

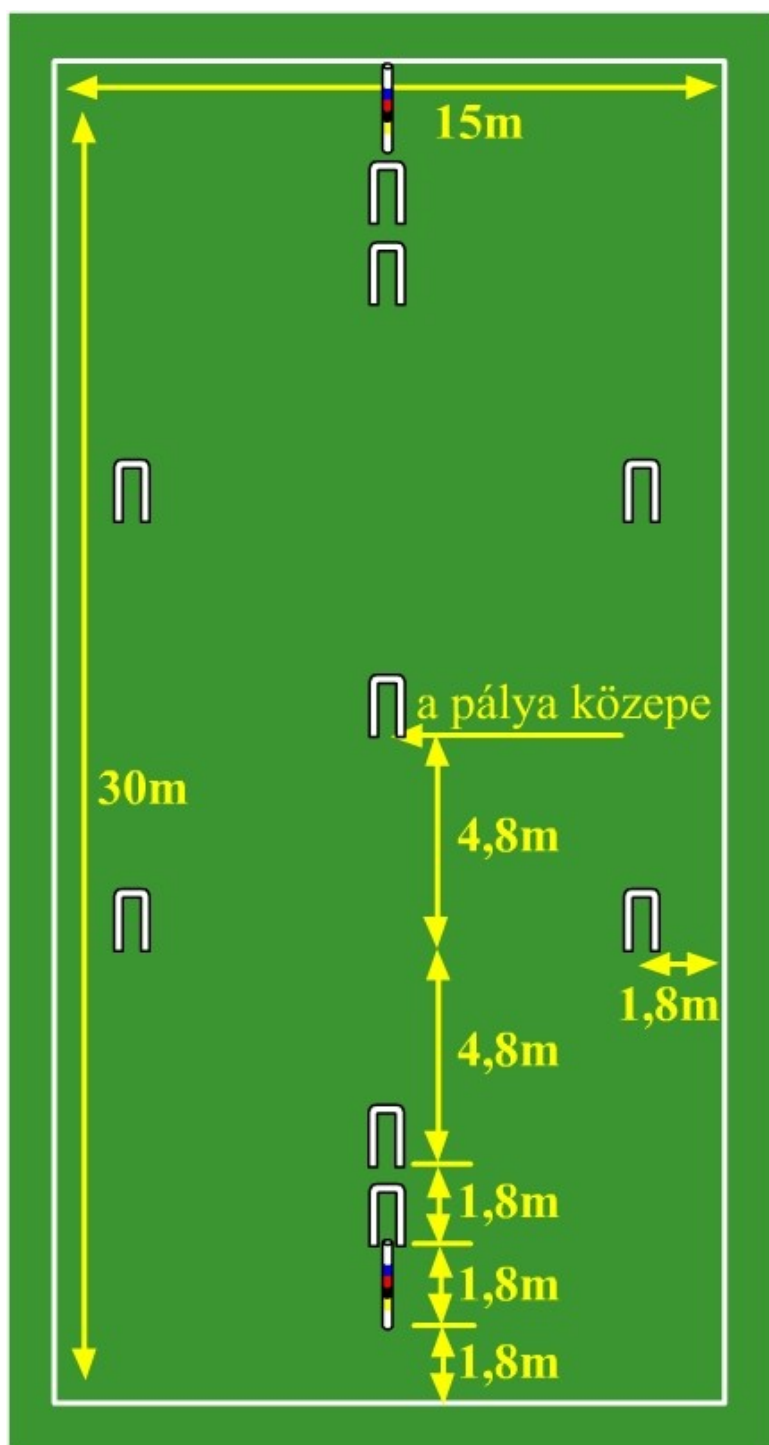
Croquet

A Croquetnek számos variációja létezik. Most megpróbáljuk a legelfogadottabb változatot ismertetni.

A játékhoz mindenekelőtt szükség van egy Croquet készletre. Ez többnyire 6 különböző színű fa vagy műanyag labdából, 6 különböző színnel megjelölt, speciális ütőből és két jelzőpálcából áll.

Szükség lesz egy nagyobb kiterjedésű, füves területre is. Nem feltétlenül szükséges a teljesen sík pálya, sőt, időnként egy kicsit egyenetlen talaj további nehezítést adhat a

tapasztaltabb játékosok számára. A pálya mérete általában 15m*30m, de helyhiány esetén kisebb területen is megoldható. A pálya négy sarkát megjelölhetjük, és az esetlegesen kihelyezett sarokjelzőket össze is köthetjük, hogy később ne legyen kérdéses a pálya pontos területe.



Szükség lesz továbbá 9 „kapu” lehelyezésére. Ezeket legegyszerűbben vékony fémdrótokból is meghajlíthatjuk. Az ábrának megfelelően két gyémánt formát kell belőlük kialakítanunk. Ha kisebb területen játszunk, az ábrán látható arányokat próbáljuk betartani.

Minden kapunak egyméretűnek kell lennie. Akkorák legyenek, hogy a labdák könnyedén átférjenek rajta, de ne sokkal nagyobbak, mert akkor túl egyszerű lesz a játék.

A labdák

Kettő vagy négy fő estén, illetve ha csapatokba rendeződve játszunk, négy labdára lesz szükség. A színek általában a kék, a piros, a fekete és a sárga lesznek. Az egyik fél vagy csapatjáték esetén az egyik csapat a késsel és a feketével játszik, a másik fél vagy másik csapat pedig a pirossal és a sárgával. Hat főből álló csapatjáték esetén hat labdára lesz szükség. Az egyik csapat játszik a kék, fekete és zöld labdákkal, míg a másik a piros, a sárga és a narancs színű labdákkal. Az „egylabdás” játékokhoz egy labdára lesz szükség fejenként.

Az ütők

Minden játékosnak lesz egy ütője. Hacsak a játékosok másként nem egyeznek meg, a labdát az ütő fejének kerek felületeivel szabad csak elütni, az oldalával tilos.

Lehetséges kellékek

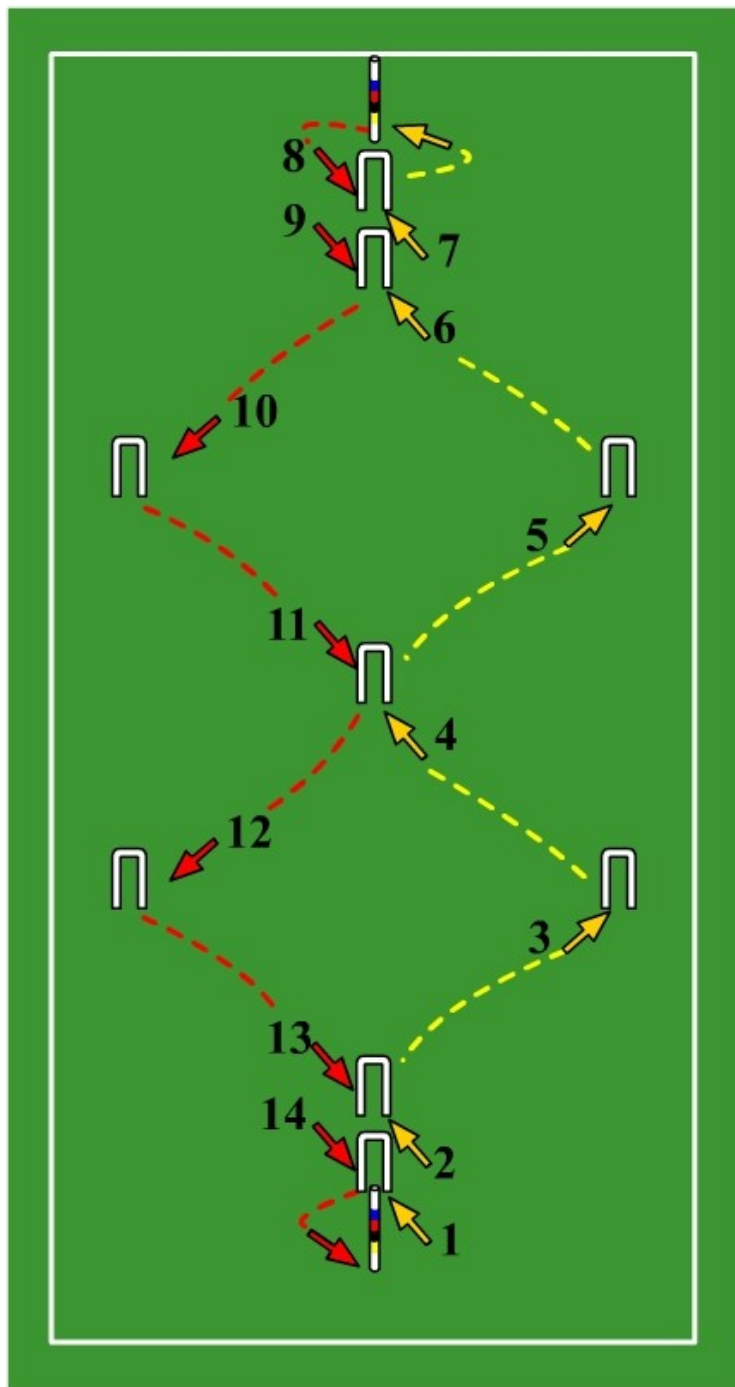
Használhatunk színes csipeszeket a kapuk megjelölésére, melyen labdánknek legközelebb át kell gurulnia. Amikor a labda sikeresen áthaladt a kapun, a csipeszt levesszük és a kör végén ráhelyezzük a következő kapura.

A játék célja

A játék célja az, hogy átjuttassuk a labdákat a pályán lévő kapukon az ütők segítségével, pontot gyűjtve minden kapuért és jelzőpálcáért, amelyet sorrendben érintettünk. Az első fél, aki összegyűjt labdánként 14 pontot a kapukból és 2 pontot a jelzőpálcákból, az lesz a győztes. Ez alól csak az az eset a kivétel, mikor időre játszunk és az idő hamarabb letelik, mint ahogy ez bekövetkezne. Ebben az esetben az a csapat a győztes, aki ez idő alatt a legtöbb pontot gyűjti (lásd lejjebb).

A játékosok körönként következnek, és egyszerre csak egy játékos játszik. A kör elején a játékos (nevezzük „ütőnek”) egy ütése van. Ezután az ütés után a körnek vége van, hacsak nem szerez bónuszütést egy kapu vagy jelzőpálca érintéséből vagy egy másik labda eltalálásából. A kör akkor ér véget, ha a játékosnak nincs több bónuszütése vagy áthaladt a pályán az utolsó jelzőpálca érintésével. Az ütő csak azt a labdát ütheti meg ütőjével közvetlenül, amellyel abban a körben játszik (ez az „ütőlabda”).

Játékosok sorrendje és a játék kezdete



Kezdőpont

Minden labdát egy ponton hozunk játékba, mégpedig a befejező jelzőpálca és az első kapu között.

Négylabdás játék

Ha két csapat játszik négy labdával (egyszemélyes – két játékos egymás ellen játszik fejenként két labdával; vagy páros – mindkét csapat két főből áll).

A két oldal eldöntheti a kezdőjátékost érmefeldobással, vagy kezdhet az, aki egy labdát a legközelebb tud ütni a középső kapuhoz. A nyertes fél választhat az első és harmadik ütés (késsel és feketével), illetve a második és negyedik ütés (pirossal és sárgával) között. A játék folyamán a sorrend a kék, piros, fekete majd sárga lesz.

Hat labda, két csapat

Az érmefeldobást megnyert csapat választhat az első, harmadik és ötödik ütés (kék, fekete, zöld), illetve a második, negyedik és hatodik ütés (piros, sárga, narancs) között. A játék folyamán a sorrend a kék, piros, fekete, sárga, zöld és narancs lesz.

Hat labda, három csapat

A kezdőjátékost itt úgy határozzuk meg, hogy minden csapatból egy játékos megpróbál egy előre meghatározott célt eltalálni, mint például egy kapu vagy jelzőpálca. Aki a legközelebb kerül a célhoz, az választja meg, melyik színnel játszik. A csapatok a kék/sárga, piros/zöld és fekete/narancs összetételekből állnak. A játék sorrendje a kék, piros, fekete, sárga, zöld és narancs.

A játék sorrendje

Miután minden labda játékba került, a játék ugyanabban a sorrendben folytatódik, míg egy labda be nem fejezi a pályát. Ha egy labda kikerül a játékból, a játék ugyanabban a sorrendben folytatódik, kihagyva a labdát, amelyik már elhagyta a pályát.

„Egylabdás játék”

Sok Croquet játékos szereti az egyszemélyes játékokat fejenként egy labdával, ahol az lesz a nyertes, aki először viszi végig labdáját a pályán. Ezt a népszerű változatot ugyanazokkal a szabályokkal játsszák, mint az egyszemélyes vagy páros Croquetet, de akárhányan játszhatják kettőtől hat főig. A színeket véletlenszerűen is kihúzhatjuk a sorrend eldöntéséhez.

Ütések

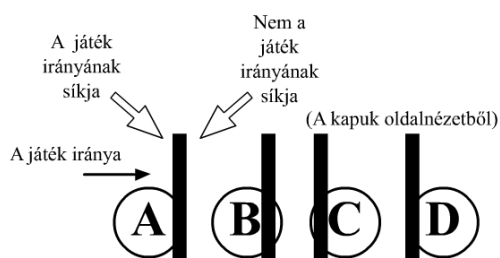
Körök

Ha egy játékos körön kívül játszik, nincs büntetés. *(A fordító megjegyzése: Ilyen eset lehet ha valaki olyankor hajt végre egy ütést amikor nem is Ő van soron)* Bármely körön kívül elmozdított labda visszakerül a hibás ütést megelőző helyére és a játék szabályosan újratekődik. Ha egy körön kívüli ütést az elején elnéznek (nem veszik észre), de később felfedezik, csak az utolsó körön kívül játszott labdát helyezik vissza, és ezután a megfelelő labda halad tovább. Példa: ha a piros játszik, aztán a kék, majd a sárga, a sárgát visszahelyezzük és a piros ezután folytatja a helyes módon.

Ha az ütőjátékos ütőjét meglendíti a labda felé, de az teljesen célt téveszt, a próbálkozás ütésnek számít és a kör véget ér, hacsak a játékosnak nem volt egy második, bónuszütése.

Ha egy játékos ütője véletlenül egy másik játékos labdáját találja el és nem az „ütőlabdát”, újra kell ütnie anélkül, hogy elveszítené a körét.

Pontszerzés a kapuknál és jelzőpálcáknál



Pontszerzés a kapuknál:

- A: még nem kezdte meg a pontszerzést,
- B: már megkezdte,
- C: még nem fejezte be a pontszerzést
- D: már befejezte a pontszerzést

Minden labda szerezhetsz pontot a kapukon történő áthaladással, vagy a jelzőpálcák érintésével, ha az a megfelelő sorrendben és irányban történik. Ha egy labda körön kívül halad át egy kapun vagy rossz irányban, az nem számít sem nyert, sem veszített pontnak. Ha egy labda egy másik labda köre alatt jut át a kapuján vagy érinti meg jelzőpálcáját, megkapja az érte járó pontot, viszont nem kap bónuszütést.

Egy labda akkor szerez pontot egy kapunál, ha az a játékirány felőli síkot teljesen elhagyva áll meg. Ha egy labda áthalad egy kapun, de visszagurul, nem

szerez meg a kapuért járó pontot. Egyszerűen meghatározhatjuk, hogy egy labda már átment egy kapunk, vagy sem. Az ütő fejét keresztben tartva végigfuttatjuk a játék irányából a kapu síkján. Ha az ütő feje lefelé haladva hozzáér a labdához, a labda még nem hagyta el a kaput, ha viszont nem ér hozzá, akkor elhagyta azt!

Bónuszütések

Az ütő bónuszütést kap, ha pontot szerez egy kapun áthaladó, vagy az irányváltást kiváltó jelzőpálcát megérintő labdával. Az ütő fél két bónuszütést kap, ha labdája eltalál egy másik labdát (egy „roquetet”). A begyűjthető bónuszütések száma legfeljebb kettő lehet; Egy játékos soha nem üthet háromszor. (Lásd a Kivételek részt a példákért!)

Ha valaki két bónuszütést szerez egy másik labda eltalálásával, ebből a két ütésből az elsőt a következő négy mód egyike szerint hajthatja végre:

- A megütött labdától egy ütőfej távolságra vagy még közelebb („Ütőfejezés”)
- A megütött labdát megcélozva és kezét vagy lábát az azáltal eltalált labdára helyezve („kéz-” vagy „lábütés”)
- A megütött labdát megcélozva és kezét vagy lábát az azáltal eltalált labdára rá nem helyezve („Croquet ütés”)
- Onnan, ahol az ütőlabda által eltalált labda megállt a „roquetelés” után.

A roquetelés utáni második ütés egy hagyományos ütés, melyet onnan hajtunk végre, ahol az ütőlabda megállt. Ezt „folytató ütésnek” hívjuk.

A bónuszpontok nem halmozhatóak. Minden olyan pont, melyet kapunál, jelzőpálcánál vagy egy másik labda megütésénél szerzünk, semmissé teszi az előtte szerzett pontokat. Például, ha egy labda megüt egy másik labdát és ugyanezzel az ütéssel az ütőjátékos megüt még egy labdát, a második megütött labda nem számít roquetnek és ottmarad, ahol megáll.

KIVÉTEL: Két bónuszütést kap az a játékos, aki egy ütéssel áthalad két kapun. Ha a labda megérinti a jelzőpálcát is a két kapun történő áthaladás után, akkor is két pontot fog kapni, nem hármat. Miután az ütőlabda eltalált egy másik labdát, nem kap bónuszpontot, ha ugyanazon a körön belül még egyszer eltalálja, mielőtt a soron következő kapun áthaladna. Viszont a labda újbóli eltalálásáért nem jár büntetés (hacsak nem az 1. nehezítő lehetőséget használják).

Kapu és Roquet

Ha egy ütőlabda egy kapunál pontot szerez, és ugyanez az ütés eltalál egy másik labdát, csak a kapu számít és az ütőjátékos csak egy bónuszütést szerez. Ezután a játékos eltalálhatja akármelyik labdát, hogy azzal két extra ütest szerezzen. Ha az ütőlabda elüt egy másik labdát és csak ezután megy keresztül egy kapun, a kapuért nem kap pontot, de a másik labda megütéséért két extra ütéshez jut.

Határvonalak

Ha egy labda bármikor kigurul a pálya határain kívülre, vissza kell hozni a pályán belülre és a határvonaltól egy ütő hosszával beljebb helyezük le (vagy kb. 90 cm-re). A labdát a határvonalhoz képest 90 fokban kell lehelyeznünk, a vonalra merőlegesen, nem átlósan. (Kivétel: Ha az ütőlabda épp roquetelt egy másikat, az ütőjátékos választhat, és a labdát a roquetelt labdával érintkezve, vagy attól egy ütőfejnyi távolságra is leteheti.) Minden labdát azonnal egy ütő hosszával beljebb helyezünk a határvonaltól, ha az kisebb távolságra van, mint egy ütőhossz, kivéve az ütőlabdát, ha az ütőjátékosnak extra ütese van.

Kisebb pályán lecsökkenthetjük ezt a hosszt, például lehet egy ütőfej hossza is, de bármilyen távolságot válasszunk, a teljes távolsággal beljebb kell helyoznünk a labdát a határvonalától.

Ha több mint egy labda halad át a határvonal ugyanazon pontján, az ütőjátékos lemérheti az adott távolságot és lehelyezheti oda labdáját, majd a másikat (vagy a többit) egy ütőfej távolságra helyezheti le valamelyik oldalára.

Kóbor labdák

Miután egy labda áthaladt az összes kapun, a labda tulajdonosa úgy is dönthet, hogy játékban tartja „kóbor” labdaként, hogy segítse csapatának megmaradt labdáit a felzárkózásban és megakadályozza az ellenfél csapatát az előrehaladásban. Ez a labda saját köre alatt csak egyszer ütközhet neki bármely labdának, ezzel extra ütések nyerve, de nem kap extra pontokat vagy ütések a kapukon való áthaladásból.

Bármely játékos játékon kívülre helyezheti a kóbor labdát azzal, hogy egy roquet, egy croquet vagy egy lábütéssel nekiüti azt a befejező jelzőpálcának. A kóbor labda tulajdonosa megkapja a pontot a pálcáért, és a játék a kikerült labda nélkül folytatódik.

Egy érdekes variáció lehet a „Méreg” (lásd a 6. nehezítő lehetőséget).

Játék időre

Ha nincs idő végigjátszani a játékot az utolsó pálcáig, előre meghatározhatunk egy időkorlátot. Az idő leteltének jelzésére egy konyhai óra tökéletes lehet. Amikor lejár az idő, a soron lévő labdának ez az utolsó köre, és a megmaradt labdák tulajdonosai még egyszer sorra kerülnek. Ha az utolsó körök alatt senki nem üti meg az utolsó pálcát, az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén a játék folytatódik azzal a játékosal, aki az idő lejártakor soron volt. Akkor lesz vége a játéknak, ha az egyik fél eltalálja az utolsó jelzőpálcát, vagy ha az egyik félnek (csapatnak) több pontja lesz azután, hogy egy teljes körben mindenkire sor került. Ha az idő nem engedi, hogy minden játékos még egyszer sorra kerüljön, miután lejárt az idő, a játék véget érhet így is. Ezt „hirtelen befejezésnek” hívjuk. Ha a hirtelen befejezéssel az eredmény döntetlen lesz, az a játékos/csapat győz, aki legközelebb áll következő kapujához. Ha egy játék időre megy, a játékosoknak gyorsan kell játszaniuk és a csapatok nem használhatnak túl sok időt a megbeszélésekre.

Kerti Croquet variánsok

Mielőtt elkezdenénk egy játékot, minden játékosnak bele kell egyeznie a variációk használatába. Bármely variációk kombinálása lehetséges (akár az összes is).

1. variáció: Az élettelenység alkalmazása

Az élettelenység akkor lép fel, ha egy roquetelés történt, de az ütőjátékos nem tud kapuján átjutni. Ennek az lesz a következménye, hogy addig nem roquetelhet újra, amíg át nem halad a kiszemelt kapun. Miután sikerült a kapunál pontot szereznie, az ütőjátékos „életre kel” és újra roquetelhet. Ha egy ütőjátékos roquetel egy labdát élettelen állapotában, minden labdát visszahelyezünk a kiindulási helyzetükbe és az a kör véget ér. Az élettelenység körönként újra és újra felléphet.

1.a variáció: Az élettelenység speciális feloldása

Az egyik fél feloldhatja egyik labdáját az élettelenység alól, ha az ellenfél áthaladt az első kapun az első jelzőpálca megérintése után (a 8. kapun). Ezt csak addig tehetik meg, amíg kevesebb pontjuk van (nem döntetlen).

2. variáció: Határon túli játékok

Ha egy játékos egy labdát (beleértve az ütőlabdát is) a határvonalakon kívülre Croquetel, a kör azzal ér véget, hogy a labdákat bemérik a pályán belül. A többi labda ott marad a pályán, ahol megállt.

Ha az ütő egy labdát határon kívülre roquetel, a kör az élettelenység bekövetkezése nélkül fejeződik be (ha az 1. variáció használatban van). Minden labda ott marad, ahol volt, a határokon lévő labdák bemérése után.

Ha az ütőjátékos saját labdáját üti ki a határvonalon, a kör azzal ér véget, hogy a labdát lehelyezik a lemerített helyére a pályán belülre. Ha az ütőjátékos roquetel egy labdát, de a roquetelt labda nem megy a határon kívülre, csak saját labdája, a körnek nincs vége, de a játékosnak saját labdáját a roquetelt labdával érintkezve kell lehelyeznie vagy egy ütőfejnyi távolságra kell lehelyeznie tőle és ezután kap két ütést.

3. variáció: A labdák bemérése a határvonaltól

Az ütőjátékos a pályáról kikerült labdákat egy ütő hossza helyett egy ütőfej hosszával helyezheti le a határvonal mellé. Egy ütőfej normál esetben kb. 24 cm. Az olyan fejen, ami hosszabb ennél, kell legyen egy 24 cm-t jelölő jelzés.

4. variáció: Partnerlabdák bónuszütésekért történő roquetelése tilos

Az ütőjátékos nem roquetelheti saját társának labdáját, hogy extra ütésekhez jusson.

5. variáció: A játék sorrendjének megszüntetése (kék, piros, fekete és sárga)

Az ütőjátékos meghatározhatja a kör elején, hogy csapatának melyik labdájával kezd, de a kör erejéig ezzel a labdával kell játszania. Például a kéket több egymás követő kör alkalmával megüthetjük. A játékosok sorrendjét viszont (páros vagy három személyes csapatokból álló játéknál) meg kell tartanunk (pl. Gábor, Péter, Gábor, Péter, stb.).

6. variáció: Méreg

A mérgezett labda az, amelyik már átment minden kapun, de még nem ütközött neki a befejező pálcának. A mérgezett labda nekiütközhet az ellenfél bármely labdájának és kiejtheti azt a játékból. Viszont ennek megfelelően, ha az ellenfél egyik labdája eltalálja a mérgezett labdát, a mérgezett labda esik ki a játékból. Ha egy mérgezett labda teljesen átmegy egy kapun bármelyik irányból, az kikerül a játékból. A mérgezett labda nem nyer extra ütéseket más labdák eltalálásából.

7. variáció: Kóbor játék

A kóbor labda körönként egy labdát üthet meg; ha egy kóbor labda már nem roquetelhet egy labdát (labdákat), először át kell mennie bármelyik kapun, hogy megszűnjön ez az állapot és ismét elüthesse a labdát (labdákat).

A kóbor labda nem kap extra (bónusz) ütést a „megtisztító” kapu után.

8. Blokkolás

Ha egy ellenfél az ütőlabdát egy kapunál vagy jelzőpálcánál blokkolja, amikor az ütőjátékos ütni szeretne, az ütőjátékos elmozdíthatja a labdáját egy ütőfej hosszúságával bármely irányba a blokkolt helyzetéből az új helyzetébe és olyan ütést hajt végre, amelyet szeretne. Ez a szabálylehetőség nem lép életbe, ha az ütőjátékos juttatta saját labdáját ebbe a pozícióba, csak ha egy másik játékos.

9. Élettelenséggel kezdve

Az első, élettelenséggel kapcsolatos variánsnak megfelelően az összes labda élettelenül kezdi a játékot. Ez csak akkor oldható fel, ha az ütőlabda és a roquetelni kívánt labda átmegy egy bizonyos kapun (pl. az első, a második vagy a harmadik kapun, a pálya méretétől és elrendezésétől függően).

10. Egy élettelen labda által blokkolva egy kapunál

Ha valamely ellenfél akadályozza az ütőjátékost egy élettelen labdával (labdákkal) az egyik kapun való áthaladásában két egymást követő körben, a blokkolt labda számára a blokkoló labda (labdák) többé nem lesz élettelen (-ek).

Az ellenfélnek felelősnek kell lennie a blokkolásért, nem a blokkolt félnek. A blokkolást a blokkoló félnek is igazolnia kell ahhoz, hogy azt valóban figyelembe vehessük, és elkerüljük a vitákat. Ráadásul a blokkolt labdának olyan helyzetben kell lennie, hogy azt a blokkoló labda nélkül át lehessen ütni a kapun, különben nem számít blokkolásnak.

Fordítás: X-ta

Szerkesztés, ábrák: Artax

Kecskeméti Társasjáték Klub: <http://tarsas.bbnet.hu/>

