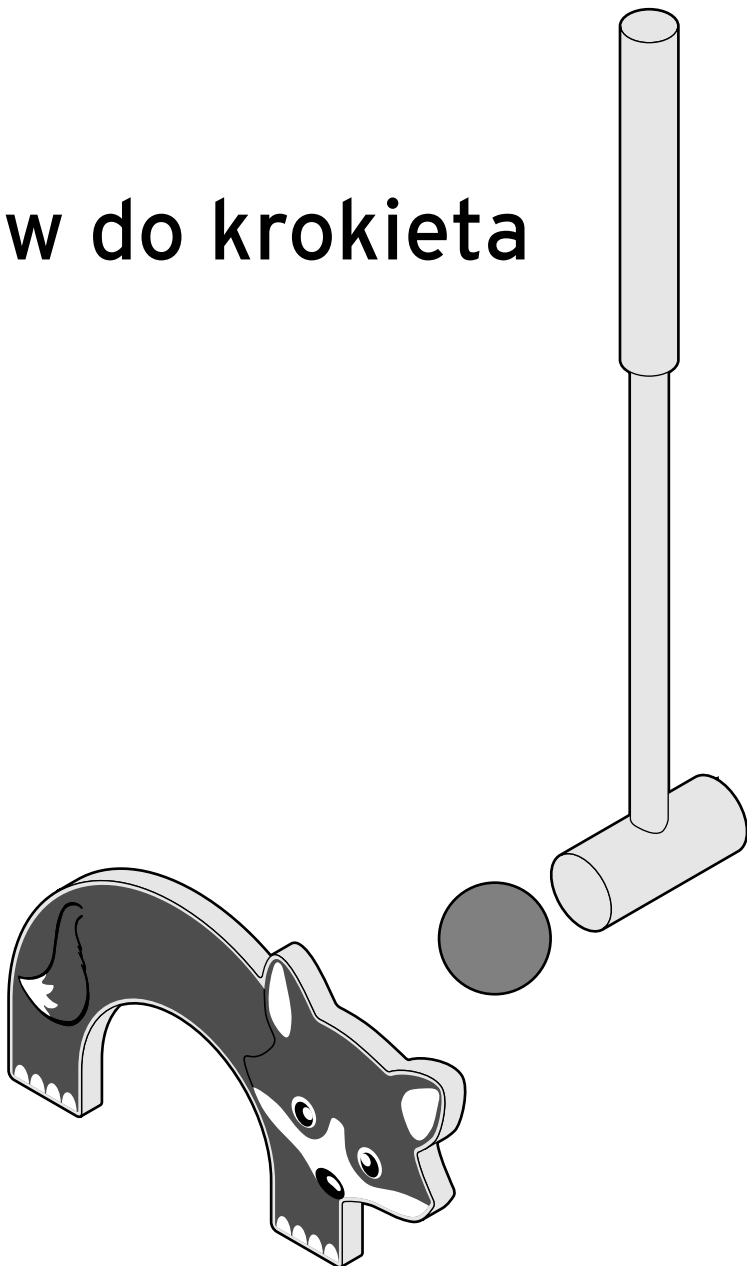


Zestaw do krokieta



Drodzy Klienci!

Państwa nowy, przeznaczony dla dzieci zestaw do krokieta umożliwia grę z zaledwie kilkoma prostymi zasadami. W niniejszej instrukcji przedstawiamy kilka najważniejszych reguł gry, które Państwa dziecko szybko i bez trudu przyswoi, aby móc cieszyć się grą.

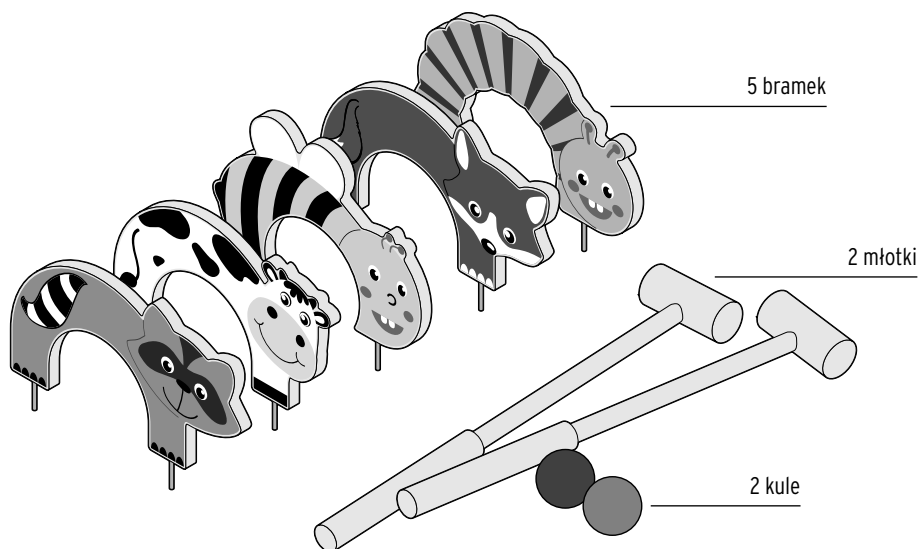
Bramki można łatwo wetknąć w trawnik lub porośniętą inną roślinnością podłoże.

Zestaw do krokieta nadaje się dla małych dzieci w wieku od 3 lat.

Zespół Tchibo

Podczas gry dzieci w wieku poniżej 3 lat powinny przebywać w odpowiedniej odległości, aby nie zostały przypadkowo uderzone kulą lub młotkiem.

Widok całego zestawu (zakres dostawy)



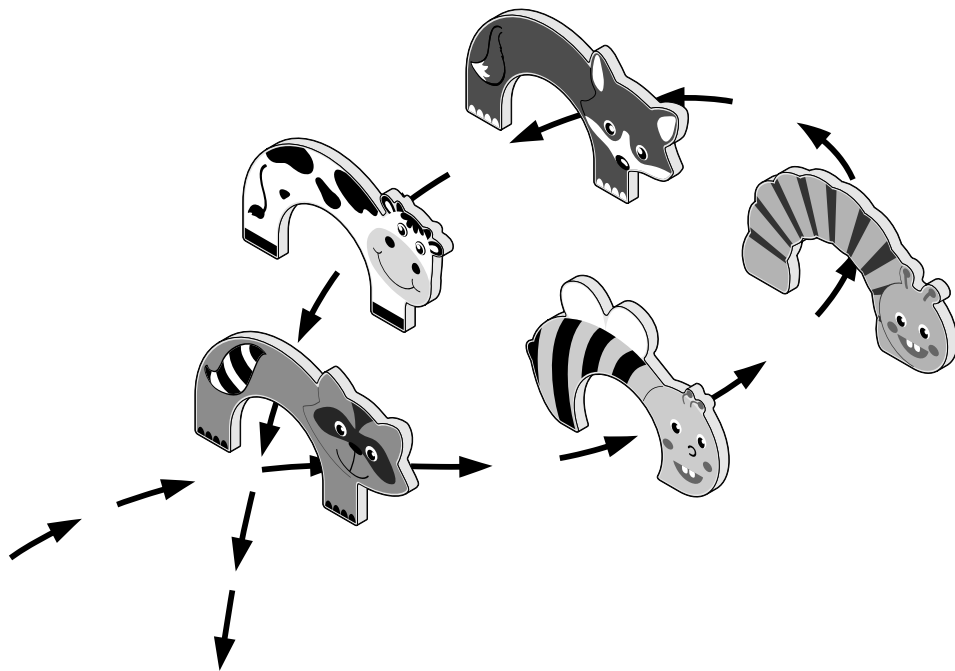
Reguły gry

Przygotowanie do gry

Państwa nowy zestaw do krokieta zawiera sprzęt dla 2 graczy. Każdy z graczy otrzymuje po jednym młotku i jednej kuli.

Na początku należy wyznaczyć tor gry. Na rysunku przedstawiono przykładowe rozstawienie bramek. Oczywiście w zależności od podłoża, upodobania czy własnej fantazji można wyznaczyć swój własny przebieg toru.

Optymalny jest możliwie równy, duży teren, na którym można rozstawić bramki w dowolny sposób, również z niewielkimi trudnościami (tor okrągły, zygzakowaty itd.).



Grę rozpoczyna się wybiciem kuli z wybranego punktu w pobliżu bramki startowej - w naszym przykładzie jest nią szop prac. Kule muszą przechodzić przez bramki w określonej kolejności i z właściwej strony.

Zwycięzcą zostaje gracz, którego kula jako pierwsza minie bramkę docelową. Bramką docelową może być bramka startowa lub dowolna inna bramka.

W zależności od koncepcji wyznaczenia toru gry, może on również obejmować pobliskie drzewo lub kamień, stanowiące punkt zwrotny lub docelowy.

Bramki można rozgrywać tylko raz lub kilka razy i z różnych kierunków. Należy pamiętać, aby na początku ustalić kolejność bramek i kierunek gry.

Przebieg gry

Celem gry jest przeprowadzenie własnej kuli od startu do mety przez wszystkie bramki przy jak najmniejszej liczbie uderzeń. Zwycięzcą zostaje gracz, którego kula jako pierwsza minie wszystkie bramki i osiągnie wyznaczony cel.

Gra odbywa się w rundach; każdemu graczowi przysługuje jedno uderzenie na rundę.

Zaczynając od ustalonego punktu, gracze starają się naprzemiennie przeprowadzić kulę przez bramkę startową lub przynajmniej zbliżyć się do niej. Gdy kula minie bramkę startową, gracz może po raz drugi uderzyć kulę, kierując ją do następnej bramki.

Bramkę uważa się za pokonaną, jeśli środek kuli przeszedł przez bramkę. Zawodnik, który pokonał bramkę, zyskuje prawo do dodatkowego uderzenia.

Gracz kończy rundę, gdy jego kula przetoczy się przez bramkę docelową (metę) po uprzednim zdobyciu wszystkich bramek.

Sposób gry

Podczas gry kuli można dotykać wyłącznie młotkiem. Kula powinna być wybijana z zamachu, a nie pchana lub prowadzona młotkiem. Uderzać można tylko płaskimi częściami główki młotka, a nie jej bokiem. Uderzać można jedynie własną kulę. Dotknięcie innej kuli skutkuje straconym uderzeniem.

Krokietowanie

Kiedy zawodnik wykonujący swój ruch trafi swoją kulą w kulę innego gracza, następuje krokietowanie.

Uderzenie krokietowe wykonuje się następująco: gracz umieszcza uderzoną wcześniej kulę przeciwnika obok własnej, przytrzymuje stopą swoją kulę i uderza ją młotkiem, w wyniku czego kula przeciwnika zostaje wybita. Celem tego zabiegu jest umieszczenie kuli przeciwnika w mniej korzystnej pozycji.

Po wykonaniu krokietowania zawodnikowi przysługuje dodatkowe uderzenie.

Numer artykułu: 374 478

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.pl

