya tocado con el tiro.

Si en el tablero no hay ningún disco de un oponente, el disco jugado u otro de los discos propios del jugador debe al menos caer en el anillo de 15 puntos, tocar la línea exterior de este anillo o lanzarse al orificio central. Si no lo logra, el disco jugado debe ir al foso.

Los discos que rebotan de vuelta al campo de juego mediante las bandas van al foso, mientras que los discos tocados se quedan donde están. Los discos que sobrepasan la línea de tiro pero vuelven a caer en el campo de juego, se quedan en el juego. Sin embargo, todos los discos que siguen en la línea de tiro después de tirar se colocan en el foso. Si un jugador logra meter su disco en el orificio central, se aparta y luego se cuenta. Una vez todos han jugado todos sus discos, acaba la ronda. El último jugador de la anterior ronda comienza la siguiente.

Puntuación:

Se cuentan los puntos después de cada ronda jugada.

Para los discos en el orificio central

- cada jugador recibe: 20 puntos
- Discos en el anillo interior: 15 puntos cada uno
- Discos en el anillo central: 10 puntos cada uno
- Discos en el anillo exterior: 5 puntos cada uno
- Los discos que toquen una línea de anillo siempre reciben el total de puntos del sector menor.

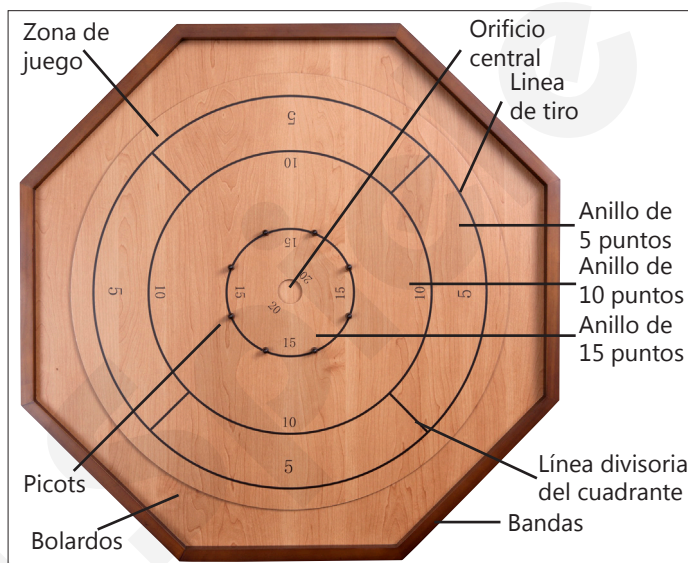
El ganador de la ronda recibe la diferencia de los puntos logrados.

Ejemplo:

Si el jugador A llega a 50 puntos y el jugador B solo a 30, el jugador A recibe la diferencia en puntos. En este ejemplo se recibirían 20 puntos.

Fin de la partida:

La partida se acaba cuando un jugador llega al total de puntos acordado. Gana este jugador o este equipo.



Crokinole

IT

Contenuto:

Il Crokinole è costituito da un tabellone e da 24 dischetti di legno: 12 chiari e 12 scuri.

Scopo del gioco:

I giocatori cercano di avvicinare al centro del tabellone rotondo i propri dischetti, colpendoli con la punta delle dita e allontanando quelli dell'avversario. Dopo ogni turno si calcolano i punti e chi raggiunge per primo il punteggio complessivo prestabilito vince.

Preparazione del gioco:

I giocatori siedono uno di fronte all'altro. Ogni giocatore riceve 12 pezzi dello stesso colore. Nella versione a 3 giocatori, 2 giocatori formano una squadra e ricevono 6 dischetti ciascuno; giocheranno contro il 3° giocatore, che riceve 12 dischetti. Nel caso di 4 giocatori si formano due squadre. I membri della stessa squadra siedono uno di fronte all'altro e ricevono 6 dischetti ciascuno.

L'area di gioco è divisa in 4 settori di dimensioni uguali: ogni quarto appartiene a un giocatore.

All'inizio i dischetti di ogni giocatore rimangono fuori dal tabellone.

Regole di base:

Durante la partita, il tabellone non può essere spostato e i posti assegnati non possono variare: almeno una natica di ogni giocatore deve toccare la sedia e solo il giocatore di turno può toccare il tabellone.

Inizio:

I giocatori stabiliscono un punteggio totale da raggiungere, ad esempio, 100.

Si parte dalla linea di partenza/esterna del settore davanti al giocatore; il dischetto può superare questa linea fino a metà. Il dito indice (o il medio) colpisce il dischetto lanciandolo in direzione del centro.

Svolgimento della partita:

I dischetti vengono alternativamente colpiti sull'area di gioco. Si procede a turni, in senso orario. Quando il dischetto di un avversario si trova sul tabellone, deve sempre essere toccato dal dischetto del giocatore di turno, altrimenti il colpo è nullo. Il dischetto giocato finisce nel fossato, insieme a tutti i propri dischetti eventualmente toccati nel corso della giocata.

Se nessun dischetto avversario si trova sul tabellone, il dischetto giocato o un altro dischetto del giocatore di turno deve raggiungere almeno l'anello dei 15 punti, toccare la linea esterna di questo anello o raggiungere il foro centrale. Se questo non avviene, il dischetto giocato deve semplicemente essere spostato nel fossato.

I dischetti che rimbalzano sul bordo esterno e tornano nel tabellone di gioco vengono spostati nel fossato; gli eventuali dischetti toccati rimangono al loro posto. I dischetti che superano la linea di partenza/esterna ma tornano nell'area di gioco rimangono in gioco. Tuttavia, tutti quelli che rimangono sulla linea di partenza/esterna dopo un tiro vengono spostati nel fossato. Se un giocatore riesce a mandare il proprio dischetto nel foro centrale, questo viene messo da parte e successivamente conteggiato. Quando tutti hanno giocato tutti i loro dischetti il giro si conclude. L'ultimo giocatore del turno precedente sarà il primo del turno successivo.

Punteggio:

Dopo ogni turno si calcola il punteggio.

Per i dischetti inviati nel foro centrale

- ogni giocatore riceve: 20 punti
- Per i dischetti nell'anello interno: 15 punti a dischetto
- Per i dischetti nell'anello intermedio: 10 punti a dischetto
- Per i dischetti nell'anello esterno: 5 punti a dischetto
- I dischetti che toccano la linea di un anello ricevono sempre il punteggio complessivo corrispondente al settore che dà il punteggio minore.

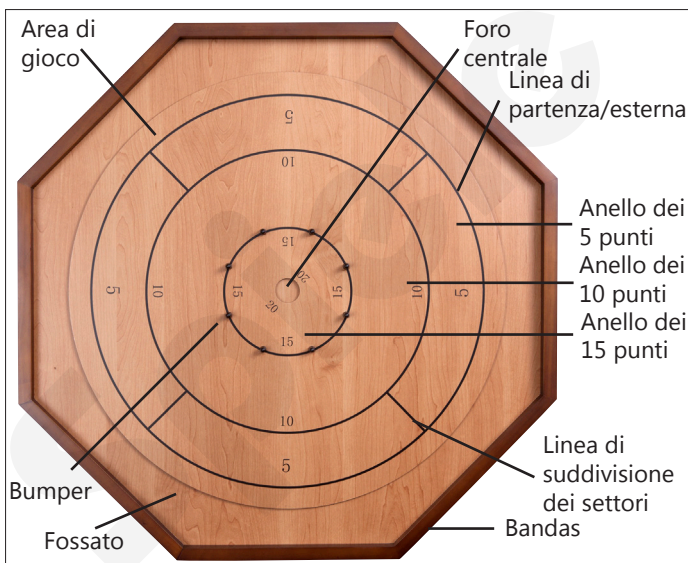
Il vincitore del turno riceve la differenza dei punti ottenuti.

Esempio:

Se il giocatore A ottiene 50 punti e il giocatore B ne ottiene 30, il giocatore A riceve un numero di punti pari alla differenza: in questo esempio riceverebbe 20 punti.

Conclusione della partita:

La partita finisce quando un giocatore (o una squadra) raggiunge il punteggio totale concordato: il giocatore (o la squadra) vince.



Crokinole

NL

Inhoud:

Crokinole bestaat uit het spelbord en 12 lichte en 12 donkere houten schijven.

Doel van het spel:

De speler probeert zijn eigen houten schijven zo dicht mogelijk bij het midden van het spelbord te plaatsen door ze weg te schieten en door de schijven van de tegenstander weg te stoten. Na elke ronde worden de punten opgeteld, en degenen die als eerste het afgesproken puntenaantal bereikt, wint.

Spelvoorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar. Elke speler ontvangt 12 stukken van dezelfde kleur. In de variant voor 3 spelers vormen 2 spelers een team, ontvangen ze elk 6 schijven en spelen ze tegen de derde speler, die 12 schijven ontvangt. Voor 4 spelers vormen de spelers twee teams. De teamgenoten zitten tegenover elkaar en ontvangen elk 6 schijven.

Het speelveld wordt in 4 kwarten van gelijke grootte verdeeld, wat betekent dat een vierde van het speelveld tot een enkele speler behoort.

De schijven van elke speler bevinden zich in eerste instantie buiten het spelbord.

Basisregels:

Zowel het spelbord als de zitplaatsen mogen niet worden bewogen tijdens het spel - ten minste één bil moet de stoel aanraken, en alleen de speler die aan de beurt is mag het spelbord aanraken.

Start:

De spelers spreken een te bereiken puntenaantal af, bijvoorbeeld 100.

Het begint aan de start-/buitenste lijn van de kwadrant tegenover de speler, en de schijven mogen tot deze lijn maximaal voor de helft overschrijden. De wijs- of middelvinger schiet de schijf in de richting van het midden.

Spelverloop:

De houten schijven worden om de beurt op het speelveld geschoten. De speler aan de linkerkant is altijd als volgende aan de beurt. Als een schijf van de tegenstander op het bord ligt, moet deze altijd worden aangeraakt door de schijf van de huidige speler. Lukt dit niet, dan telt het schot niet. De gespeelde schijf eindigt in de goot, samen met alle schijven van de speler zelf die door het schot geraakt zijn.

Als er geen schijf van een tegenstander op het bord ligt, moet de gespeelde schijf of een andere schijf van de speler zelf op zijn minst in de 15 punten-ring belanden, de buitenste lijn van deze ring aanraken of in het centrale putje belanden. Lukt dit niet, dan belandt de gespeelde schijf gewoon in de goot.

Schijven die via de banden weer terug het speelveld inschieten worden in de goot geplaatst; schijven die hierdoor worden aangeraakt blijven op hun plek. Schijven die over de start-/buitenste lijn gaan maar opnieuw in het speelveld terecht komen, blijven in het spel. Alle schijven die echter op de start-/buitenste lijn blijven liggen na een schot worden in de goot gedeponneerd. Als het een speler lukt om zijn schijf in het centrale putje te schieten, wordt deze aan de kant gelegd en later geteld. Zodra iedereen al zijn schijven heeft gespeeld, is de ronde voorbij. De laatste speler van de vorige ronde begint de volgende ronde.

Score:

De score wordt na elke gespeelde ronde berekend.

Voor schijven in het putje

- ontvangt elke speler: 20 punten
- Schijven in de binnenring: 15 punten per schijf
- Schijven in de tweede ring: 10 punten per schijf
- Schijven in de buitenring: 5 punten per schijf
- Schijven die de ringlijn aanraken leveren altijd het puntenaantal van de lagere zone op.

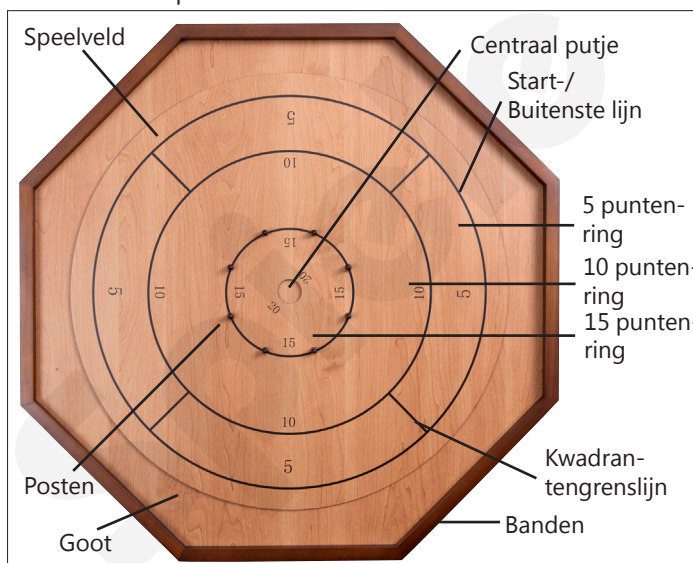
De winnaar van de ronde ontvangt het verschil in het aantal behaalde punten.

Voorbeeld:

Als speler A 50 punten heeft en speler B slechts 30, ontvangt speler A het verschil in punten - in dit voorbeeld zou speler A dus 20 punten ontvangen.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij als een speler het afgesproken puntenaantal heeft bereikt. Deze speler of dit team wint dan.



Crokinole

DK

Indhold:

Crokinole består af et spillebræt og 12 lyse og 12 mørke træskiver.

Spillets formål:

Spillerne skal forsøge at placere deres træskiver så tæt på midten af det runde spillebræt som muligt ved at skyde dem ind med fingrene og slå modspillerens skiver væk. Efter hver runde beregnes der point, og den spiller, som først når det på forhånd aftalte antal point, vinder.

Spilforberedelse:

Spillerne sidder over for hinanden. Hver spiller får 12 brikker i samme farve. I udgaven med 3 spillere danner 2 spillere et hold og får 6 skiver hver og spiller mod den 3. spiller, som får 12 skiver. For 4 spillere danner spillerne 2 hold. Partnerne sidder over for hinanden og får 6 skiver hver.

Spillefeltet er opdelt i 4 lige store kvadranter, hvilket vil sige, at en fjerdedel af spilleområdet tilhører en spiller.

Hver spillers skiver er indledningsvist placeret uden for spillebrættet.

Grundlæggende regler:

Hverken spillebrættet eller fordelingen af pladser må flyttes under spillet – man skal holde kontakt med stolen med mindst en balle, og kun spilleren, som har tur, må røre ved spillebrættet.

Start:

Spillerne aftaler en pointsum, som skal opnås, f.eks. 100.

Man starter ved start/ydre linje af kvadranten nærmest spilleren, og skiverne må overtræde denne linje med halvdelen. Pege- eller langefingeren skyder i retning af midten.

Spillets forløb:

Træskiverne skydes på skift ind på spillefeltet. Spilleren til venstre er altid den næste til at spille. Når modspillerens skive er på brættet, skal den altid berøres af spilleren med dennes skive. Hvis man ikke klarer dette, er skuddet ugyldigt. Den spillede skive ender i grøften sammen med alle andre af spillerens egne skiver, som blev berørt af skuddet.

Hvis modspillerens skive ligger på brættet, skal den spillede skive eller en anden af spillerens egne skiver mindst lande i ringen til 15 point, berøre den ydre linje af denne ring, eller blive skudt ind i midterhullet. Hvis dette ikke lykkedes, ryger den spillede skive i grøften.

Skiver, som preller af og ryger tilbage på spillefeltet via båndene, lægges i grøften; eventuelt berørte skiver forbliver på deres plads. Skiver, som bevæger sig over starten/ydre linje, men lander på spillefeltet igen, forbliver i spil. Men alle skiver, som forbliver i starten/ydre linje efter et skud, lægges i grøften. Hvis en spiller formår at sende sin skive ned igennem midterhullet, lægges den til side og tælles efterfølgende. Når alle har spillet alle deres skiver, er runden slut. Den sidste spiller fra den forrige runde starter næste runde.

Pointtælling:

Efter hver runde afgøres pointene.

For skiver i midterhullet

- modtager hver spiller: 20 point
- Skiver i den indre ring: 15 point for hver
- Skiver i den midterste ring: 10 point for hver
- Skiver i den ydre ring: 5 point for hver
- Skiver, som rører ved en ringlinje, får altid point for området med lavest værdi.

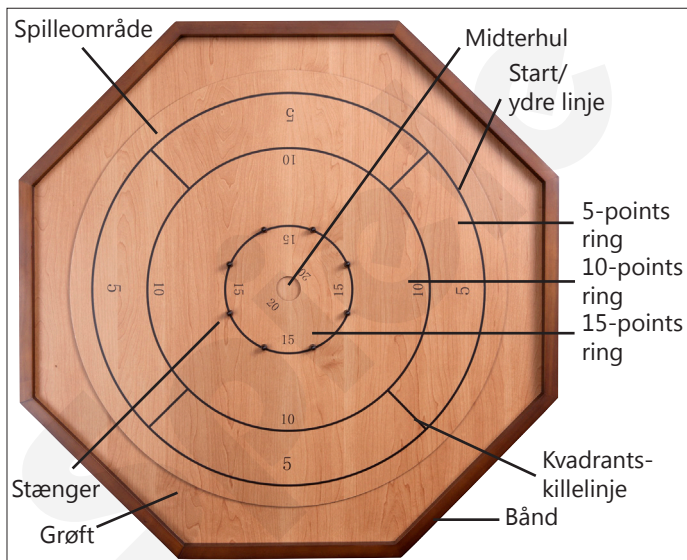
Vinderen af runden modtager forskellen af de opnåede point.

Eksempel:

Hvis spiller A opnår 50 point og spiller B blot 30, modtager spiller A forskellen i point – i dette tilfælde bliver 20 point tildelt.

Spillets slutning:

Spillet er slut, når en spiller når den aftalte pointsum. Denne spiller eller dette hold vinder.



Crokinole

SE

Delar:

Spelet Crokinole består av ett bräde och 24 små, runda träskivor: 12 ljusa och 12 mörka.

Spelets mål:

Spelarna ska försöka placera sina träskivor så nära mitten av det runda brädet som möjligt genom att skjuta iväg dem med fingret. Samtidigt som man försöker placera sin egen skiva i ett så bra läge som möjligt ska man även försöka slå bort motståndarskivorna. Man räknar samman poängen efter varje omgång och den spelare som först uppnår en viss förutbestämd totalpoäng vinner.

Förberedelser innan spelet börjar:

Spelarna sätter sig mitt emot varandra. Varje spelare får 12 stycken träskivor i samma färg. Om 3 spelare ska delta så blir 2 av spelarna ett lag och får 6 skivor var. Den tredje spelaren spelar själv och får 12 skivor. Om 4 personer ska spela så bildar man 2 lag. Spelarna som är i samma lag ska sitta mitt emot varandra och de får 6 skivor var. Spelfältet är indelat i 4 lika stora delar vilket innebär att varje spelare "äger" en fjärdedel av brädet. Spelarnas skivor placeras utanför brädet till att börja med.

Grundläggande regler:

Spelbrädet får inte förflyttas under spelets gång och spelarna får heller inte flytta på sig. Minst en av spelarens skinkhalvor måste röra vid stolen när han eller hon skjuter sin skiva. Endast den spelare vars tur det är att skjuta får röra spelbrädet.

Låt spelet börja:

Spelarna kommer överens om vilken totalsumma som ska uppnås, t.ex. 100 poäng. Den spelare som ska skjuta en skiva lägger den på den på startlinjen/den yttre linjen i den fjärdedel av brädet som tillhör honom eller henne. Skivan får sticka ut max till hälften från linjen. Skivan ska sedan "sprättas iväg" med pek- eller långfingret mot mitten av brädet.

Spelets gång:

Träskivorna skjuts iväg mot mitten av brädet av spelarna i tur och ordning. Man turas om att skjuta skivor och går i medsols riktning. När en motståndares skiva ligger på spelfältet måste den alltid träffas av spelaren med hans eller hennes skiva. Om han/hon inte lyckas med detta så ogiltigförklaras skottet. Den spelade skivan förflyttas till diket, tillsammans med spelarens samtliga skivor som kan träffas av skottet.

Om motståndaren inte har några skivor på brädet, måste den skiva som spelas – eller någon annan av spelarens egna skivor – landa i 15-poängsringen, röra vid denna rings yttre linje eller skjutas in i centrumhålet. Om spelaren inte lyckas med detta så måste den spelade skivan förflyttas till diket.

Skivor som studsar tillbaka från bandet och ut på spelfältet placeras i diket. Alla skivor som eventuellt träffats av den ska ligga kvar på samma ställe. Skivor som åker över startlinjen/den yttre linjen men på nytt landar på spelfältet förblir kvar i spel. Men alla skivor som ligger kvar på startlinjen/den yttre linjen efter ett skott ska läggas i diket. Om en spelare lyckas skjuta sin skiva ner i centrumhålet så ska den tas bort och poängen räknas sedan in senare. När alla spelare har spelat ut sina skivor är omgången över. Den spelare som sköt sist i den avslutade omgången inleder nästa omgång.

Poängräkning:

Poängen räknas samman efter varje avslutad omgång.

För skivor som hamnar i centrumhålet

- får varje spelare: 20 poäng
- Skivor i den inre ringen: 15 poäng för varje skiva
- Skivor i mittenringen: 10 poäng för varje skiva
- Skivor i den yttre ringen: 5 poäng för varje skiva
- Skivor som nuddar vid en ringlinje får alltid den poäng som tillhör den lägre sektorn.

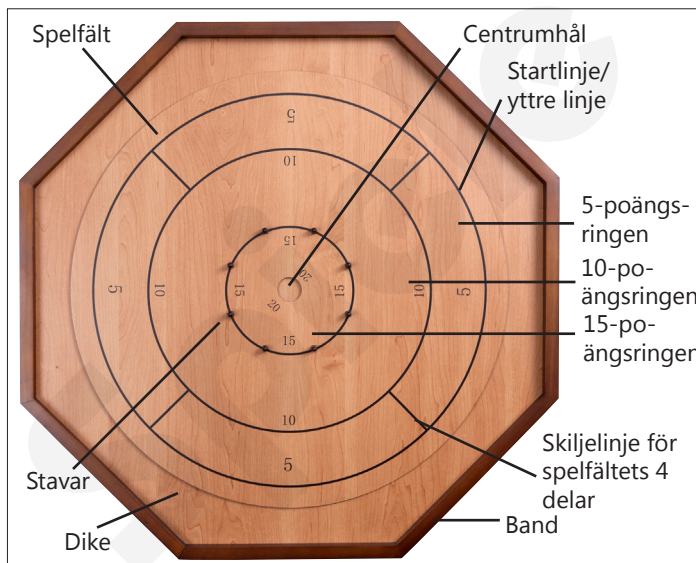
Den som vinner omgången får poängskillnaden i bonus.

Exempel:

Om spelare A får ihop 50 poäng och spelare B endast 30, får spelare A en bonus på 20 poäng, det vill säga, poängskillnaden (50-30 = 20).

Spelet slutar när:

Spelet tar slut när en spelare uppnår den poängsumma som man kommit överens om. Denna spelare eller laget vinner.



Crokinole

PL

Elementy zestawu:

W zestawie z grą Crokinole znajduje się plansza oraz 12 jasnych i 12 ciemnych drewnianych dysków.

Cel gry:

Gracze próbują ustawić swoje drewniane dyski możliwie jak najbliżej środka okrągłej planszy poprzez strzelanie nimi i strącanie dysków przeciwnika. Po każdej rundzie następuje podliczenie punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwsze osiągnie wcześniej ustaloną liczbę punktów.

Przygotowanie do gry:

Gracze siadają naprzeciwko siebie. Każdy gracz otrzymuje 12 dysków jednego koloru. W wersji dla 3 graczy 2 graczy tworzy zespół. Każdy członek zespołu otrzymuje po 6 dysków i gra przeciwko trzeciemu graczowi, który otrzymuje 12 dysków. W wersji dla 4 graczy tworzy się dwa zespoły. Partnerzy siadają naprzeciwko siebie i otrzymują po 6 dysków. Pole gry dzieli się na 4 ćwiartki o równych rozmiarach, co oznacza, że jedna czwarta obszaru gry należy do każdego z graczy.

Dyski każdego gracza początkowo znajdują się poza planszą.

Zasady podstawowe:

Podczas gry nie można zmieniać ustawienia planszy ani pozycji graczy. Co najmniej jeden pośladek musi dotykać krzesła, a planszy może dotykać tylko ten gracz, który ma wykonać ruch w bieżącej turze.

Rozpoczęcie:

Gracze uzgadniają limit punktów do zdobycia, na przykład 100.

Gra rozpoczyna się na linii startowej/zewnętrznej ćwiartki znajdującej się przed graczem. Dyski mogą wychodzić poza tę linię jedynie do połowy. Za pomocą palca wskazującego lub środkowego należy uderzyć dysk w stronę środka planszy.

Przebieg gry:

Drewniane dyski są naprzemiennie uderzane na planszy. Gracze wykonują swoje ruchy kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy dysk przeciwnika znajduje się na planszy, gracz strzelający musi zawsze dotknąć go swoim dyskiem. W przeciwnym razie jego strzał zostanie uznany za nieważny. Wtedy dysk gracza strzelającego jest umieszczany w rynience wraz z pozostałymi dyskami uderzonymi po strzale.

Jeśli na planszy nie ma dysków przeciwnika, strzelony dysk lub inny dysk gracza strzelającego musi znaleźć się na linii 15 punktów lub w strefie 15 punktów wyznaczonych tą linią albo wpaść do otworu środkowego. Jeśli tego nie dojdzie, strzelony dysk musi zostać umieszczony w rynience.

Dysk, które odbiją się rykoszetem od bandy i wrócą na pole gry, należy umieścić w rynience. Pozostałe dotknięte dyski pozostają na miejscach. Dyski, które przejdą przez linię startową/zewnętrzną, ale ostatecznie znajdą się na polu gry, pozostają w grze. Jednak wszystkie dyski pozostające na linii startowej/zewnętrznej po strzale należy umieścić w rynience. Jeśli graczowi uda się wrzucić własny dysk do dołka środkowego, odkłada go i uwzględnia podczas obliczania punktów. Runda kończy się, gdy wszyscy gracze zagrają wszystkie swoje dyski. Następną rundę rozpoczyna gracz, który w poprzedniej wykonywał ruch jako ostatni.

Zdobywanie punktów:

Punkty są liczone po zakończeniu każdej rundy.

Za dyski znajdujące się w dołku środkowym

- każdy gracz otrzymuje: 20 punktów
- Za dyski w strefie otaczającej dołek: 15 punktów
- Za dyski w strefie środkowej: 10 punktów
- Za dyski w strefie zewnętrznej: 5 punktów
- Dyski dotykające linii strefy zawsze wliczają się do strefy o mniejszej liczbie punktów.

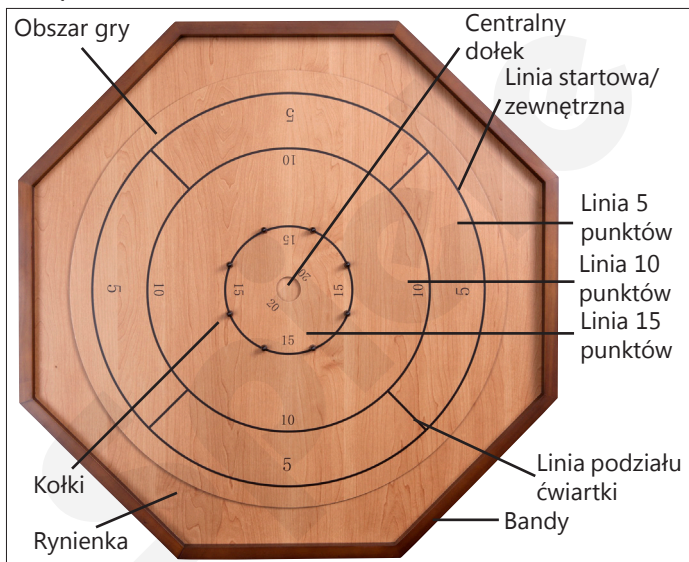
Zwycięzca rundy otrzymuje różnicę zdobytych punktów.

Przykład:

Jeśli gracz A zdobędzie 50 punktów, a gracz B zdobędzie zaledwie 30 punktów, gracz A otrzymuje różnicę punktów, czyli w tym przykładzie 20 punktów.

Koniec gry:

Gra kończy się, gdy jeden z graczy osiągnie ustaloną na początku liczbę punktów. Zwycięzcą zostaje gracz lub jego zespół.



Crokinole

RU

Набор для игры

Набор для игры в крокиноль состоит из игровой доски, 12 светлых и 12 темных деревянных фишек в форме дисков.

Цель игры

Игроки стараются расположить свои фишки как можно ближе к центру круглой игровой доски, щелкая по ним пальцами и сбивая фишки соперника. После каждого раунда записывается количество очков, и побеждает тот, кто первым достигнет заранее определенного лимита.

Подготовка к игре

Игроки садятся друг напротив друга. Каждому игрок берет по 12 фишек одного цвета. Для игры вдвоем два игрока объединяются в команду, берут по 6 фишек и играют против третьего игрока, у которого 12 фишек. Для игры вчетвером игроки разделяются на две команды. Партнеры садятся друг напротив друга и каждый получает по 6 фишек.

Игровое поле разделяется на 4 равные части так, чтобы каждая четверть поля принадлежала одному из игроков. Фишки каждого игрока изначально располагаются вне игрового поля.

Основные правила

Во время игры не разрешается передвигать игровую доску, а игрокам запрещено покидать свое место — по крайней мере одна ягодица должна касаться стула и только игроку, совершающему ход, разрешено прикасаться к игровой доске.

Начало

Игроки договариваются о лимите очков, к примеру, 100.

Игру начинают от начальной/внешней линии четверти, расположенной напротив игрока. Фишки игрока могут пересекать четвертную линию не более чем наполовину. Игрок щелкает указательным или средним пальцем по фишке, отправляя ее к центру игрового поля.

Ход игры

Игроки поочередно выщелкивают деревянные фишки на игровое поле. Очередность ходов передается от игрока к игроку по часовой стрелке. Если на доске находится фишка соперника, игрок, совершающий ход, обязан коснуться ее своей. Если это ему не удастся, ход не приносит очков. Разыгранная фишка отправляется в ров вместе со всеми фишками, которых она коснулась и которые принадлежат игроку, делающему ход.

Если на доске нет ни одной фишки соперника, разыгранная фишка или любая другая фишка игрока, делающего ход, должна достичь хотя бы пятнадцатичкокового круга, коснувшись внешней линии данного круга, или попасть в центральное отверстие. Если это не удастся, разыгранная фишка уходит в ров.

Фишки, возвратившиеся рикошетом от краев обратно на поле, уходят в ров, а все фишки, которых они коснулись, остаются на своих местах. Фишки, пересекшие начальную/внешнюю линию, но снова попавшие на поле, остаются в игре. В то же время все фишки, оставшиеся после удара, на начальной/внешней линии, уходят в ров. Если игроку удастся попасть фишкой в центральное отверстие, эту фишку откладывают и учитывают при подсчете очков. Как только хотя бы один из игроков разыгрывает все свои фишки, раунд окончен. Следующий раунд начинает игрок, чей ход в предыдущем раунде был последним.

Подсчет очков

Очки подсчитываются после каждого раунда.

За фишки, попавшие в центральное отверстие,

- каждый игрок получает по 20 очков
- За фишки, оставшиеся во внутреннем круге — по 15 очков
- За фишки, оставшиеся в среднем круге — по 10 очков
- За фишки, оставшиеся во внешнем круге — по 5 очков
- За фишки, оставшиеся на пересечении кругов, игроки получают очки, соответствующие менее привилегированному кругу.

Победителю раунда засчитывается разница заработанных очков.

Например

Если игрок А заработал 50 очков, а игрок В всего лишь 30, игроку А засчитывается разница — в данном случае он получает 20 очков.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков достигает оговоренного лимита очков. Этот игрок или его команда выигрывают.

