



Crokinole

Crokinole



Aantal spelers

2 spelers of 4 spelers in twee teams

Doel

Scor als eerste 100p of meer.

Speelbord

Het gat in het midden is het "20p" gat. Je scoort 20p als je een schijf in deze opening kan schieten.

Rondom dat centrale gat staan stokjes. Dit zijn bumpers die het je moeilijker maken om een schijf naar het centrum te schieten.

Aan de buitenzijde van het bord is een verlaagde zone. Dit is de gracht. Schijven die niet meer in het spel mogen blijven, verdwijnen in deze gracht.

De grootste cirkel vormt de startlijn. Elke schijf moet vanaf de deze startlijn vertrekken.

Het speelbord is onderverdeeld in vier kwadranten. Elke speler moet zijn schijven schieten vanop de startlijn binnen zijn eigen kwadrant.

Er zijn drie scorezones. De zone binnen de stokjes telt voor 15p. De volgende cirkel markeert de 10p zone en de buitenste cirkel is de 5p zone. De punten worden berekend als een ronde eindigt.

Vorbereiding

Plaats het bord op een tafel. Zorg dat elke speler op een stoel zit en goed aan zijn kwadrant van het speelbord zit.

Met 2 spelers krijgt elk 12 schijven van één kleur. Bij 4 spelers wordt in twee teams gespeeld. Spelers van hetzelfde team zitten recht tegenover elkaar en krijgen elk 6 schijven van dezelfde kleur.

Kies een startspeler.

Spelverloop

Tijdens het spel moet elke speler op zijn stoel blijven zitten. Geen enkele speler mag het bord aanraken tenzij hij aan de beurt komt.

Je plaatst een eigen schijf op je startlijn. Die schijf moet minstens voor de helft in je eigen kwadrant liggen. Je schiet de schijf met een vingerbeweging. Je mag de schijven niet schuiven.

ER LIGGEN GEEN SCHIJVEN VAN JE TEGENSTANDER OP HET BORD.

Dan mag je proberen om een schijf in het 20p gat te schieten. Als dit lukt, haal je de schijf eruit en leg je die op een aparte stapel totdat de punten berekend worden.

Als je schijf niet in het 20p gat valt en in de 15p zone blijft liggen, dan mag je de schijf daar laten liggen.

Als je schijf echter in de 10p of de 5p zone blijft liggen, dan moet je die helaas in de gracht gooien. Deze schijf zal geen punten opbrengen.

ER LIGT MINSTENS 1 SCHIJF VAN JE TEGENSTANDER OP HET BORD.

In dit geval moet je proberen één van die schijven te raken. Dat mag direct of indirect gebeuren.

Als je er niet in slaagt om minstens één schijf van je tegenstander te raken, dan gaat je steen naar de gracht. Erger nog: als je geen vreemde schijf kan raken, maar wel schijven van je eigen kleur, dan verdwijnen al deze aangeraakte eigen steen in de gracht.

Allerlei

Alle schijven die na een shot de startlijn raken, verdwijnen in de goot.

Om 20p te scoren moet je schijf volledig in het gat liggen. Schijven die op de rand balanceren, scoren nog geen 20p.

Een schijf die het bord verlaat en op een of andere wijze er toch weer op belandt, gaat ook naar de gracht. Eventueel aangeraakte andere schijven, blijven liggen.

Scoren

Schijven krijgen punten volgens de zone waarin ze liggen: 15p - 10p - 5p. Elke schijf die ooit in het 20p gat lag, telt voor 20p.

bereken het verschil tussen beide spelers (teams). De score wordt genoteerd. Als niemand 100p of meer heeft, wordt een volgende ronde gespeeld.