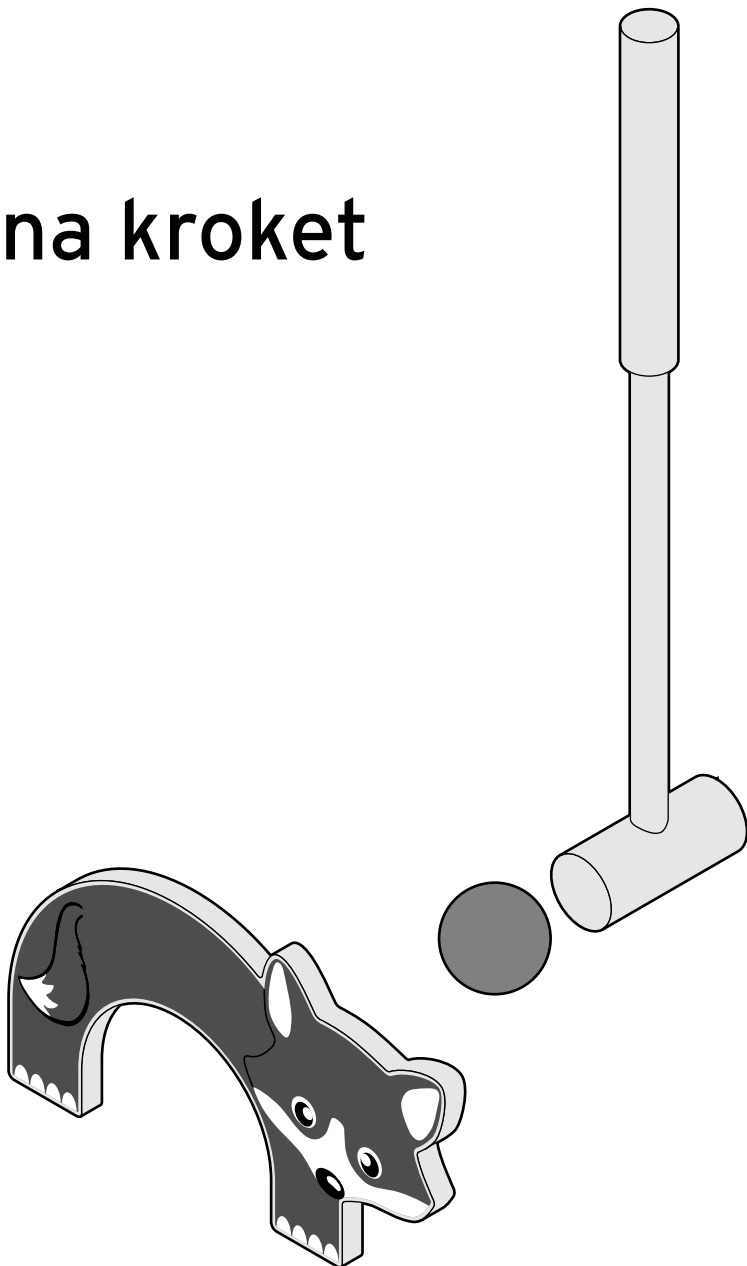




Sada na krocket



CS **Návod na hraní**

Tchibo GmbH D-22290 Hamburg • 15782AB3X3IX • 2018-12

Vážení zákazníci,

s Vaší novou sadou na krocket, speciálně pro děti, lze hrát jen s několika málo jednoduchými pravidly. V tomto návodu k použití jsou vysvětlena nejdůležitější základní pravidla, díky kterým Vaše dítě dostane rychle a jednoduše radost ze hry.

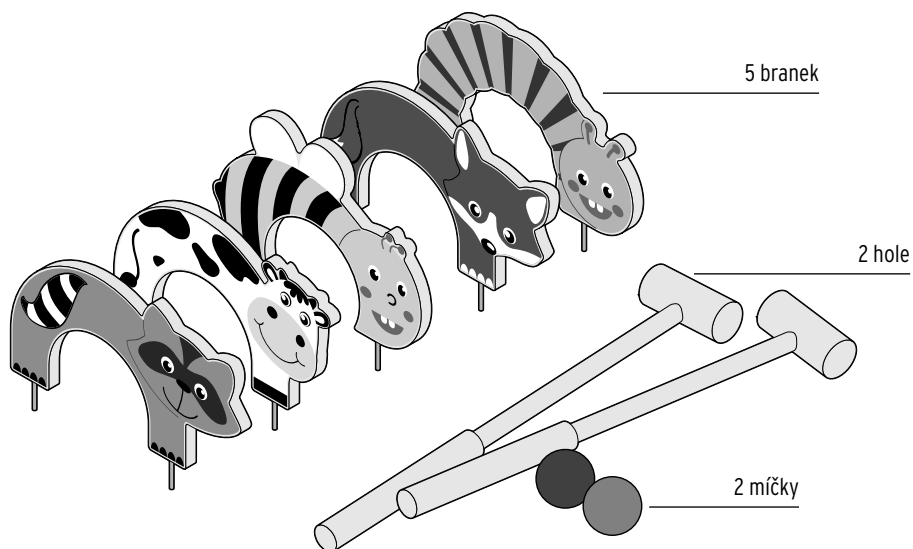
Branky lze prostě snadno zastrčit do trávníku nebo jiného přírodního podkladu.

Tato sada na krocket je vhodná pro menší děti starší 3 let.

Váš tým Tchibo

Děti mladší 3 let udržujte mimo dosah, aby nemohly být zasaženy holí nebo míčkem.

Přehled (rozsah dodávky)



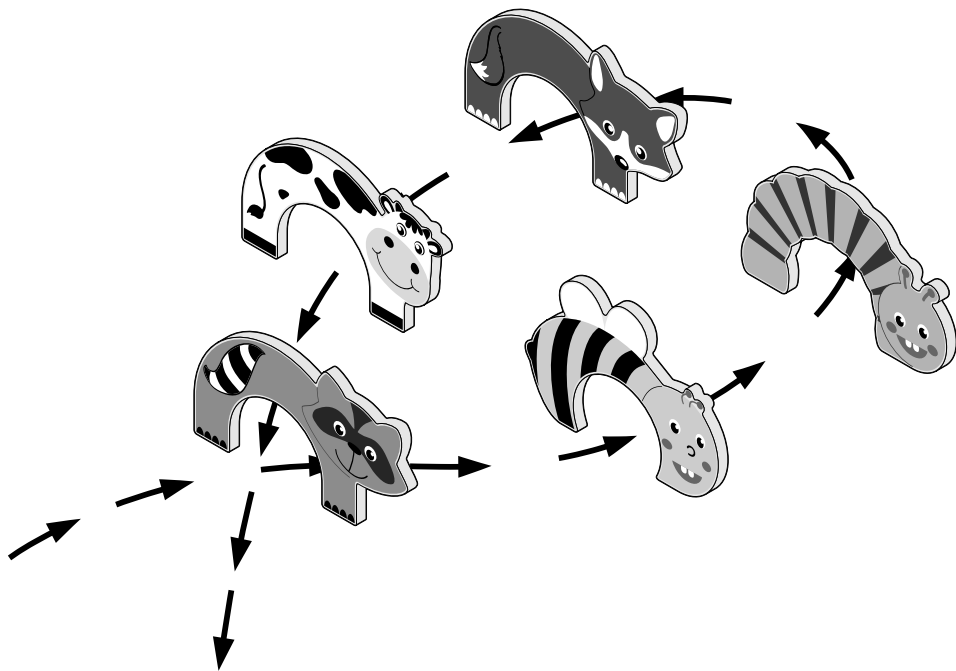
Pravidla hry

Příprava ke hře

Tato nová sada na krocket obsahuje vybavení pro 2 hráče. Každý hráč dostane jednu hůl a jeden míček.

Na začátku se vyznačí hrací pole. Nakreslili jsme zde pro Vás jeden příklad hracího pole. V závislosti na terénu, náladě a fantazii si však můžete vyznačit svůj vlastní parcours podle vlastních představ.

Optimální je na hraní pokud možno rovná a velká plocha, na které se mohou rozmístit branky do jakéhokoli tvaru, s různými malými obtížnostmi (okružní trasa, klikatá trasa, ...).



Start probíhá ze zvoleného bodu v blízkosti startovní branky. Ve zdejším případě od medvěda mývala. Branky se musí projet v předepsaném pořadí a směru.

Vyhrává ten, kdo jako první prohodí svůj míček cílovou brankou. Může to být tatáž jako startovní branka nebo jakákoli jiná.

V závislosti na tom, jak jste si postavili svoje hrací pole, můžete také jako cíl nebo možnost obratu do hry integrovat nějaký strom nebo kámen z okolí.

Branky lze prohazovat pouze jednou nebo vícekrát, a to různými směry. Důležité je, abyste se na začátku hry s ostatními hráči dohodli na pořadí branek a daném směru hry.

Průběh hry

Cílem hry je prohnat vlastní míček ze startu až do cíle všemi brankami pokud možno co nejmenším počtem úderů. Výhercem je ten hráč, jehož míček projel všemi brankami jako první a dosáhl cíle.

Hraje se v kolech tak, že každý hráč má vždy jeden úder.

Z určitého předem stanoveného bodu se hráči pokoušejí střídatě prohnat svůj míček startovní brankou nebo se alespoň dostat k ní blíž. Jakmile se míček určitého hráče prožene startovní brankou, smí tento hráč hrát ještě jednou, a pokusit se svůj míček posunout směrem k příští brance.

Branka se počítá jako projetá, když brankou projede střed míčku. Hráč, který svým míčkem projel brankou, může hrát hned ještě jednou (má jeden úder navíc).

Hráč dokončil kolo, jakmile se jeho míček po projetí všemi brankami projel i skrz cílovou branku.

Způsob hry

Údery do míčku se smějí provádět pouze holí. Míček se musí posouvat úderem, nesmí se posouvat nebo vést. Jako platná plocha k trefení míčku platí obě přední strany hlavy hole, ale ne boční strana. Holí se smí trefovat pouze do vlastního míčku. Dotyk cizího míčku se posuzuje jako chybný úder (fault).

Krokování

Pokud hráč, který je právě na tahu, udeří svým míčkem do míčku jiného hráče, následuje tzv. krokování.

Při krokování položí hráč míček svého protihráče, do kterého se právě střelil, vedle svého míčku, přišlápne vlastní míček a udeří holí do vlastního míčku, čímž odrazí míček svého protihráče. Cílem je přitom umístit míček protihráče do nepříznivější polohy k hraní.

Hráč, který právě provedl krokování, je bezprostředně po tomto úderu ještě jednou na tahu (má 1 úder navíc).

Číslo výrobku: 374 478

Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.cz

