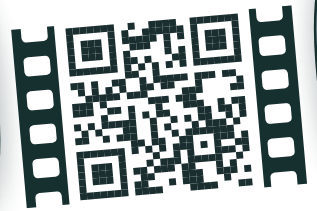


Woodestic™

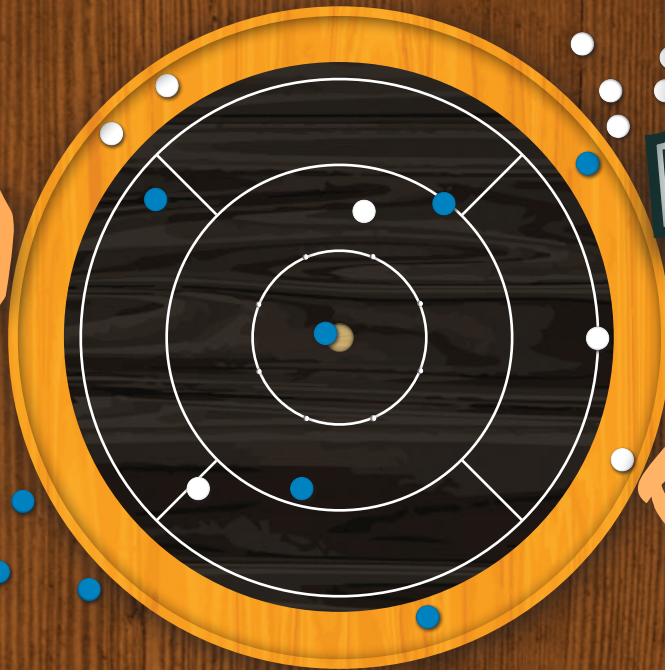
CROKINOLE

Játékszabály

NÉZZÉTEK MEG
a szabályt videón!



www.crokinole.hu/jatekszabaly



A Crokinole (ejtsd: krokinol) egy pörgős menetű, szórakoztató táblás játék, melyet 1876-ban talált ki Eckhardt Reiner Elton Wettlaufer a kanadai Ontarióban. A játék az ezt követő években számos méretben és verzióban jelent meg, míg végül 1880-ban szabványosították a méreteket és a játékmenetet. Napjainkban évente rendeznek Crokinole világbajnokságot Kanadában.



Játékos
2-4



Életkor
6+



Játékidő
15-30'

1. A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok (2-4 fő) egymás után, pöccintéssel próbálják korongjaikat a kör alakú pálya közepén lévő lyukba vagy minél több pontot érő pozícióba juttatni. A pontokért folyó harcban az ellenfelek egymás korongjait kiüthetik a pályáról, vagy kevesebb pontot érő mezőbe lökhetik.

A játékot az nyeri, aki előbb szerzi meg a győzelemhez szükséges 100 pontot. Nem szükséges hozzá magas logikai érzék vagy több órányi szabadidő, mindössze negyed óra és egy asztal, amire a táblát elhelyezhetjük. Pöccinteni mindenki tud, így a családdal vagy a barátokkal is játszható.

2. ALAPSZABÁLYOK

Leggyakrabban kétszemélyesen játsszák, de a négyszemélyes, kooperatív változat is elterjedt, melyben 2 kétfős csapat verseng egymással. Létezik továbbá játékszabály háromszemélyes verzióhoz is (lásd Kiegészítő szabályok).

Az alap Crokinole tábla egy 66 cm átmérőjű, fából készült kör, közepén egy sekély lyukkal. A táblán fakorongokat kell pöccintéssel pontszerző helyekre csúsztatni. A pályát koncentrikus körök három mezőre osztják, melyek értéke a pálya közepe felé haladva nő. A legbelső mező határoló vonalán 8 ütköző nehezíti a korongok célba jutását. A legkülső mezőt további vonalak negyedekre szabdalják, minden játékos csak a saját negyedéből indíthat korongot.

A mezőkben elhelyezkedő korongok belülről kifelé haladva 15, 10 és 5 pontot érnek majd a játék végén, míg a központi lyukba kerülő korong azonnal 20 pontot jelent a lövő játékosnak. A pályát elhagyó korongok nem érnek pontot. A legkülső kör a lövővonal, mely egyben a pálya szélét is jelenti. (1. kép) A játékosok pontszámát egy-egy játszma végén a „Pontozás” című fejezetben leírtak szerint kell összeszámolni.



1. kép

3. ELŐKÉSZÜLETEK

A táblát helyezzük el egy asztalon úgy, hogy minden játékos kényelmesen hozzáférjen saját negyedéhez. Ezt követően a tábla helyzete nem mozdítható a játék során. Egy 20 pontos gyűjtőt (pl. csésze, pohár vagy tálka - nem tartozék) szintén tegyünk az asztalra a pálya mellé. A kezdő játékost sorsolással választjuk ki.

4. KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Kétszemélyes játék esetén a játékosok két szemközti negyednél foglalnak helyet. Mindkét játékos kap 12 korongot a választott színben, majd azokat egymás után pöccintik, egy ujjal, megcélozva a központi lyukat vagy egymás pályán lévő korongjait. Egy lövéshez a korongot mindig fekvő helyzetben kell lehelyezni úgy, hogy az érintse a lövővonalat a játékos saját negyedében (a negyedelő vonalat bármelyik oldalról érintheti). Minden korong csak egyszer lőhető el egy játék során.



2. kép

Szabályos lövésnek számítanak az „A”, „B” és „C” helyzetből indított korongok. A „C” pozíció azért szabályos, mert még érinti a negyed szélét jelző vonalat. A „D” és „E” helyzetű korongok szabálytalanul lettek lerakva, innen lövés nem indítható. (2. kép)

Ha az ellenfélnek egyetlen korongja sincs a pályán, a soron következő játékos célozhat egyenesen a központi lyukra vagy a legbelső körbe („szabad lövés”). Ez a szabály érvényes a játszmat kezdő játékosra is.

Ha ilyenkor a lövés a lyukba talál (azaz a korong teljesen beleesik!), a játékos kiveszi a korongot, és az ellenfél által is jól látható 20-as gyűjtőbe teszi a későbbi pontszámítás céljából.



3. kép

Azonban, ha a korong megáll a lyukon kívül, csak akkor maradhat a pályán, ha a 15 pontos mezőn belül van, vagy annak határoló körét érinti. Minden egyéb esetben a korong kiesik a játékból, és le kell venni a pályáról. A kieső korongokat a pályát szegélyező árokba (vagy a pályán kívül) kell helyezni. (3. kép)

Ha a pályán van az ellenfélnek (egy vagy több) korongja, akkor a soron következő játékosnak úgy kell lőnie, hogy valamelyik saját korongja legalább az egyikkel ütközzön! (4. kép)



4. kép

Amennyiben ez nem sikerül, úgy előtt korongját le kell vennie a pályáról (és az árokba helyezni), továbbá minden olyan korongját is el kell távolítani, mely a lövés során megmozdult a pályán. Ilyen lövésnél a lyukban landoló korong is érvénytelen.

Az ütközés létrejöhet közvetett módon is, például egy ütköző oszlopról vagy másik saját korongot meglökve (lásd Speciális szabályok: Karambol).

Az ütközések után a korongok már bármelyik mezőben megállhatnak, és csak azokat kell eltávolítani a tábláról, amelyek érintik a pálya szélét jelző lövővonalat.

Egy játszma addig tart, míg mindkét játékosnak elfogy mind a 12 korongja. A pályát elhagyó korongok nem kerülhetnek vissza az adott játszmában. Ezután következik a pontszámítás.

5. NÉGSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

A négszemélyes változat csak kis mértékben különbözik a fent ismertetett játékmenettől. A játékosok 2 kétfős csapatot alkotnak úgy, hogy a csapattársak egymással szemben foglalnak helyet a tábla körül. Ilyenkor a játékosok csapatonként kapják meg a 12-12 korongot, és maguk között elfelezik, így mindenkinél 6 db korong lesz kezdéskor.

A kezdő játékost sorsolással választják ki, majd az óra járásának megfelelően következnek a többiek. A többi szabály az eddigiek szerint érvényes. Egy játszma addig tart, amíg mindenkinek elfogy az összes korongja, ezt követi a pontozás.

6. CSÚSZÓPOR HASZNÁLATA

A korongok és a tábla felületének finom egyenetlenségei miatt a csúszás nem mindig egyforma. Ennek kiküszöbölésére és az egyenetlesebb csúszás biztosítására ajánlott Csúszóport hasz-

nálni (külön kapható). Szórjunk a játéktábla előttünk lévő árok-részébe (vagy egyéb edénybe a pályán kívül) egy-két csipetnyi Csúszóport, majd lövés előtt finoman dörzsöljük bele a korongot. Vigyázat, ilyenkor a kisebb erővel indított lövés is könnyen átszágulhat a pályán!

7. PONTOZÁS

Pontozásra azt követően kerül sor, miután minden játékos ellőtte az összes korongját. Pontszámításnál a korábban a 20-as lyukba lőtt, valamint a pálya pontot érő mezőin álló korongokat kell játékosonként/csapatonként összeszámolni. Minden korongot egyszer lehet a pontozásba beszámítani.

Az ütközők körén belül lévő korongok 15, a középső mezőben lévők 10, a külső mezőben lévők pedig 5 pontot jelentenek. A játék során a 20-as lyukból félretett korongok 20 pontot érnek. (5. kép) A mezőhatároló köröket érintő korongok a kisebb pontértékű mezőbe számítanak (természetesen a lövővonalat érintő korongokat most is le kell venni, 0 pontot érnek).

A végső győzelemhez 100 pontot kell elérni, ami általában csak több játszma során gyűjthető össze. Egy-egy játszma pontszámát mindig hozzá kell adni az előző részpontszámhoz (a részeredményeket egy darab papír és íróeszköz segítségével célszerű vezetni).



5. kép

Különbözeti pontozás: A leggyakrabban alkalmazott pontozás szerint a két játékos/csapat összpontszámainak megállapítása után a nagyobb értékből ki kell vonni a kisebbet, és a különbséget kell jóváírni az eredményesebb félnek (ha egyenlőség áll fenn, egyik fél sem kap pontot).

Egyszerű pontozás: Egyszerűbb pontozás esetén a játékosonként/csapatonként összeszámolt pontok jelentik a részpontszámot (azaz a részeredményeket nem kell kivonni egymásból).

Akik most ismerkednek a játékkal, azoknak elég eddig olvasni.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

8. SPECIÁLIS SZABÁLYOK

Az alábbi szabályok olyan esetekre vonatkoznak, melyek ritkábban fordulnak elő. Játék közben is kikereshető a szükséges szabályrészlet!

„Karambol” avagy közvetett ütköztetések: Ha a játékos nem tudja, vagy nem akarja a lövő koronggal véghezvinni a kívánt ütközést, egy másik saját korongját meglökve („karambol”) is elérheti, hogy lövése értékelhető legyen. Ha az ellenfélnek nincs korongja a pályán, a „karambolozás” csak akkor számít érvényesnek, ha legalább az egyik korong a 20-as lyukban, a 15 pontos mezőben vagy annak vonalát érintve áll meg. Ha a pályán van korongja az ellenfélnek, akkor legalább az egyikkel ütköznie kell a játékos valamelyik korongjának. Ellenkező esetben a lövés érvénytelen, és minden, a „karambolban” résztvevő korongot le kell venni a pályáról (beleértve a 20-as lyukba tévedt korongot is).

Félig 20 pontos lövés: A 20-as lyukba félig belefördült korong nem jelent azonnal 20 pontot a játékosnak. A korongot ott kell hagyni, és a játszma végén csak 15 pontot ér, kivéve, ha közben egy másik korong teljesen belöki (ilyenkor természetesen ki kell venni, és a 20 pontos gyűjtőbe félretenni). Egy, a 20-as lyukba beleeső, de onnan kipattanó korong szintén nem számít 20 pontnak.

20 pont az ellenfélnek: Szerencsétlenül sikerült lövésnél nem kizárt, hogy az ellenfél korongja esik bele a központi lyukba. Ettől ez még érvényes, és a korongot félre kell tenni a 20 pontos gyűjtőbe.

Visszapattanó korongok: A pályát elhagyó, de bármilyen okból visszapattanó korongot le kell venni a pályáról. Azonban, ha visszatérve, mozgása során más korongokat is meglökött, azokat az új pozíciójukban kell hagyni (nem szabad visszatenni eredeti helyükre).

Vonal vagy nem vonal?: Ha egy korongról nehéz eldönteni, érint-e egy vonalat vagy sem, a széle „alá kell nézni”. Vagyis a korong íves oldala nem számít, csak az, hogy a táblán fekvő éle érinti-e a vonalat. A korong és a vonal között tiszta táblát kell látni, hogy a magasabb pontszámot kapja a játékos.

Hosszabb és rövidebb játék: Ha kevesebb idő áll rendelkezésre a játékhoz, elegendő 50 pontig számolni az állást, és amelyik fél ezt hamarabb eléri, az győz. Ez általában kevesebb egymás utáni játszmat jelent. Több játszma és hosszabb játékmenet érhető el, ha a győzelemhez 150 pontot kell elérnie a győztes játékosnak/capatnak. Ezek a ponthatárok szabadon kombinálhatók bármelyik fentebb ismertetett pontozási móddal.

Egyéb szabályok:

- A lövést végző játékos nem mozdíthatja el a székét, és nem állhat fel róla, hogy jobb lövő pozícióba kerüljön.
- Egyszerű pontozásnál, ha mindkét fél eléri a győzelemhez szükséges ponthatárt, a végső nyertes az lesz, aki nagyobb értékkel lépte túl. Döntetlen esetén mindkét fél győz, és ilyenkor ajánlott új játékot kezdeni.
- Egy játszma befejeztével, az új kezdő játékos kiválasztásában kétféle szabályt lehet követni. A) A korábbi kezdő játékoshoz képest az óra járásának megfelelően ülő játékos kezd. B) A vesztes fél dönti el, hogy szeretné-e a kezdő lövést. (Döntetlenül zárt játszmánál csak az 1. szabály alkalmazható.)

Látható, hogy sokféle játékvariáció létezik, ezért, ha vendégtáblán játszunk, mindig tartsuk tiszteltetben a „házigazda” által alkalmazott szabályokat!

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

designed by laracka | www.larakkadesign.hu

NÉZD MEG MÁSIK KÉT CSALÁDI JÁTÉKUNKAT IS:
www.woodestic.hu



A tábla tárolása és karbantartása!

Használaton kívül a játéktáblát száraz helyen, szobahőmérsékleten tároljuk! A túl magas páratartalom a tábla vetemedését, meggyöngyösödését okozhatja. • Ha a táblát víz éri, mielőbb töröljük le a száraz puha ruhával, mert a fa anyagába beszívódó víz a tábla vetemedését, meggyöngyösödését okozhatja! • Ne tegyük ki a tűző nap hatásának, mert a magas hőmérséklet a felületi lakkréteg megrepedezésével járhat! • Ne használjunk nyílt lángot a tábla közelében! • A tábla felületére – a hozzá tartozó fakorongokon kívül – ne helyezünk idegen, éles tárgyakat! • A pályán csak a hozzá való Csuszóport használjuk, mert más porok összekarcolhatják a tábla felületét! • Ha a tábla beporosodik vagy elkoszolódik, nedves (nem vizes) ronggyal töröljük át! Ne használjunk agresszív tisztítószereket! • A tábla és tartozékainak nem rendeltetészerű használatából eredő károkkért a forgalmazó nem vállal felelősséget! • A termék egészségre ártalmas anyagot nem tartalmaz! Kérjük, őrizze meg ezt a vásárlói tájékoztatót!



Figyelem! A játék nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére, mert apró alkatrészeket tartalmaz, melyek lenyelése fulladást okozhat!



Gyártja: Cogitate Games Kft.
5008 Szolnok, Ménes utca 6.
E-mail: hello@kogitategames.hu
Telefon: +36-30-2-444-111
Szármaszási hely: Magyarország



Woodestic™
www.woodestic.hu

9. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Az alábbiakban olyan kiegészítő szabályok kerülnek ismertetésre, melyek alkalmazása nem kötelező.

Háromszemélyes játékmód: A háromszemélyes játékvariációból két változat ismeretes.

- Az egyik esetben kettő az egy elleni felállásban folyik a játék. Az egyedül játszó játékos 12 korongot, míg az ellenfél csapat tagjai (egymással szemközt ülve) 6-6 korongot kapnak. A játékmenet abban különbözik a 4 személyes csapatjátéktól, hogy az egyedül játszó játékos mindkét ellenfele után lő egyet (mintha saját magával szemben is ő ülne). A pontozás az eddigiekben leírt szabályok szerint zajlik.
- A másik esetben a háromszemélyes játékhoz egy harmadik színű korongkészlet is szükséges (külön kapható) és minden játékos egyedül játszik. A játékosok tetszőlegesen negyedhez ülnek le a tábla körül. Normál játékhoz 8, hosszabb játékhoz 12 korongot kap mindenki, a saját színében. Pontozásnál az egyszerű pontszámítás szabályai érvényesek, a különbözeti pontozás nem alkalmazható!

Könnyítések gyerekeknek és kezdőknek: Gyerekeknek vagy a játékkal éppen ismerkedő személyeknek érdemes lazítani egyes szabályokon, az élvezhetőség érdekében. Íme két példa:

- „Újra löheti!” Ez azokra a lövésekre vonatkozik, amikor a játékos elpöccintett korongja mozgás közben nem érinti ellenfele egyetlen pályán lévő korongját sem (például visszapattan egy ütközőről, lerepül a pályáról, vagy lecsúszik az ujjá a lövésről). Ez a szabály nem vonatkozik a „szabad lövésre” (amikor nincs ellenséges korong a táblán), és arra az esetre, amikor csupán saját korongját találja el az ellenfél korongja helyett (azokat ugyanúgy le kell venni a tábláról). Az újraprobálkozások száma tetszés szerint limitálható.
- „Szabad mozgás!” A játékos elmozdíthatja székét, hogy kényelmesebben végezhesse el a lövést (a kisebbek fel is térdelhetnek székükre).

Szigorítások gyakorlott játékosoknak:

- Egy szélesebb körben elfogadott szabályváltozat szerint a lövésre szánt korongot úgy kell elhelyezni a lövővonalon, hogy az felénél jobban ne lógjon be a pályára. Ugyanezt a szabályt alkalmazzák a negyedelő vonalaknál is, azaz a negyedelő vonalon sem lóghat túl a korong a felénél jobban. Eszerint tehát a 2. képen a „B” és „C” pozícióból szabálytalan a korongok ellövése.
- A „karambolokra” vonatkozó szigorítás szerint, amikor az ellenfélnek nincs a pályán korongja, a lövés csak akkor érvényes, ha az ütközés után a lövő korong fejezi be mozgását a 15 pontos mezőben vagy annak vonalát érintve (esetleg a 20-as lyukban). Ellenkező esetben minden korong kikerül a játékból, mely megmozdult a lövés során.
- További szigorításként alkalmazható, hogy a „szabad lövést” követően kizárólag akkor maradhat fenn a pályán a lövő korong, ha az a 15-ös pontmező vonalán teljesen belül áll meg (vagy beleesik a 20-as lyukba). A mezőhatároló vonalat érintő lövő korong szintén kiesik.
- Lövés közben a játékosnak legalább fél-fenekkel érintkeznie kell székével („fél-fenek szabály”), valamint a talajt kizárólag lábaival érintheti. Továbbá lövés közben a lövő játékosnak csak az a keze érintheti a táblát, amellyel a korongot pöccinti.

Ezen szabályok együttesen és külön-külön is alkalmazhatóak.