



KROCKET www.traditionalgardengames.co.uk

DAS SPIELFELD (siehe Abbildung): Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach dem verfügbaren Platz, sollte jedoch eine Größe von ca. 12m x 23m nicht überschreiten. Das Spielfeld besteht aus neun Toren und vier Holzstäben. Die Begrenzungslinie wird üblicherweise ca. 2.20m hinter den Stäben an den Enden des Spielfelds und 1.50m neben den seitlichen Toren gezogen.

AUFSTELLUNG DER TORE: Stellen Sie das erste Tor eine Schlägerlänge weit hinter den Startstäben auf, und das zweite Tor eine weitere Schlägerlänge dahinter. Ebenso verfahren Sie mit den Toren sechs und sieben bei den Wendestäben. Die Orte der weiteren Tore entnehmen Sie bitte der Abbildung.

SPIELFOLGE: Es wird entweder mit vier oder mit sechs verschiedenfarbigen Bällen gespielt. Bei zwei oder drei Spielern spielt jeder Spieler zwei Farben. Bei vier oder sechs Spielern spielt jeder Spieler eine Farbe, und es können entweder zwei Teams gebildet werden, oder man spielt jeder gegen jeden. Die Spielreihenfolge richtet sich nach den farbigen Streifen auf den Holzstäben: die oberste Farbe ist als Erste an der Reihe, usw. Bei Teamspielen wird alternierend gespielt, d.h. die Farben müssen so zugeordnet werden, dass erst der erste Spieler des ersten Teams an der Reihe ist, dann der erste Spieler des zweiten Teams, dann der zweite Spieler des ersten Teams usw.

SPIELZIEL: Ziel des Spieles ist es, den Ball mit dem Schläger in der auf der Abbildung gezeigten Reihenfolge durch die Tore zu spielen. Der erste Spieler oder das erste Team, das diese Strecke mit allen seinen Bällen komplett absolviert, gewinnt das Spiel.

REGELN

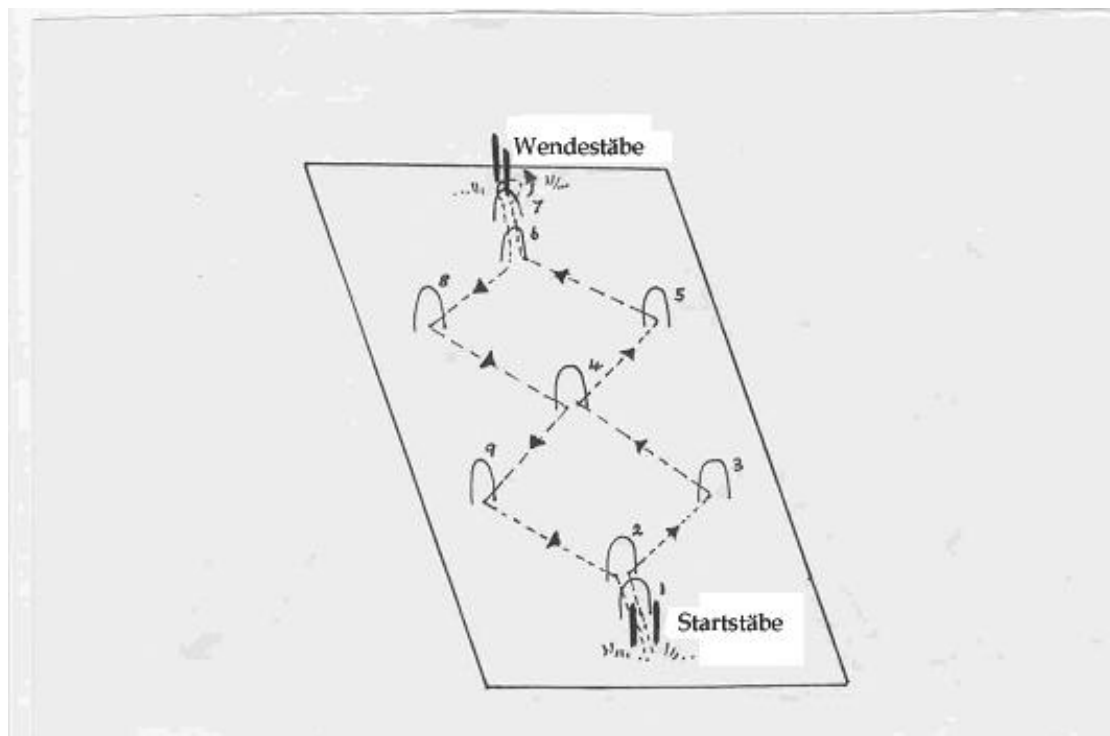
1. Zu Spielbeginn werden die Bälle eine Schlägerlänge vor dem Tor Nummer eins zwischen den Startstäben ins Spiel eingebracht. Die Spieler spielen nun reihum ihre Bälle durch die Tore. Der Ball muss geschlagen werden; den Ball zu schieben ist nicht zulässig.
2. Für jedes Tor, das ein Spieler mit seinem Ball passiert, erhält er im selben Spielzug einen weiteren Schlag.
3. Wenn ein Spieler auf diese Weise durch Passieren zweier Tore mit einem Schlag zwei zusätzliche Schläge gewinnt und schon beim ersten dieser beiden Schläge noch ein weiteres Tor passiert, so verfällt der verbleibende zweite Schlag. Der Spieler darf aber noch ein weiteres Mal schlagen, da er ja erneut ein Tor passiert hat.
4. Jegliche Bewegung des Balles zählt als ein Schlag. Ein Schlag darf nur dann wiederholt werden, wenn der Spieler den Ball mit dem Schläger komplett verfehlt hat.
5. Trifft ein Spieler mit dem Ball einen der Wendestäbe hinter Tor Nummer sieben, so gewinnt er einen zusätzlichen Schlag. Der Ball muss von da aus weitergespielt werden, wo er zu liegen gekommen ist, und er muss zwischen den Wendestäben hindurchgehen (sofern dies nicht schon geschehen ist, als der Ball nach seinem Durchgang durch Tor Nummer sieben einen der Wendestäbe traf).
6. Wenn ein Spieler mit seinem Ball einen anderen Ball trifft – dies kann aus taktischen Überlegungen durchaus absichtlich erfolgen – so stehen ihm folgende Möglichkeiten offen: a) er darf von da aus, wo sein Ball zu liegen gekommen ist, einen weiteren Schlag ausführen, oder b) er darf seinen Ball in einer Schlägerkopfbreite Entfernung in beliebiger Richtung von dem getroffenen Ball platzieren und zwei weitere Schläge ausführen, oder c) er darf seinen Ball direkt neben den getroffenen Ball legen, einen Fuß auf seinen eigenen Ball stellen und mit dem Schläger kräftig auf seinen eigenen Ball schlagen, um den anderen Ball fortzutreiben, und danach einen weiteren Schlag ausführen, oder d) er darf seinen Ball direkt neben den von ihm getroffenen Ball legen und beide Bälle gleichzeitig in die gleiche, beliebig gewählte Richtung fortschlagen.
7. Wenn in einem Schlag der Ball eines Spielers einen anderen Ball trifft und erst danach durch ein Tor durchgeht, der getroffene Ball aber das Tor nicht passiert, so zählt dieses Tor nicht als passiert, und der Spieler gewinnt keinen zusätzlichen Schlag. Der Spieler muss seinen Ball zu-

rücklegen und von der Position des getroffenen Balls entsprechend Regel 6 b)-d) weiterspielen. Wenn allerdings beide Bälle durch das Tor passieren, so zählt das Tor als passiert, der Spieler erhält entsprechend einen weiteren Schlag und muss seinen Ball von der neuen Position aus weiterspielen. Regel 6 kommt in letzterem Falle nicht zur Anwendung.

(FORTSETZUNG SIEHE RÜCKSEITE)

8. Trifft ein Spieler mit einem Schlag zwei fremde Bälle, so kommt Regel 6 nur für den ersten getroffenen Ball zur Anwendung.
9. Um im Zweifelsfall zu bestimmen, ob ein Ball ein Tor bereits passiert hat, legt man einen Schläger auf der Seite, von der der Ball ankam, quer vor das Tor, so dass er beide Torpfosten berührt. Wenn der Schläger den Ball berührt, so hat der Ball das Tor noch nicht passiert.
10. Ein Spieler, der beim Schlagen des Balles das anvisierte Tor mit seinem Schläger berührt, büßt diesen Schlag ein und muss den Ball zurück an die Ausgangsposition vor dem Schlag legen.
11. Bälle, die das Spielfeld verlassen, werden an der Stelle zurück auf die Begrenzungslinie gelegt, an der sie diese überquert haben.
12. Führt ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, einen Schlag aus, so müssen alle Bälle zurück an ihre ursprünglichen Positionen vor diesem Schlag gelegt werden. Es gibt aber keine Bestrafung.
13. Wenn ein Spieler den falschen Ball schlägt, wird der Ball an seine vorherige Position zurückgelegt, und der Spieler darf diesen Schlag nicht wiederholen.
14. Ein Ball, der alle Tore passiert hat, muss zum Abschluss gegen einen der Startstäbe gespielt werden. Wenn ein Spieler mehr als eine Farbe spielt, oder wenn in Teams gespielt wird, kann auch folgende Situation auftreten: Der Spieler entscheidet, seinen Ball nicht sofort gegen die Startstäbe zu spielen, sondern ihn zunächst im Spiel zu lassen, um einem Mitspieler bzw. seinen eigenen anderen Bällen zu helfen, indem er gemäß Regel 6 die Bälle von Gegenspielern angreift. Einen solchen Ball nennt man einen Rover. Ein Roverball darf ein- und denselben anderen Ball nicht zweimal direkt hintereinander treffen.
15. Gegenspieler können den Rover nicht aus dem Spiel werfen, indem sie ihn angreifen und gegen die Startstäbe spielen.

DAS SPIELFELD



**WARNUNG: NICHT GEEIGNET FÜR KLEINE KINDER
KINDER SOLLTEN DAS KROCKET-SPIEL NUR UNTER AUFSICHT
ERWACHSENER BENUTZEN**

www.traditionalgardengames.co.uk