Woodestic™

CROKINOLE

Spielregeln

SCHAUEN SIE REGELN auf YouTube an!

www.crokinole.guru/spielregeln

Crokinole (sprich: Krokinol) ist ein dynamisches, unterhaltsames Brettspiel, das im Jahr 1876 von Eckhart Reiner Elton Wettlaufer in Ontario, Kanada entworfen wurde. In den folgenden Jahren ist das Spiel in unterschiedlichen Größen und Versionen erschienen, bis man in 1880 die Größe und Spielablauf festgelegt hat. Heutzutage veranstaltet man jährlich eine Crokinole-Weltmeisterschaft in Kanada.

Spieler 2-4

Alter 6+

Dauer 15-30'

www.crokinole.guru

1. ZIEL DES SPIELS

Die Spieler kommen nach einander, und versuchen ihre Scheiben ins Mittelloch oder in diese Position zu schnippen wofür Sie die meisten Punkte erlangen. Im Kampf um die Punkte können die Spieler die Scheiben ihrer Gegner in niedrigere Punktzahl bringenden Gebiete stoßen oder auch vom Spielbrett entfernen.

Das Spiel gewinnt derjenige der zuerst 100 Punkte erreicht. Das Spiel benötigt kein hohes logisches Denken, weder mehrere Stunden Freizeit, nur ein Tisch auf dem man das Spielbrett setz und eine viertel Stunde sind genug um Spaß zu haben. Schnippen kann jeder, so ist es ein passendes Spiel mit Familie oder mit Freunden.

2. GRUNDREGELN

Meistens spielen zwei Spieler, aber die kooperative vier Spieler Variante ist auch verbreitet, indem die zwei Teammitglieder nachdem Sieg streben. Das Spiel kann man auch zu dritt Spielen. (Siehe Zusätzliche Regeln)

Das Crokinole Brett ist ein Holzkreis, mit einem Durchmesser von 66 cm, in der Mitte vom Holzkreis befindet sich ein Loch. Auf dem Brett muss man die Holzscheiben in die Punkte bringenden Positionen schnippen. Das Spielfeld wird von konzentrischen Kreisen in drei Gebiete geteilt, die zur Mitte gehend mehr Punkte bringen. Der innerste Kreis ist mit 8 Pins umgrenzt, so ist der Eintritt der Holzscheiben in dieses Gebiet schwerer. Das äußerste Gebiet ist außerdem in vier Teile geteilt, jeder Spieler darf die Holzscheiben nur von seinem eigenen Viertel starten.

Am Ende vom Spiel haben die sich auf dem Spielfeld befindenden Holzscheiben, von innen nach außen voranschreitend, einen Wert von 15, 10 oder 5 Punkten. Diese Holzscheiben, die bis in das Mittelloch geschossen wurden, erbringen jeweils 20 Punkte. Die Scheiben die das Spielfeld verlassen haben bringen keine Punkte. Der äußerste Kreis ist auch gleichzeitig die Schusslinie und der Rand des Spielfeldes (1. Bild). Die Punktzahl der Spieler muss man nach jedem Spiel laut dargelegten Schritten im Abschnitt „Punkteberechnung“ ausrechnen.

1. Bild

3. VORBEREITUNGEN

Das Brett soll man möglichst waagerecht auf einem Tisch legen, so, dass alle Spieler zu ihren eigenen Viertel bequemlich Zugriff haben. Danach wird die Position des Brettes während dem Spiel nicht mehr geändert. Ein Punktesammler (z. B. Tasse, Glass oder Platte – kein Zubehör) soll auch an den Tisch neben da Brett gelegt werden. Der Startspieler wird durch eine Verlosung ausgewählt.

4. ZWEI-SPIELER-SPIEL

Während dem Zwei-Spieler-Spiel nehmen die Spieler an den zwei gegenüber liegenden Vierteln Platz. Beide Spieler bekommen 12 Holzscheiben in der gewählten Farbe, dann schnippen sie nacheinander die Scheiben mit einem Finger. Gezielt wird auf das Mittelloch, oder auf die Scheiben des anderen die sich auf dem Spielfeld befinden. Zu einem Schuss wird die Scheibe so an das Brett gelegt, dass sie die Schusslinie in dem eigenen Viertel des Spielers berührt (sie kann die Viertelkreis-Grenzlinie von irgendwelcher Seite berühren). Mit allen Scheiben kann einmal geschossen werden.

2. Bild

Ein Schuss ist regulär, wenn die Scheibe aus die „A“, „B“, und „C“ Positionen gestartet wird. Die „C“ Position ist auch regulär, weil die Scheibe noch die Viertelkreis-Grenzlinie berührt. Die Scheiben in den „D“ und „E“ Positionen wurden irregulär gelegt, denn kein Schuss kann von hier gestartet werden.

Wenn der Gegner keine Holzscheibe am Spielfeld hat, kann der darauf folgende Spieler gerade auf das Mittelloch oder in den inneren Kreis zielen („freier Schuss“). Diese Regel ist auch für den Startspieler gültig.

Wenn der Schuss ins Mittelloch trifft (die Scheibe fällt ganz hinein!) muss der Spieler die Scheibe herausnehmen, und in den Punktsammler legen. Der Punktesammler muss von beiden Spielern gut gesehen werden.

3. Bild

Falls die Scheibe außerhalb des Mittelloches anhält, kann sie nur in dem Falle bleiben, wenn sie im 15-er Gebiet ist oder dessen Grenzlinie berührt. In jeder anderen Situation ist die Scheibe raus aus dem Spiel und muss vom Brett entfernt werden. Die entfernten Scheiben muss man in den Graben (oder außerhalb des Brettes) legen. (3. Bild)

Wenn der Gegner eine oder mehrere Scheiben auf dem Spielfeld hat muss der darauf folgende Spieler so schießen, dass eine seiner Scheiben mindesten eine des Gegners trifft. (4. Bild)

4. Bild

Falls das nicht passiert, so wird die Scheibe und alle, die sich vom Schuss bewegt haben vom Spielbrett entfernt. Bei solch einem Schuss wird auch die Scheibe vom Spiel entfernt die ins Mittelloch gefallen ist.

Der Zusammenstoß kann auch indirekt geschehen. Zum Beispiel kann er von einem Pin oder anderen Scheibe verursacht werden. (Siehe Spielregeln: Karambolage)

Nachdem Zusammenstoß können die Scheiben in jedem Feld anhalten und man muss nur die Scheiben vom Spielbrett entfernen, die die Startauslinie berühren.

Eine Runde hält bis beide Spieler alle ihrer 12 Scheiben aufgebraucht haben. Innerhalb einer Runde können die vom Spiel entfernten Scheiben nicht wieder benutzt werden. Danach folgt die Auswertung.

5. VIER-SPIELER-SPIEL

Das Vier-Spieler-Spiel unterscheidet sich nur in kleinem Maße vom Zwei-Spieler-Spiel. Die Spieler bilden zwei Teams, so, dass die Partner einander gegenüber um das Brett Platz nehmen. In solchen Fällen bekommen die Spieler 12-12 Scheiben je Team, die sie unter einander aufteilen. So wird jeder Spieler 6 Scheiben am Anfang haben.

Der Startspieler wird durch eine Auslosung entschieden, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn. Die anderen Regeln sind gleich, wie im Zwei-Spieler-Spiel. Ein Spiel dauert so lang, bis alle Scheiben verbraucht wurden, danach folgt die Auswertung.

6. RUTSCHPULVER

Wegen den feinen Ungleichmäßigkeiten der Scheiben und des Brettes ist das Rutschen nicht immer gleich. Um das Problem zu beseitigen und das gleichmäßige Rutschen zu sichern kann man Rutschpulver benutzen (man muss es extra kaufen). Streuen sie Rutschpulver in den Graben (oder in ein anderes Geschirr außerhalb des Brettes) mit ein oder zwei Prisen, dann reiben sie die Scheibe mit dem Pulver vor dem Schuss ein. Achtung, in solchen Fällen kann ein schwächerer Schuss auch leicht über das Brett brettern!

7. AUSWERTUNG

Wenn alle Spieler ihre Holzscheiben verbraucht haben, folgt die Auswertung. Bei der Auswertung muss man die Scheiben je Spieler/ je Team zählen, die man ins Mittelloch geschossen hat, oder die, die in den Punkte bringenden Gebieten liegen. Jede Scheibe darf man nur einmal in der Auswertung einbeziehen.

Die Scheiben, die innerhalb der Pins legen, bringen 15 Punkte, die im mittleren Gebiet liegen, bedeuten 10 Punkte, und die im äußersten Gebiet liegen sind 5 Punkte Wert. Die Scheiben, die man aus dem Mittelloch beim Spiel in den Punktesammler gelegt hat, sind 20 Punkte Wert. (5. Bild)

Die Scheiben, die die Grenzlinie berühren, werden zum äußeren Gebiet zugeordnet (natürlich muss man die Scheiben entfernen, die an die Schusslinie grenzen, diese bringen keine Punkte).

Zum Sieg muss man 100 Punkten erreichen, die man im Allgemeinen nur durch mehrere Spiele erreichen kann. Die Punktzahl eines gespielten Spiels wird zu den Teilpunkten des vorigen Spieles dazugezählt (Es ist sinnvoll, das Teilergebnis auf einem Papier zu führen – Papier und Kugeleschreiber sind kein Zubehör).

5. Bild

Differential-Punktrechnung: ist die häufigste Auswertungsmethode. Nach der Ausrechnung der Punktzahl von den Spielern/Teams muss man aus dem größeren Wert den kleineren subtrahieren, und den Unterschied dem erfolgreicheren Spieler oder dem erfolgreicherem Team gutschreiben (wenn es Gleichstand ist, bekommt niemand Punkte).

Einfache Punktrechnung: Die Punktzahl des Spieler/der Gruppen bedeuten die Teilpunktzahl (man muss die Teilergebnisse nicht subtrahieren).

Wenn Sie neu zu Crokinole sind, stoppen Sie hier lesen!

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

8. SPEZIELLE REGELN

Die folgenden Regeln beschreiben solche Fälle die seltener vorkommen aus diesem Grund können sie auch während des Spiels herausgesucht werden.

Karambolage/ indirekter Zusammenstoß: Wenn der Spieler nicht mit der Schießscheibe den Zusammenstoß vollziehen kann oder möchte, kann er einer seinen eigenen Scheiben in Ziel nehmen. Der Schuss wird als gültig erklärt, wenn durch den Schuss eine Scheibe des Gegners getroffen wird, wenn der Gegner keine Scheiben auf dem Spielfeld hat muss eine der sich bewegenden Scheiben ins Mittelloch oder in den innersten Kreis geraten oder dessen Grenzlinie berühren. In jedem anderen Fall muss man alle die von der Karambolage betroffenen Scheiben vom Spiel entfernen (auch diese die in das Mittelloch geraten sind).

Halbwegs 20 Punktiger Schoss: Eine Halbwegs in das Mittelloch hinein gekehrte Scheibe bedeuteten dem Spieler keine sofortigen 20 Punkte. Die Scheibe muss man dalassen und am Ende des Spiels bringt sie nur 15 Punkte, außer eine andere Scheibe hat sie in das Loch gestoßen (in diesem Fall muss man die Scheibe in den Sammler legen). In das Mittelloch treffende, aber von dort wieder herausspringende Scheibe bedeuten ebenfalls keine 20 Punkte.

20 Punkte für den Gegner: Bei einem misslungenem Schuss ist nicht ausgeschlossen, dass die Scheibe des Gegners ins Mittelloch fällt. Unabhängig von diesen Umständen ist der Schuss gültig und die Holzscheibe muss man in den Sammler legen.

Zurückprallende Scheiben: Die Spielfeld verlassende, aber aus irgendwelchem Grund zurückprallende Scheibe muss man vom Spielfeld entfernen. Aber wenn andere Scheiben während ihrer Bewegung gestoßen wurden muss man diese an ihren neuen Platz liegen lassen (sie können nicht in ihren vorherigen Platz zurückgesetzt werden).

Linie oder keine Linie?: Wenn es bei einer Scheibe schwer fällt zu entscheiden, ob sie an die Linie grenzt oder nicht muss man unter ihren Rand schauen. Das heißt, dass der gewölbte Rand der Scheibe zählt nicht, nur der auf dem Brett liegende Teil.

Längeres und Kürzeres Spiel: Wenn weniger Zeit zum Spielen zur Verfügung steht, reicht es aus die Punkte nur bis 50 zu zählen, und derjenige der sie früher erreicht ist der Sieger. Das erzeugt generell weniger aufeinanderfolgende Spiele. Mehr aufeinanderfolgende Spiele und einen längeren Spielablauf kann man erreichen, wenn man bis 150 Punkte spielt. Diese Punktgrenzen sind kombinierbar mit jeder oben beschriebenen Punkterechnung.

Weitere Regeln:

- Der Spieler der den Schuss macht darf seinen Stuhl nicht bewegen und darf auch nicht aufstehen um in eine bessere Schießposition zu gelingen.
- Bei der einfachen Punkterechnung, wenn beide Spieler die zum Sieg benötigende Punktzahl erreicht haben, ist derjenige der Sieger, der die maximale Punktanzahl mit mehr Punkten überschritten hat. Bei Gleichstand haben beide Spieler gewonnen, bei solch einem Ergebnis ist es sinnvoll ein neues Spiel zu beginnen.
- Am Ende einer Runde gibt es zwei Regeln um den Startspieler zu bestimmen, von diesen kann man beliebig wählen. A) Von dem vorherigen Startspieler Links Platz nehmende Spieler fängt an. B) Der Verlierer darf entscheiden, ob er Anfangen will. (Bei einem gleichstand kann nur die erste Variante benutzt werden.)

9. ZUSÄTZLICHE REGELN

Im Folgenden werden solche Regeln dargelegt, dessen Anwendung keine Pflicht ist.

Dreispieler Variante: Von dieser Variante gibt es zwei Versionen.

- Im ersten Fall ist es ein zwei gegen eins Spiel. Der alleine spielende Spieler bekommt 12 Scheiben, und seine zwei Gegner (einander gegenüber sitzend) bekommen jeweils 6-6. Der Spielablauf unterscheidet sich vom 4 Spieler im sofern, dass die alleine spielende Person immer nach ihrem Gegner schießt (als ober der Spieler, auch sich selbst gegenübersitzen würde). Die Punktezählung geht nach vorher beschriebener Weise.
- Für die andere Variante braucht man drei verschiedenfarbige Scheiben (extra erhältlich) und jeder Spieler ist alleine. Die Spieler können sich zu einem beliebigen Viertel setzen. Bei einem normalen Spiel nimmt jeder Spieler 8, bei längeren Spielen 12 Scheiben in seiner Farbe. Bei der Punktezählung kann man nur die einfache Variante benutzen.

Erleichterung für Kinder und Anfänger: Um das Spiel für Kinder und Anfänger genießbarer zu machen, gibt es ein paar Möglichkeiten an den Regeln zu lockern. Hier sind zwei Beispiele dazu:

- „Neu Schuss!“: Dies bezieht sich auf Schüsse die keine gegnerische Scheibe auf dem Brett treffen (z.B. sie prallt zurück vom Pin, fliegt aus dem Spielfeld oder der Finger rutscht von der Scheibe ab). Diese Regel bezieht sich nicht auf den „frei Schuss“ (es gibt keine gegnerische Scheibe auf dem Feld) und auf den Fall, dass die Person nur seine eigenen Scheiben trifft (diese muss man weiterhin vom Brett entfernen). Die Anzahl der versuche kann man beliebig begrenzen.
- Freie Bewegung: Der Spieler kann seinen Stuhl bewegen, um aus einer bequemeren Position schießen zu können (die kleineren können auch auf den Stuhl knien).

Verschärfung für Spieler mit Routine:

- Nach einer allgemein anerkannten Spielregel muss man die Scheibe so zur Schusslinie setzen, dass nicht mehr als die Hälfte innerhalb der Linie ist. Diese Regel benutzt man auch bei den Viertellinien. Das heißt, dass die Scheibe, bei der Viertellinie nicht mehr als die Hälfte überlaufen darf. So ist die aus der „B“ und „C“ Position startende Scheibe, wie auf dem 2. Bild ungültig.
- Die Verschärfung bei der Karambolage ist, dass wenn der Gegner keine Scheiben auf dem Brett hat, muss die geschossene Scheibe im Fünfzehner Feld Stoppen oder dessen Grenzlinie berühren (oder im Mittelloch landen). In anderem Fall muss jede Scheibe die sich bewegt hat entfernt werden.
- Als weitere Verschärfung kann man anwenden, dass nach dem „freiem Schuss“ die geschossene Scheibe nur in dem Fall im Spiel bleiben kann, wenn sie ihre Bewegung vollständig innerhalb der Grenzlinie beendet hat (oder ins Mittelloch gefallen ist). Die Grenzlinie berührende Scheibe fällt auch aus dem Spiel.
- Beim Schießen muss der Spieler mit mindestens halben Hintern den Stuhl berühren („halb-Hintern Regel“), und darf den Boden nur mit seinen Beinen berühren. Weiterhin darf der Spieler beim Schießen nur mit der Hand das Brett berühren mit dem er das schnippen durchführen wird.

Diese Regeln können zusammen oder auch einzeln verwendet werden.

Man kann sehen, dass mehrere Spielvarianten existieren, aus diesem Grund, sollte man die Regeln des „Gastgebers“ respektieren wenn wir auf einem „Gastbrett“ spielen.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

Grafik: larakka | www.larakkadesign.com * Übersetzung: Bence Sólya, Móni Lukáts und Andreas Simmes

SIEH DIR UNSERE ANDEREN FAMILIENSPIELE HIER AN:
www.woodestic.com

Woodestic™ PITRUSH
Der Schnippwahnsinn.

Woodestic™ CARROM
Schnipp und stoß!

Aufbewahrung und Instandhaltung des Spielbretts!
Bei Nichtgebrauch ist das Spielbrett an einem trockenen Ort bei Zimmertemperatur aufzubewahren! Ein zu hohe Luftfeuchtigkeit kann das Spielbrett verformen oder verkrümmen. • Falls das Spielbrett mit Wasser in Berührung kommt, sollte man es schleunigst mit einem trockenen, weichen Tuch trocknen, um zu vermeiden, dass sich das Holz von eindringendem Wasser verformt oder verkrümmt! • Setzen Sie es nicht der prallen Sonne aus, da hohe Temperaturen Risse in der Lackbeschichtung verursachen können. • Verwenden Sie keine offene Flamme in der Nähe des Spielbretts! • Platzieren Sie – abgesehen von den dazugehörigen Holzscheiben – keine fremden, scharfen Gegenstände auf dem Spielbrett! • Auf der Spielfläche ist nur das dazugehörige Rutschpulver zu verwenden, da andere Pulver die Oberfläche zerkratzen können! • Wenn das Spielbrett verstaubt oder verdreckt ist, sollte man es mit einem feuchten (nicht nassen) Tuch abwischen! Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungsmittel! • Der Hersteller haftet für keine Schäden, die durch unsachgemäßen Gebrauch des Spielbretts oder des Zubehörs entstehen! • Das Produkt beinhaltet keine gesundheitsschädlichen Stoffe! Bitte bewahren Sie dieses Dokument zur Kundeninformation sorgfältig auf!

0-3

Achtung! Das Spiel ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet! Es besteht Erstickungsgefahr, da kleine Einzelteile verschluckt werden können!

Cogitate Games

Hergestellt von: Cogitate Games Gmbh
Ménes Strasse 6, H-5008 Szolnok
E-mail: hello@cogitategames.com
Telefonnummer: +36-30-2-444-111
Handgemacht in Ungarn

Woodestic™
www.woodestic.com