

## SPILLEREGLER FOR CROKINOLE

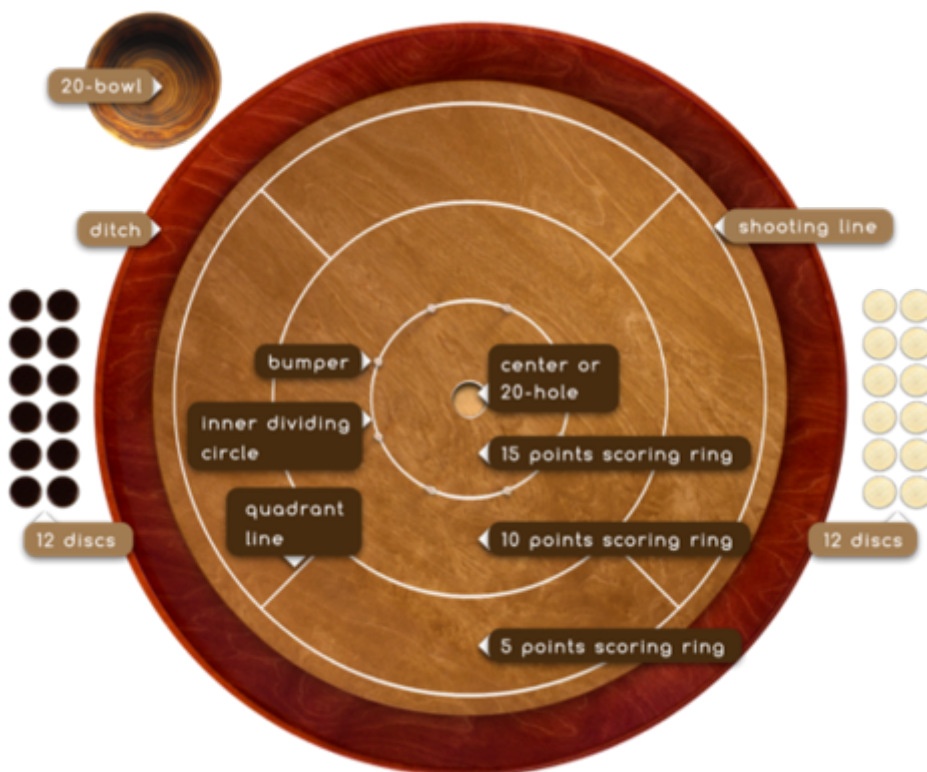
### Hva er Crokinole?

Crokinole er et fantastisk brettspill i nydelig blankpolert treverk, som minner om bord-curling. Brettspillet hadde sin opprinnelse i Canada allerede på 1800-tallet, og er i dag mer populært enn noen gang i USA og Europa. Crokinole passer for både barn og voksne og kan spilles av 2-4 spillere.

### Hvordan spiller man Crokinole?

2 til 4 personer spiller mot hverandre. Formålet er å knipse små, runde trebrikker ned i senterhullet. Dess nærmere du kommer hullet, dess flere poeng får du.

Høres enkelt ut? Kanskje det, om ikke det hadde vært for motstanderen din, som vil prøve å sende brikkene dine ut fra spilleflaten...



Begge spillerne får 12 brikker i valgt farge. De knipser vekselvis en brikke av gangen med sikte på hullet i midten eller på motstanderens brikker. Før man skyter må brikken plasseres på skytelinjen (ytterste linje). Se illustrasjon.



Posisjoner 'A', 'B' og 'C' er gyldige vinkler. Posisjon "C" er også gyldig fordi brikken fremdeles berører skytelinjen fra utsiden. Plater som er plassert i "D" og "E" posisjoner er ugyldig, skudd kan ikke utføres fra her (se bilde 2). Hver brikke kan kun skytes én gang i hver runde.

### **Fritt skudd**

Hvis brikken faller i senterhullet (det vil si at brikken ligger fullstendig nede i hullet) plasserer spilleren den umiddelbart inn i en 20-skål synlig for motstander. Verdien av brikkene i 20-bollen vil bli lagt til den endelige / total poengsum på slutten av runden.

### **Angrepsspill**

Når du skyter en brikke som stopper utenfor senterhullet, får de



n bare bli på spilleflaten hvis den er innenfor 15-poengs feltet eller den berører sirkelen av støtfangere. I alle andre tilfeller fjernes brikken fra spillet og legges i grøften i ytterkant av spillbordet. Hvis motstanderen har én

eller flere brikker i spill, må den neste spilleren treffe minimum én av hans / hennes brikker med sin egen. Se illustrasjon

Dersom spilleren ikke klarer å treffe noen av motstanderens brikker, må denne brikken

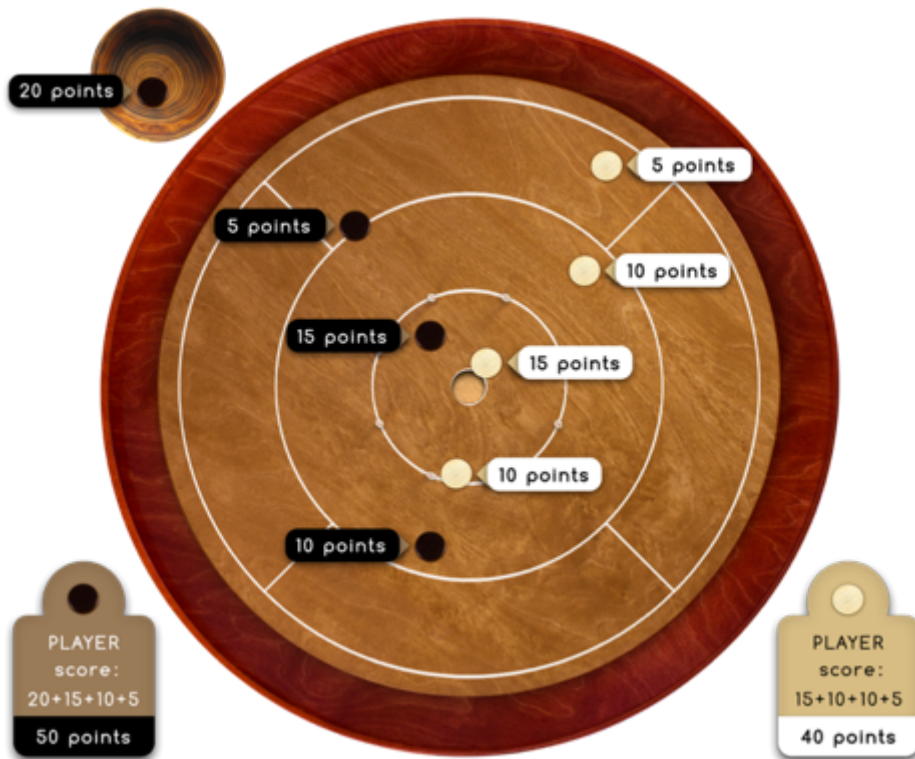


fjernes og legges i grøften, sammen med andre brikker som var involvert i skuddet (inkludert eventuelle brikker som har falt ned i hullet i midten). Angrep kan også gjøres indirekte (f.eks ved først å treffe en støtfanger eller annen brikke) ved å slå mot egen brikke som så treffer motstanderens brikke. Etter å ha kollidert med minst to motstridende brikker, kan brikkene fullføre sine bevegelser hvor som helst innenfor spilleområdet. Bare brikker som berører skytelinjen når de stopper regnes ut av spill og må fjernes ut i grøfta.

En runde varer til begge spillerne har knipset ut sine 12 brikker. Eventuelle brikker som har forlatt spilleområdet er ute av spillet. Alle andre brikker blir liggende til det er slutt. Når alle brikkene er skutt ut, teller man opp poeng.

Poengfordeling skjer etter at alle spillere har skutt ut alle sine brikker. En spiller / lag teller hver brikke innenfor skytelinjen, samt hvis det ligger noen brikker i 20-bollen. Hver brikke kan bare telles en gang.

Hver brikke i 20-bollen er verdt 20 poeng. Brikker innenfor støtfangerlinjen er verdt 15 poeng, 10 poeng utenfor støtfangere og 5 poeng i den ytre scoringsringen (se



bilde). Alle brikker i grøfta er verdt 0 poeng. Eventuelle brikker som berører en separasjonslinje av en sirkel får verdien til den minste sirkelen. Brikker som berører skytelinjen etter det siste skuddet teller 0 poeng.

### Hvordan vinner man?

For å vinne spillet må en spiller / lag samle minst 100 poeng. Etter hver runde regner man ut poengdifferansen mellom vinnende og tapende part. Vinneren får diffen som sitt tellende resultat. Taper får 0 poeng. Resultatet av hver runde legges til resultatet av de foregående rundene, og førstemann til 100 vinner.

Høres gøy ut? Det er det!

**Lykke til fra alle oss i kvalitetstid.no!**