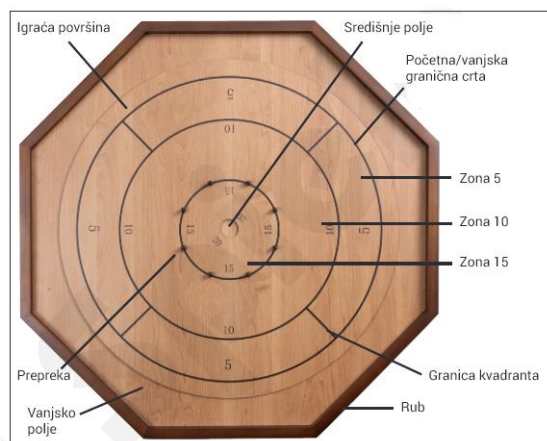


CROKINOLE

SADRŽAJ PAKIRANJA:

Crokinole se sastoji od igraće ploče te 12 svijetlih i 12 tamnih drvenih diskova.



CILJ IGRE:

Igrači pokušavaju postaviti svoje drvene diskove što bliže sredini okrugle ploče za igru gurajući ih i izbacujući protivničke diskove. Nakon svakog kruga obračunavaju se bodovi, a onaj tko prvi postigne unaprijed određeni broj bodova pobjeđuje.

PRIPREMA IGRE:

Igrači sjede jedan nasuprot drugog. Svaki igrač dobiva 12 diskova iste boje. U verziji za 3 igrača, 2 igrača stvaraju tim i svaki dobije po 6 diskova te igraju protiv trećeg igrača koji dobije 12 diskova. U verziji sa 4 igrača, igrači stvaraju dvije ekipe. Partneri sjede jedan nasuprot drugog i dobivaju svaki po 6 diskova. Polje za igru podijeljeno je na 4 jednaka dijela, što znači da svakom igraču pripada četvrtina područja za igru. Diskovi svakog igrača u početku se nalaze izvan igraće ploče.

OSNOVNA PRAVILA

Ni ploča za igru ni raspored sjedenja ne smije se pomicati tijekom igre. Barem jedan igrač mora

sjediti, a samo igrač koji je na potezu može dodirnuti ploču za igru.

POČETAK IGRE

Igrači se dogovaraju oko ukupnog broja bodova koji je nužno postići, npr. 100. Igra počinje na početnoj/vanjskoj graničnoj liniji kvadranta okrenutog igraču, a diskovi mogu prijeći ovu liniju do polovice svoje širine. Disk se gura prema sredini ploče kažiprstom ili srednjim prstom.

TIJEK IGRE

Drveni diskovi se naizmjenično guraju prema središtu ploče, a igrači se izmjenjuju u smjeru kazaljke na satu. Kada se protivnikov disk nalazi na ploči, igrač koji igra sljedeći ga uvijek mora dotaknuti jednim od svojih diskova. Ako to ne uspije, potez se poništava. Disk tog igrača se izbacuje van iscrtanih kružnica (vanjsko polje), zajedno sa svim igračevim diskovima koje bi hitac mogao dotaknuti. Ako nijedan od protivničkih diskova nije na ploči, onda igrani disk ili neki drugi od diskova igrača mora barem stati u zonu 15, dodirnuti vanjsku graničnu liniju ovog prstena ili stati na središnje polje. Ako ne uspije, disk se izbacuje. Diskovi koji se odbiju natrag na igraču površinu izbacuju se, ali svi eventualno dodirnuti diskovi ostaju na mjestu. Diskovi koji prijeđu preko početne/vanjske granične crte, ali se ponovno vrate u polje ostaju u igri. Međutim, svi diskovi koji ostanu na početnoj/vanjskoj liniji nakon udarca izbacuju se u vanjski dio izvan ocrtanih kružnica. Ako igrač uspije dovesti svoj disk u središnje polje, on se stavlja na stranu i kasnije prebrojava. Nakon što svi odigraju sve svoje diskove, runda je gotova. Posljednji igrač iz prethodne runde započinje sljedeću rundu.

BODOVANJE

Nakon svake odigrane runde, izračunava se rezultat.

- Za diskove u središnjem polju svaki igrač dobiva 20 bodova.
- Diskovi u unutarnjem prstenu: 15 bodova svaki.
- Diskovi u srednjem prstenu: 10 bodova svaki.
- Diskovi u vanjskom prstenu: 5 bodova svaki.
- Diskovi koji dodiruju prstenastu liniju uvijek dobivaju zbroj bodova manjeg sektora.

Pobjednik runde dobiva razliku postignutih bodova. Primjer: Ako igrač A dosegne 50 bodova, a igrač B samo 30, igrač A dobiva razliku u bodovima – u ovom primjeru, 20 bodova.

Kraj igre: Igra je gotova kada igrač postigne dogovoreni ukupni broj bodova. Ovaj igrač ili ovaj tim pobjeđuje.