

# Crokinole - Deutsche Spielregel

Ein Schnippspiel für 2-4 Spieler, Dauer ca 20 Minuten

## **Ausstattung:**

- 12 naturfarbene Spielscheiben aus Holz + 2 Ersatzscheiben
- 12 schwarze Spielscheiben aus Holz + 2 Ersatzscheiben
- 1 Aufbewahrungsbox aus Holz mit integrierter Spielstandsanzeige
- 2 Spielstandsanzeige - Stifte
- 1 Set aus 8 Hindernis - Pins aus Holz
- 1 Crokinole Board

## **Das Board**

Das Crokinole Board besteht aus einer 26 Zoll großen runden Spielfläche, das von einem 2 Zoll großen Graben umsäumt ist. Die Spielfläche ist in 4 gleich große Viertel aufgeteilt, einem Viertel als Spielbereich für jeden Spieler.

Das Crokinole Board besitzt vier Wertungsringe und ein Mittelloch, welches 20 Punkte zählt. Die Ringe haben unterschiedliche Werte, je weiter außen sie sich befinden: Der innere Kreis ist von 8 Hindernis - Pins umgeben und zählt 15 Punkte, der mittlere Kreis 10 Punkte und der äußere Kreis ist 5 Punkte wert. Der Begrenzungskreis ganz außen zählt 0 Punkte und bildet die Startlinie für alle Schüsse. Scheiben, die eine Kreislinie berühren, bekommen die Punktzahl des jeweils niedrigeren Sektors.

## **Spiel Aufbau**

Das Board sollte möglichst waagrecht auf einem Tisch aufgebaut werden. Jeder Spieler setzt sich an eine der Viertel des Boards. Die 8 Pins werden in die dafür vorgesehenen Löcher im Innenkreis gesteckt. Sie können jederzeit wieder herausgezogen werden, z.B. um das Board zu wachen oder zu transportieren. Natürlich können sie auch mit ein wenig Klebstoff fest angebracht werden.

## **Spieltechnik:**

Die Spieler schnippen mit dem Zeige- oder Mittelfinger gegen die Spielscheibe, so dass sie über das Spielbrett gleiten kann. Ein Schuss gilt als ausgeführt, sobald der Finger die Scheibe berührt, auch wenn diese sich nicht von der Stelle bewegt.

## **Tipps für Anfänger:**

Crokinole ist ein Spiel, das schnell erlernt werden kann, jedoch dauert es eine Weile, bis man eine gewissen Präzision beherrscht. Daher ist es empfehlenswert, in einem Spiel mit Anfängern die Schuss - Regeln etwas zu lockern und Neulingen zu erlauben, misslungene Schüsse zu wiederholen. Dies verhindert Frustration und macht das Spiel auch für Anfänger zugänglich und spannend.

## **Spielregeln:**

1. Die Spieler legen jeweils 12 ungespielte Spielscheiben gut für alle sichtbar vor sich ab. Es wird ausgelost, wer beginnt.
2. Alle Schüsse werden von der Start/Aus-Linie des zum Spieler weisenden Viertelkreises ausgeführt. Die Scheibe muss die Start/Aus-Linie irgendwie berühren und darf dabei die Viertelkreis-Grenzlinie bis maximal zur Hälfte überschreiten.
3. Während des Spiels darf Das Board nur von der Schnipp - Hand des aktiven Spielers berührt werden. alle anderen Spieler dürfen das Board weder berühren, noch Scheiben bewegen oder ablegen.
4. Grundsätzlich gilt: Weder das Spielbrett noch die Sitzposition dürfen während des Spiels verschoben werden. Die Spieler müssen auf dem Stuhl sitzen bleiben und dürfen stehend keine Schüsse abgeben..
5. Solange auf dem Board **keine gegnerischen Scheiben** liegen, darf der aktive Spieler versuchen, seine eigene Scheibe **direkt in das Mittelloch** zu schnippen. Dabei darf er versuchen, eigene Scheiben zu treffen oder eine oder mehrere Schieben durch Abprallen am Hindernis in des Mittelloch zu schnippen. Schafft er dies nicht, muss die Scheibe mindestens in der 15- Punkte Zone zum Stillstand kommen. Andernfalls wird sie und alle anderen in diesem Schuss berührten Scheiben sofort aus dem Spiel entfernt.
6. Liegt auf der Spielfläche eine gegnerische Scheibe, **muss** der aktive Spieler versuchen, diese mit einer eigenen Scheibe **zu berühren**. Gelingt dies nicht, ist der Schuss ungültig und die soeben geschnippte Scheibe sowie alle eventuell noch berührten eigenen Scheiben werden von der Spielfläche entfernt und in den Graben gelegt.
7. Jede Scheibe, die der Spieler gemäß der Berührungs- Regeln direkt ins Mittelloch schnippen kann, wird sofort aus dem Loch entfernt, neben die Zählleiste gelegt und zählt am Ende des Spiels 20 Punkte, auch dann, wenn es sich um eine Scheibe des Gegners handelt.
8. Scheiben, die nach einem Schuss die Start/Aus- Linie berühren, sind ungültig und werden in den Graben gelegt. Ebenfalls ungültig sind Scheiben, die von der Bande auf die Spielfläche zurückprallen. Wenn sie dabei andere Scheiben verschieben, werden diese Scheiben nach Absprache der Spieler auf ihre Ursprungsposition zurückgelegt.
9. Das Spiel endet, sobald alle Scheiben geschossen worden sind. Nun beginnt die Abrechnung der noch auf dem Spielfeld liegenden Scheiben.

### **Zwei-Spieler-Spiel**

Bei zwei Spielern bekommt jeder 12 Scheiben einer Farbe. Die Spieler schnippen abwechselnd, bis alle Scheiben gespielt sind.

### **Drei-Spieler-Spiel**

Variante 1: Zwei gegen einen: Zwei Spieler teilen sich die Spielsteine zu je 6 Steinen auf und treten gegen den dritten einzelnen Spieler an. Dieser Spieler erhält 12 Steine und ist nach jedem Schuss des Zwei-Spieler Teams an der Reihe.

Variante 2: Drei gegen Drei: Jeder der drei Spieler erhält einen Satz Spielsteine. Ein dritter Satz kann als Zubehör bestellt werden, ohne dass ein komplettes Spiel gekauft werden muss. zusätzlich zur normalen Abrechnung gibt es eine Match-Play-Regel: Der Sieger des Spiels erhält 2 Punkte, der Zweitplatzierte 1 Punkt. Sind zwei Spieler punktgleich, erhält keiner der beiden einen Punkt. ein Spieler, der als erstes 8 Match- Punkt erreicht, gewinnt.

### **Vier Spieler Spiel**

Jeweils 2 Spieler bilden ein Team. Die Team-Partner sitzen sich gegenüber und bekommen je 6 Scheiben der gleichen Farbe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Das Recht des Startspielers wird nach einem beendeten Spiel an den links sitzenden Spieler weitergegeben.

### **Abrechnung:**

1. In der Sammelbox für die Spielsteine befindet sich auch ein kleiner Stift, der in die Löcher auf dem Deckel der Box passt. Damit können die Spielstände festgehalten werden. Für die normale Zählweise können pro Loch 5 Punkte gezählt werden, Beim Matchplay zählen die Löscher 1 Punkt.

2. Gewertet werden alle Scheiben, die nach dem Spiel- bzw. Rundenende noch auf der Spielfläche liegen und alle zur Seite gelegte Scheiben, die ins Mittelloch trafen.

3. Scheiben, die eine Kreislinie berühren, bekommen die Punktzahl des niedrigeren Sektors. Beispiel eine Scheibe, die die Linie zwischen der inneren 15- Punkte Fläche und der 10-Punkte Fläche berührt, erhält nur 10 Punkte. Scheiben, die an der äußeren Linie liegen bekommen keinen Punkt. Zur besseren Übersicht können sie direkt in den Graben geschoben werden.

4. Die Zielflächen zählen folgendermaßen:

- Scheiben im inneren Kreis: je 15 Punkte
- Scheiben im mittleren Kreis: je 10 Punkte
- Scheiben im äußeren Kreis: je 5 Punkte

5. Nach einem Spiel wird nur die Differenz der erreichten Punktzahl für den Sieger notiert. Hat der Sieger 75 Punkte und der Verlierer 50 Punkte erreicht, werden 25 Punkte für den Sieger notiert. Bei Unentschieden erhält keiner der Spieler Punkte.

6. Es wird um eine vorher vereinbarte Punktzahl gespielt, z.B. 100 Punkte. Wer diese als erster erreicht, gewinnt das Spiel.

7. Beim Drei-Spieler-Spiel gelten gesonderte Abrechnungsregeln (Siehe unter Drei Spieler-Spiel).

Optionale Match-Play-Regel (üblicherweise bei Turnieren verwendet)

Die Partei mit dem höheren Ergebnis bekommt 2 Match- Punkte

Bei Gleichstand werden die Punkte geteilt. Gespielt wird so lange, bis eine Partei 8 Punkte erreicht. Bei Unentschieden wird ein Stechen ausgespielt.

## **Pflegeanleitung**

Dein Mayday Games Crokinole Board wird bei guter Pflege über Jahre hinweg haltbar sein. Holz ist ein Naturmaterial, daher empfehlen wir folgende Pflegehinweise:

1 Das Board sollte immer in seiner Originalverpackung transportiert werden, da es darin perfekt passt.

2. wenn das Board getragen wird, sollte es von unterhalb gefasst werden und nicht nur an den äußeren Schienen getragen werden, da diese nicht für das Gesamtgewicht des Boards ausgelegt sind und sich lösen können. Bitte das Board NICHT vertikal nur an den Schienen tragen, da dies das Board beschädigen kann.

3. Bitte das Board flach lagern. Wenn es über längere Zeit an die Wand gelehnt ist, kann sich das Board verformen.

4. Es sollte unbedingt vermieden werden, die Oberfläche des Boards zu beschädigen. Schon kleine Kratzer können das Spiel unpräzise machen.

5. Falls die Stifte im Innenkreis festgeklebt wurden, sollten keine Gegenstände darauf gelagert werden, da diese abbrechen können.

Das Board sollte in regelmäßigen Abständen überprüft werden, da sich Material und Zustand über die Zeit ändern können. Öle und Pflegemittel verlieren mit der Zeit ihre Wirkung und sollten dann nachgepflegt werden.

Sollte das Board verschmutzt sein, ist es möglich, es mit einem Tuch und wenig warmem Wasser zu wischen. Bitte sofort danach trocken wischen, damit das Wasser nicht einziehen kann.

Es ist für das positive Spielerlebnis erforderlich, die Oberfläche des Boards möglichst glatt zu halten. Das Board wurde mit professionellen Materialien, Lacken und Polituren und einem geeigneten Wachs gefertigt. Mit fortschreitender Nutzung ist es möglich, dass das Board schneller wird.

Credits

redaktionelle Bearbeitung: Paula Hiatt

Grafische Bearbeitung: Orlando Ramirez

Viel zu viel playtesting: Abby, Chase und Porter

Deutsche Übersetzung: Jens Loddeke, [www.Spiele-Akademie.de](http://www.Spiele-Akademie.de)