



# (SF) Kroketti

**Kroketti** pelissä voi olla mukana 2 - 6 pelaajaa joista jokainen joko pelaa istenäisesti tai pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen.

Krokettissa pallo lyödään lähtökepistä porttien 1 - 7 lävitse paluukeppiin, porttien 8 - 14 lävitse maali - keppiin (= lähtökeppi). Se pelaaja tai joukkue jonka pallo on kulkenut kilparataa oikein ja joka ensimmäiseksi osuu maalikeppiin on voittanut. Pelaajat pelaavat siinä järjestyksessä kuin lähtökepin värit ovat ylhäältäpäin katsottuna. Kahden pelaajan samasta joukkueesta ei pida pelata peräkkäin. Jos peliin osallistuu vain kaksi pelaajaa, voivat he pelata kahdella pallolla kumpikin.

**Aloitus** jokainen pelaajaa aloittaa asettamalla pallonsa 1 jalan päähän lähtökepistä ja yrittää yhdellä lyönnillä lyödä pallo ensimmäisen tai kahden ensimmäisen portin lävitse.

**Peli** jokainen pelaaja saa jatkaa niin kauan kuin hän pelaa oikein, ts. lyö pallonsa järjestyksessä oikean portin lävitse tai osuu toisen pelaajan palloon - "krokata" - tai paluukeppiin. Hän saa jatkuvasti uuden lyönnin. Jos pelaaja lyö osumatta palloonsa, saa hän uuden lyönnin, jos hän hipaisee palloa hän ei saa uutta lyöntiä. Jos pelaaja tekee virheen saa seuraava pelaaja jatkaa. Siis: pelaaja joka on päässyt yhden portin lävitse saa uuden lyönnin päästäkseen seuraavasta portista tai - jos pallo joutuu pelikentän ulkopuolelle - lyödäkseen pallo suotuisampaan paikkaan seuraavaa lyöntiä varten.

Tästä seuraa myös että pelaaja joka pääsee kahden portin lävitse yhdellä kerralla saa kaksi uutta lyöntiä.

**Krokkkaus** jos pelaaja haluaa on hänellä oikeus tähdätä pallollaan toisen pelaajan palloon. Mikäli hän osuu tähän toiseen palloon hänen tulee asettaa oma pallonsa tämän viereen, asettaa jalkansa oman pallonsa päälle ja lyömällä nuijalia omaa palloaan, lyö toisen pallon haluamaansa suuntaan ja haluamallaan vauhdilla. Sen sijaan että pelaaja löisi pois toisen pallon hänellä on oikeus - mikäli hänelle edullisempaa - antaa pallon jäädä paikoilleen, ja saa näin ollen kaksi lyöntiä omalle pallolleen. Pelaaja saa krokata niin monta kertaa peräkkäin kuin haluaa, mutta ei samaa palloa kaksi kertaa läpäisemättä sillä välin yhden portin omalla pallollaan. Palloa, joke ei ole ehtinyt läpäistä kolme ensimmäistä porttia, ei saa krokata eikä lyödä pois.

**Vapaakulkija** Pelaajaa joka oikeassa järjestyksessä on läpäissyt kaikki portit sanotaan vapaakulkijaksi. Päästäkseen voittajaksi on vapaakulkijan krokattava ja ajettava pois kaikki pelaajat ennenkuin hän lyö pallonsa maalikeppiin. Mikäli vapaakulkijan pallo osuisi maalikeppiin, joko itsensä tai muiden aiheuttamana ennenkuin kaikki muut on krokattu, on vapaakulkija erotettu pelistä. Pelaaja joka ei ole läpäissyt kaikkia portteja saa yhden lyönnin vapaakulkijaa kohden mutta vapaakulkija saa kaksi lyöntiä kutakin palloa kohtaan krokkauksesta.



# (D) Croquet

Spielregel

**Spieler.** Für jeden Spieler ein Schläger und eine Kugel. Es kann ein Spieler auch mit 2 Kugeln spielen.

**Spielfeld.** Möglichst ebenes Feld in einer Feldgröße von 20 m. Auch kleinere Felder können bestimmt werden.

**Tore (10)** werden in gleichmäßigen Abständen in beliebiger Formation erstellt.

**Pfosten (2)** zeigen Start und Ziel an.

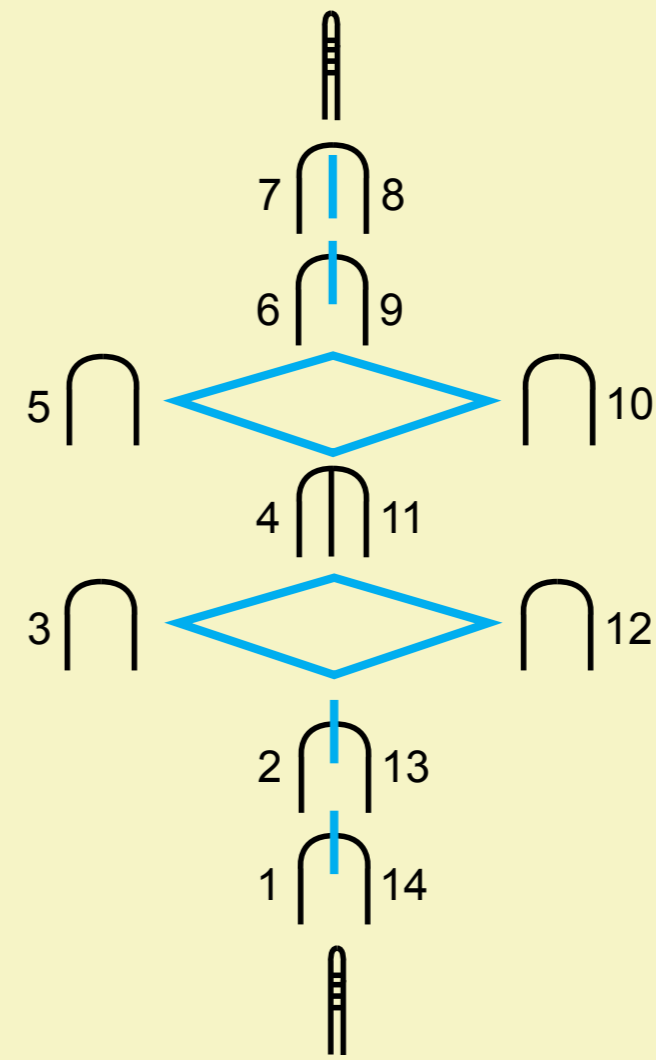
**Start.** Kugel wird etwa 25 cm vor den Startpfosten gelegt und dann angeschlagen.

**Kugel** muss durch das 1. Tor geschlagen werden. Ist der Schlag nicht gelungen, tritt der nächste Spieler an. Rollt die Kugel beim 1. Schlag durch das 1. Tor, darf weitergespielt werden, bis ein Schlag nicht zum Erfolg führt; dann tritt der nächste Spieler an.

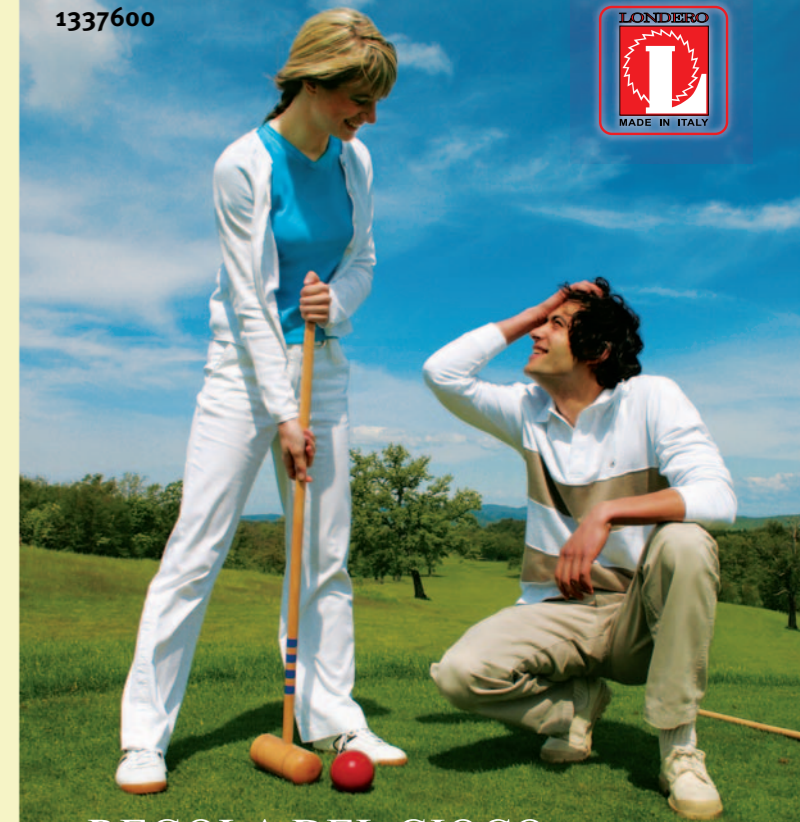
**Kroquetten.** Berührt ein Spieler mit seiner Kugel die eines Mitspielers, so darf er, seinen Fuss auf seine Kugel setzend, die Kugel des Gegners aus dem Feld schlagen.

**Rueckspiel.** Hat der erste Spieler alle 10 Tore durchschlagen und den Zielpfosten erreicht, tritt er den Rückweg bis zum Start an. Gewonnen hat, wer zuerst mit seiner Kugel den Startpfosten wieder erreicht hat.

**Parteien.** Es können auch Parteien - 2 und 2 oder 3 und 3 - gegeneinander spielen.



Art.Nr. 1330508  
1337600



REGOLA DEL GIOCO  
RULES  
SPIELREGEL  
REGLE DE JEU



# I Croquet

Regola del gioco

**Giocatori.** Ogni giocatore deve essere munito di una mazza e di una o più palle.  
**Campo di Gioco.** Il terreno deve essere possibilmente ben livellato, della lunghezza di metri 20, Possono essere usati terreni anche di minore superficie.

**Porte (10).** Le porte vengono disposte a piacimento ad intervalli eguali, in linea, a zig-zag o circolari.

**Pali (2).** Indicano la partenza (Start) ed il traguardo.  
**Start.** La palla viene posta a circa 25 cm, davanti al palo dello Start e così si inizia il gioco.

**Palla.** Il primo giocatore deve colpire la palla facendola attraversare la porta n. 1 e continuare così attraverso le altre porte. Al primo fallo subentra il giocatore successivo.

**Crocket.** Se la palla di un giocatore tocca quello di un altro, egli può allontanare la palla dell'avversario mettendo il piede sulla propria palla.

**Gara di ritorno.** Quando la palla di un giocatore ha attraversato tutte le 10 porte raggiungendo il palo del traguardo, allora ha inizio la gara di ritorno in modo da raggiungere il palo dello Start. Vince colui che per primo ritorna con la palla al palo dello Start.

**Partecipanti al gioco.** Possono prender parte al gioco gruppi di 2 o 3 persone gareggiando gruppo contro gruppo.



LUCIO LONDERO & c. s.n.c.  
TRASAGHIS/UDINE/ITALY  
WWW.LONDERO.IT



# GB Krocket

Rules

**Players.** Two to six persons can take part, playing independently or in teams. Each player is given a mallet and a ball, or two balls if there are only two players.

**Croquetlawn.** The lawn should be as even as possible and about 20 yards long.  
**Hoops.** The hoops should be put at regular intervals in a line and in zig-zag or in circles.

**Posts.** The starting post is placed at one end of the lawn and the turning post at the other end.

**Start.** The players play in the same order as the colors are on the starting post, beginning from the top. Persons in the same team must not play after each other. The bail is placed 1 foot in front of the starting post, and each player tries to hit the ball so it goes through the first or the two first hoops in one stroke.

**Game.** A player can continue as long as he is having success, that is, hitting his ball through the hoops in the right order or doing a "croqueting" or hitting the turning post. When he makes a mistake it is the next player's turn. If he passes two hoops in one stroke he gets two new strokes. If a player strikes without hitting the ball, he can have another try but if he touches it, he can't.

**Croqueting.** A player can try to hit somebody else's ball with his own ball. If he hits it he should put his own ball beside it, and holding the foot on his ball strike it with the mallet so that the opponent's ball is hit away. He can also leave the ball where it is and then he gets two strokes on his own ball instead. The player can successively croquet as many balls as he wishes but not the same one twice without having passed a hoop with his own ball in between. Balls which haven't passed the three first hoops can't be croqueted or it away.

**Rover.** The player who has passed all the hoops in the right order is called a rover. To win he must croquet and hit away all the others' balls before his ball can hit the starting post. Should the ball by mistake or on purpose touch the starting post before all the others are croqueted, the rover is out of the game. A player who hasn't passed all the hoops gets one stroke when he croquets the rover, but the rover gets two strokes for every ball he croquets.



# S Krocket

Spelregles

**Krocket** spelas av två till sex personer, som antingen spelar var och en får sin vinst eller delar upp sig i två lag. I krocket skall klotet slås från utgångspinnen, genom bågarna 1 - 7, i återvändspinnen, genom bågarna 8 - 14 och i målpinnen (dvs utgångspinnen). Den spelare eller det lag, vars klot rätt passerat banan och först slår i målpinnen, har vunnit. Deltagarna spelar i den ordning som utgångspinnens färger anger uppifrån. Två som spelar i lag skall icke spela efter varandra. Om bara två spelare deltar kan de spela med två klot var.

**Start.** Varje spelare skall starta genom att lägga sitt klot inom 1 fots avstånd från utgångspinnen och försök att i ett slag slå klotet genom den första bågen eller genom de båda första.

**Spel.** Varje spelare får fortsätta så länge han spelar med framgång, dvs slår sitt klot genom i ordningsföljden rätt båge eller träffar ett klot - "krockerar" - eller återvändspinnen. Han får hela tiden ett nytt slag. Om en spelare slår utan att träffa sitt klot får han ett nytt slag, nuddar han vid klotet får han ej slå på nytt. Gör en spelare fel är det nästa spelares tur att fortsätta. Alltså: En spelare som gått genom en båge får ett nytt slag för att passera genom nästa eller - om klotet kommit ur läge - för att slå klotet till lämpligare läge för följande slag. Därav följer också att den spelare som passerar två bågar i ett slag får två nya slag.

**Krockering.** Om en spelare vill, har han rätt att med sitt klot sikta på någon annans klot. Om han träffar detta andra klot skall han lägga sitt eget intill, ställa foten på sitt klot och genom att med klubban slå på det egna klotet slå bort det främmande klotet i den riktning och fart han önskar. I stället för att slå bort det främmande klotet har spelare rätt - om det är fördelaktigare för honom - att låta klotet ligga kvar, han får i så fall slå två slag på sitt eget klot. Spelare får krockeras så många klot i följd han vill, men inte samma klot två gånger utan att dessemellan ha passerat en båge med det egna klotet. Klot som inte hunnit passera de tre första bågarna får varken krockeras eller slås bort.

**Fribrytare.** Den spelare som i rätt ordning passerat alla bågar kallas fribrytare. För att bli vinnare måste fribrytaren krockeras och köra bort samtliga spelare innan han slår klotet i målpinnen. Skulle genom eget eller andras förvållande fribrytarens klot slå i målpinnen innan alla blivit krockerade är fribrytaren skild från spelet. Spelare som inte gått genom samtliga bågar får ett slag på fribrytare, men fribrytare får två slag på samtliga klot vid krockering.



# F Croquet

Regle de jeu

**JOUEURS:** deux à six personnes oevent jouer. En jouant Indépendamment, ou en équipe, chaqae joueur devra être muni d'un maillet et d'une boule, ou de deux boules s'il n'y a que deux joueurs.

**TERRAIN DE JEU:** le terrain, ou pelouse, devra être aussi plat que possible, et devra mesurer 20 mètres de long, mais il est également possible d'en réduire la longueur.

**ARCEAUX:** ceux-ci doivent être placés à intervalles réguliers en ligne, en zig-zag et en cercles.

**POTEAUX:** les poteaux indiquent l'un le départ, l'autre l'arrivée.  
**DEBUT DU JEU:** la boule doit être placée à 25 cm devant le poteau de départ, les joueurs jouant selon l'ordre des couleurs de celui-ci en commençant par le haut. Les joueurs d'une même équipe ne doivent pas jouer l'un après l'autre.

**JEU:** chaque joueur frappe la boule en tentant de passer un ou deux arceaux à la fois. Dès qu'un joueur comment une faute, il passe la main au joueur suivant, mais s'il a réussi à passer deux arceaux en un coup, il a droit à deux autres coups. Si un joueur manque la boule, il a droit à un autre essai sauf s'il a touché la boule.

**CROQUET:** un joueur peut essayer de toucher la boule d'un autre joueur avec la sienee; s'il la touche, il devra mettre sa boule à coté, mettre le pied sur sa propre balle et frapper avec le maillet de façon à envoyer le plus loin possible la boule de l'adversaire. Il peut laisser la boule de l'adversaire à sa place et dans ce cas, peut jouer deux fois. Un joueur peut frapper (CROQUET) autant de boules qu'il le désire mais pas la même deux fois sans avoir passé un arceau entre temps. Les balles qui n'ont pas passé les trois premiers arceaux, ne peuvent être "blackbouleées".

**RETOUR:** le joueur qui a passé tous les arceaux dans le bon ordre est prêt pour le retour. Pour gagner, il doit toucher et envoyer "bouler" toutes les boules des autres pour enfin toucher le poteau de départ. Si la boule devait toucher volontairement ou non le poteau de départ avant que toutes les boules n'alent été "blackbouleées", le joueur, sur le retour, se retrouverait hcrs jeu. Un joueur qui n'a pas passé tous les arceaux gagne un coup quand il touche le joueur sur le retour, mais ce dernier gagne deux coups pour chaque boule "blackboulée".



# N Krocket

Spilleregler

**Krocket** spilles av to til seks personer, som spiller hver for seg eller deler seg opp i to lag. I krocket skal kulen slås fra startpinnen, gjennom bøyelene 1-7, treffe snu pinnen, gjennom bøyelene 8-14 og i målpinnen (dvs. startpinnen). Den spilleren eller lag som har passert hele banene riktig og slår først i målpinnen har vunnet. Deltagerne spiller i den rekkefølge som startpinnens farger viser fra toppen. To spillere i lag skal ikke spille etter hverandre. Om bare to spillere deltar kan de spille med to kuler hver.

**Start.** Hver spiller skal starte ved å legge sin kule ca. 1 fot avstand fra start pinnen og forsøke å slå den gjennom den første bøylen, eller gjennom begge de første.

**Spillet.** Hver spiller får fortsette så lenge den har fremgang, dvs slår sin kule gjennom en bøyle i riktig rekkefølge, treffer en kule - "krocker" - eller treffer snu pinnen, går kulen gjennom to bøyler på et slag, får spilleren to ny slag. Om en spiller slår uten å treffe sin kule kan det slås igjen, hvis man kommer bort i kulen får han ikke slå igjen. Gjør en spiller feil, er det nest spillers tur til å fortsette.

**Krocketing.** Om en spiller vil, kan han med sin kule sikte på en annen spillers kule. Hvis man treffer den andre kulen skal man legge sin egen kule inntill den andre og sette foten på egen kule og slå med køllen bort den andre kulen i den retningen man ønsker. I stedet for å slå bort motstanders kule kan man - om det er fordelsaktig - la motstanders kule bli liggende, og får selv to ekstra slag. Spillere kan krocker så mange ganger man vil men ikke samme kule to ganger uten selv å ha gått igjen en bøyle. Kuler som ikke har passert de tre først bøyelene kan ikke krockeres eller slås bort.

**Røver.** Den spilleren som først har fått sin kule gjennom banen i riktig rekkefølge kalles røver. For å vinne må røveren krocker og slå bort samtlige spillere før han slår kulen i målpinnen. Skulle kulen til røveren ved en feiltakelse eller med mening komme borti målpinnen før alle kuler er krocker er røveren ute av spillet. Spillere som ikke har passert alle bøyler får et slag hvis han krocker røveren, men røveren får to slag for hver kule han krocker.

