

CAMP+ NATURE®

play & fun

CROQUET SET/ KROKET/ KROCKET/ KROCKET/



> EN_USER GUIDE	2
> DK_BRUGSANVISNING	4
> NO_BRUKSANVISNING	6
> SE_BRUKSANVISNING	8



Made in China

WWW.CAMPNATURE.DK
STENSGÅRDEJ 30
DK-5500 MIDDELFART



Sorted as:
PAPER
PAPIR
PAPPER

CROQUET SET

- * Classic outdoor game for gardens and parks. Includes mallets and balls for each player, 10 hoops, and 2 finishing stakes. Designed for a playing field of approx. 30 × 20 m. Ideal for 2–3 teams with 4–6 players in total.

OBJECTIVE OF THE CROQUET GAME:

- * The objective is to play your ball through all the hoops and hit the stakes according to the rules of the game.

THE GAME:

- * The course must be completed twice: first on the outward run from the starting stake toward the turning stake, and then on the return run in the opposite direction. When the hoops and stakes have been placed on the field as shown in the diagram, the game can begin.
- * First, the order of play must be determined. This can be decided by drawing lots. Alternatively, all players can place their balls at the same distance from the starting stake, e.g., 3 meters. All players then simultaneously hit their ball toward the stake, trying to land as close to it as possible. The ball furthest away goes first, and the closest goes last. In team play, this also determines which players form pairs or teams.
- * The ball is placed halfway between the starting stake and hoop 1. The ball is hit through hoop 1, which gives one bonus stroke. Even better is to hit the ball through hoops 1 and 2 in one go, earning two bonus strokes. These strokes can be used to position the ball for hoop 3 and to pass through the hoop. From there, the ball is played toward the double center hoop (4), which must be passed in a loop both from a to b, exiting at d and c respectively. Passing the center hoop earns two bonus strokes.
- * From here, the ball is played through hoop 5, and then toward hoops 6 and 7. As with hoops 1 and 2, hoops 6 and 7 may be taken in one or two strokes; if the ball lies at an awkward angle for

hoop 6, it is often best to take one hoop at a time. After passing hoop 7, the turning stake must be hit, which gives a bonus stroke that is used to play back through hoops 7 and 6. Passing both hoops in a single stroke yields two bonus strokes, which are then used for hoop 8 (in the same manner as hoop 3).

- * From hoop 8, play continues toward the center hoop (4). This time, the ball must first be played through c and out at b, and then through d and out at a, to get into position for hoop 9.
- * Finally, hoops 2 and 1 must be passed. Care must be taken not to hit the starting stake, as doing so results in being "dead". The player must then either start over or leave the game. After passing all the hoops, the player is considered the winner. In team play, the team whose players all finish first wins.

RULES:

- * A ball is considered to have passed through a hoop when the mallet shaft can be placed between the hoop and the ball without touching the ball. If the ball is stuck in a hoop when it becomes the player's turn, only one stroke may be taken; the player loses the right to the bonus stroke normally earned for passing the hoop.
- * A ball that lies in a hoop may not be used for a CROQUET SHOT (see below), and the same applies to a ball lying between hoop 7 and the turning stake. A player may only attempt to hit the stake (finish) after having croqueted both the opponent's and partner's balls.

- * Passing the hoops—except hoops 1 and 2 on the outward run—gives the right to perform a croquet shot during the bonus stroke. There are three types of croquet shots: the fixed, the loose, and the so-called false croquet.
- * **Croquet Shot:** In croquet, the croquet shot is a central element, and the right to perform it is first earned after passing hoop 3. If a player hits an opponent's ball, they earn an extra stroke, which can be used to continue play or to croquet the opponent's ball.
- * **The Fixed Croquet Shot:** This is performed by placing your own ball tightly against the croqueted ball and then placing your left foot on your own ball so it does not move during the stroke. When performing either a fixed or loose croquet shot, you must never touch the opponent's or partner's ball with the mallet. You only move your own ball toward the croqueted ball, not the other way around. The fixed croquet shot is mainly used to drive the opponent's ball far out of position. The right to continue the stroke sequence is lost if the fixed croquet shot fails—for example, if your own ball moves with the stroke.
- * **The Loose Croquet Shot 1 (Opponent):** This is performed just like the fixed croquet shot, by placing your ball tightly against the croqueted ball, but without holding your ball in place with your foot. This allows your ball to move along with the opponent's ball. By choosing the angle, both balls can be directed to desired positions.
- * **The Loose Croquet Shot 2 (Partner/Team):** Sometimes the loose croquet shot is performed in a different way: if you have croqueted your partner's ball, which might be well-positioned for a hoop, you leave that ball where it lies and instead place your own ball a mallet head's distance away from it. This form of croquet shot gives two bonus strokes, and croquet may be performed in both strokes.
- * The winning player receives 1 point, second place receives 2 points, third place 3 points, and so on. The pair/team with the lowest total score wins.

KROKET

- * Krokot spilles på en bane (helst en plan og jævn græsplæne), der er ca. 30 m lang og ca. 20 m bred. Spilleredskaberne består af lige så mange krokot kugler og krokot køller, som der er deltagere i spillet, samt 10 buer og 2 målpæle. Er der 4-6 deltagere, spilles krokot i almindeligvis af 2-3 hold.

KROKET SPILLET'S FORMÅL:

- * Man skal spille sin kugle gemmen samtlig buer og ramme pælene efter de regler, som gælder for spillet.

SPILLET:

- * Banen skal passeres to gang. På uturen i retning fra startpælen mod vendepælen og derefter på hjemturen, som foregår i modsat retning. Når buer og pæle er anbragt på banen således som vist på figuren, kan spillet begynde.
- * Først skal rækkefølgen på spillerne afgøres. Dette afgøres evt. ved lodtrækning. Alternativt kan man anbringe spillernes kugle i samme afstand fra startpælen, f.eks. 3 meter. Alle spillerne slår nu samtidig deres kugle i retning mod pælen, og forsøger at komme til at ligge så tæt på denne som muligt. Den der ligger længst væk starter, den der er tættest på starter sidst. Ved hold/makkerspil bliver det samtidig afgjort at den der er længst væk og tættest på danner par/hold osv.
- * Kuglen anbringes midtvejs mellem startpælen og bue 1. Kuglen slås gennem bue 1, hvilket giver et frislæg. Bedre endnu er at slå kuglen gennem bue 1 og 2, da man herved opnår 2 frislæg. Disse kan man benytte til at gå i stilling til bue 3 og til at slå gemmen buen. Herfra slås kuglen til den dobbelte midterbue (4), som skal passeres i en sløjfe både fra a og b, kuglen kommer ud henholdsvis ved d og c. Ved at slå gennem midterbuen opnår man 2 frislæg.
- * Herfra spilles igennem bue 5, og videre mod bue 6 og 7. Som ved buerne 1 og 2 kan man ved buerne 6 og 7 vælge mellem at slå igennem i ét eller to slag; ligger kug- len uheldigt for bue 6, vil det være bedst at nøjes med at gå gennem én bue ad gangen. Når bue 7 er passeret skal vendepælen rammes, hvilket

giver et frislæg som benyttes til at slå gennem buerne 7 og 6 igen. Slår man gennem begge buer i ét slag, opnår man 2 frislæg, som benyttes til bue 8 (efter samme fremgangsmåde som bue 3).

- * Fra bue 8 fortsættes til midterbuen (4), men denne gang skal kuglen først slås gennem c og ud ved b, og derefter gennem d og ud ved a for at komme i stilling til bue 9.
- * Til sidst skal buerne 2 og 1 passeres. Man skal passe på ikke at ramme startpælen, idet man i så fald er "død". Herefter starter man enten forfra eller udgår af spillet. Efter at have passeret alle buer betegnes man som vinder. Ved holdspil vinder det hold der først har alle spillere i mål.

REGLER:

- * En kugle regnes for at være kommet igennem bue, når man kan lægge kølleskaftet mellem buen og kuglen uden at røre denne. Ligger kuglen i en bue, har man, når det bliver ens tur kun ét slag; man mister altså retten til det frislæg, man ellers får for at slå gennem bue.
- * En kugle der ligger i en bue, må ikke benyttes til KROKADE (læs nedenfor) og det samme gælder for en kugle, der ligger mellem bue 7 og vendepælen. Man går først til pæls (rammer vendepælen/mod målpælen), når man har haft modstanderens og makkerens kugler i KROKADE.
- * Passage af buerne - dog ikke buerne 1 og 2 på uturen - giver i frislæget ret til krokade. Der er 3 former for krokade, den "faste" og den "løse", og endelig den såkaldte "falske" krokade.

- * **Krokade:** I krocket er krokaden et centralt element, og der opnås først ret til krokade, efter at man har passeret bue 3. Rammer man en modspillers kugle, har man ret til et ekstra slag, som man kan benytte til at fortsætte eller til at krokere modspillerens kugle.
- * **Den faste krokade:** udføres ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, og derefter sætte den venstre fod ovenpå ens egen kugle, således at denne ikke flyttes i slaget. Ved udførelsen af den faste eller løse krokade må man aldrig berøre modstanderens eller makkeres kugle med køllen – man flytter altså sin egen kugle hen til den krokerede kugle og ikke omvendt. Den faste krokade benyttes som oftest til at drive modstanderens kugle så langt ud af stilling som muligt. Man taber sin ret til at fortsætte slagserien, når den faste krokade mislykkes; det vil sige at ens egen kugle ryger med i slaget.
- * **Den løse krokade 1 (modstanderen):** udføres ligesom ved den faste krokade ved at anbringe sin egen kugle tæt op ad den krokerede kugle, men man slå her uden at holde på kuglen med foden, og ens egen kugle løber således med. På den måde kan man anbringe sin egen kugle enten lige for eller mindre skævt for den krokerede kugle dirigere begge kugler derhen, hvor man omtrent ønsker de skal ligge.
- * **Den løse krokade 2 (makkeren/holdet):** undertiden kan den løse krokade udføres på en anden måde, idet man når man f.eks. har krokeret makkerens/holdets kugle, der måske ligger i fin stilling for en bue, man lader denne kugle ligge og i stedet anbringer sin egen kugle i et køllehoveds afstand fra makkerens/holdets kugle; denne form for krokade giver 2 frislæg, og man har ret til at krokere i begge slagene.
- * Den vindende spiller tildeles 1 point, 2'er 2 point 3'er 3 point osv. Det makkerpar/hold der opnår det laveste pointtal vinder osv.

KROKKET

- * Krokket spilles på en bane (helst en plan og jevn gressplen) som er ca. 30 m lang og ca. 20 m bred. Spillutstyret består av like så mange krokket-kuler og krokket-køller som det er deltakere i spillet samt 10 buer og 2 målpeler. Er det 4-6 deltakere, spilles krokket normalt i 2 til 3 lag.

KROKKETSPILLETS FORMÅL:

- * Man skal spille sin kule gjennom samtlige buer og ramme pelen etter de regler som gjelder for spillet.

SPILLET:

- * Banen må passeres to ganger. På utturen i retning av startpelen mot vendepelen og deretter på hjemturen som skjer i motsatt retning. Spillet kan begynne når buer og peler er satt ut på banen som vist på bildet.
- * Først må rekkefølgen på spillerne avgjøres. Dette gjøres ved loddtrekning. Alternativt kan man gjøre følgende: Legg spillernes kuler med samme avstand fra startpelen, f.eks. 3 meter. Alle spillerne slår nå samtidig deres kule i retning mot pelen og forsøker å komme så nær pelen som mulig. Den som ligger lengst borte begynner og den som er tettest på pelen begynner sist. Ved lag blir det samtidig avgjort at den som er lengst borte og tettest på danner et lag.
- * Kulen plasseres midtveis mellom startpelen og bue 1. Kulen slås gjennom bue 1, noe som gir frislæg. Enda bedre er det å slå kulen gjennom bue 1 og 2, for da får man 2 frislæg. Disse kan brukes til å gå i stilling til bue 3 og til å slå igjennom buen. Herfra slås kulen til den dobbelte midterbuen (4) som passeres i en sløyfe både fra a og b. Kulen kommer ut henholdsvis ved d og c. Ved å slå gjennom midterbuen får man 2 frislæg.
- * Herfra spilles gjennom bue 5 og videre mot bue 6 og 7. Som ved buene 1 og 2 kan man ved buene 6 og 7 velge mellom å slå gjennom i ett eller to slag. Hvis kulen ligger uheldig for bue 6, vil det være bedre å nøyes med å gå gjennom én bue av gangen. Når bue 7 er passert, må du ramme vendepelen, noe som gir et frislæg som brukes til å slå gjennom

buene 7 og 6 igjen. Slår man gjennom begge buene i ett slag, får man 2 frislæg som brukes til bue 8 (etter samme fremgangsmåte som bue 3).

- * Fra bue 8 fortsettes til midterbuen (4), men denne gangen skal kulen først slås gjennom c og ut ved b, og deretter gjennom d og ut ved a for å komme i stilling til bue 9.
- * Til slutt skal buene 2 og 1 passeres. Man må passe på å ikke ramme startpelen, fordi det i så fall betyr "død". Deretter starter men enten forfra eller utgår av spillet. Etter å ha passert alle buer anses man å ha vunnet spillet. Ved lagspill vinner det laget som først har alle spillere i mål.

REGLER:

- * En kule regnes for å være kommet gjennom en bue når man kan legge kølleskafte mellom buen og kulen uten å røre denne. Hvis kulen ligger i en bue har man når det blir ens tur kun ett slag. Man mister altså retten til det frislæg man ellers får ved å slå gjennom en bue.
- * En kule som ligger i en bue må ikke brukes til KROKKERING (les nedenfor) og det samme gjelder for en kule som ligger mellom bue 7 og vendepelen. Man må først til pels (ramme vendepelen/mot målpelen) når man har hatt motstanderens og partnerens kule i KROKKERING.
- * Passering av buene – men ikke buene 1 og 2 på turen ut – gir frislæg rett til krokking. Det er 3 former for krokking: Den "faste", den "løse" og den såkalte "falske" krokkingen.

- * **Krokkering:** I krocket er krokkeringen et sentralt element, og det oppnås først rett til krokkering etter at man har passert bue 3. Rammer man en motspillers kule, har man rett til et ekstra slag, som man kan benytte til å fortsette eller til å krokere motspillerens kule.
- * **Den faste krokkering:** Utføres ved å få egen kule inntil den krokkerte kule og deretter sette den venstre foten ovenpå ens egen kule, slik at den ikke flyttes i slaget. Ved utførelsen av den faste eller løse krokkeringen må man aldri berøre motstanderens eller partnerens kule med køllen – man flytter altså sin egen kule bort til den krokkerte kule og ikke omvendt. Den faste krokkeringen brukes som oftest til å drive motstanderens kule så langt ut av stilling som mulig. Man taper retten til å fortsette slagserien når den faste krokkeringen mislykkes. Det vil si at ens egen kule ryker med i slaget.
- * **Den løse krokkering 1 (motstanderen):** Utføres som den faste krokkering, ved å legge egen kule opptil den krokkerte kule, men man slår her uten å holde på kule med foten, og ens egen kule ruller altså med. På den måten kan man få sin egen kule like foran eller ikke så langt på siden av den krokkerte kule og føre begge kulene omtrent til der hvor man ønsker at de skal ligge.
- * **Den løse krokkering 2 (makker/laget):** Noen ganger kan den løse krokkeringen utføres på en annen måte, f.eks. hvis man har krokkert makkeren/lagets kule til en fin stilling for en bue og hvor man lar denne kule ligge og i stedet fører sin egen kule i en køllehodets avstand fra makkeren/lagets kule. Denne form for krokkering gir 2 frislags og man har rett til å krokere i begge slagene.
- * Den som vinner tildeles 1 poeng, andreparten får 2 poeng, tredjeparten 3 poeng osv. Det makkerparet/laget som oppnår laveste poengsum finner osv.

KROCKET

- * Krocket spelas på en bana (gärna en plan och jämn gräsmatta) som är ungefär 30 m lång och 20 m bred. Spelredskapen består av lika många klubbor och klot som det är deltagare i spelet, samt 10 båggar och 2 pinnar. Om det är 4-6 deltagare spelas krocket vanligtvis som 2 eller 3 lag.

KROCKETSPELETS SYFTE:

- * Man ska spela sitt klot genom alla bågarna och träffa pinnarna enligt gällande regler.

ATT SPELA:

- * Man ska passera banan två gånger. På vägen ut går man i riktning från starten mot vändpinnen och därefter genomför man rundan hemåt i motsatt riktning. Spelet kan börja när pinnar och båggar placerats ut på banan så som bilden visar.
- * Först avgör man spelordningen. Detta görs enklast genom lottdragning. Som alternativ kan man placera spelarnas klot på samma avstånd från startpinnen, t.ex. 3 meter. Samtliga spelare slår sitt klot mot startpinnen och det gäller att komma så när som möjligt. Den som hamnar längst bort börjar, den som hamnar närmast startar sist. Om man spelar som lag/par avgörs även hur paren/lagen ser ut, den som hamnar närmast bildar par med den som kom längst ifrån, osv.
- * Klotet placeras mellan startpinnen och den första bågen. Därefter slår man klotet genom båge nr 1, vilket då ger ett frislag. Ännu bättre är om man lyckas slå klotet genom både båge 1 och båge 2, då får man två frislag. Frislagen kan användas för att lägga sig i läge för båge 3 och därefter slå genom bågen. Härifrån slår man sedan klotet mot den dubbla mittbågen (4) som ska passeras både från a och b, klotet kommer ut vid d respektive c. När man slår genom mittbågen får man två frislag.
- * Härifrån fortsätter man till båge 5 och vidare till båge 6 och båge 7. Vid bågarna 6 och 7 kan man, precis som vid 1 och 2, välja att slå genom bågarna med ett eller två slag, om klotet ligger svårt till för båge 6 kan det vara bäst att försöka klara en båge åt gången. När man har passerat båge 7 ska

man träffa vändpinnen, vilket ger ett frislag som man använder för att åter igen slå klotet genom bågarna 7 och 6. Om man slå genom båda bågarna med ett slag får man två frislag som kan användas för båge 8 (enligt samma princip som för båge 3).

- * Från båge 8 fortsätter man till mittbågen (4), men denna gång ska klotet först slås genom c och ut vid b, därefter genom d och ut vid a för att komma i läge för båge 9.
- * Slutligen ska man passera bågarna 2 och 1. Tänk på att inte träffa startpinnen, det innebär att man blir "död". Därefter börjar om man om igen eller utgår ur spelet. När man har passerat alla bågarna har man vunnit. När man spelar i lag vinner det lag som först har alla spelare i mål.

REGLER:

- * Ett klot räknas som att vara genom bågen om man kan placera klubbans skaft mellan bågen och klotet utan att rör vid dessa. Om klotet ligger i en båge får man, när det är ens egen tur, bara ett slag och förlorar alltså rätten till frislag som man annars får när man slå genom en båge.
- * Ett klot som ligger i en båge får inte användas för KROCKAD (läs här nedan) och samma sak gäller för ett klot som ligger mellan båge 7 och vändpinnen. Man går först till pinnen (träffar vändpinnen/mot målpinnen) när man har haft motståndarens och partnerns klot i KROCKAD.
- * Passeras bågarna – dock inte bågarna 1 och 2 på väg ut – ger frislag rätt till krockad. Det finns tre typer av krockad, "fast" och "lös" och den som kallas för "falsk".
- * **Krockad:** Krockad är ett viktigt element i krocket och man får först rätt till krockad efter att man har passerat båge 3. Om

man träffar en motspelares klot har man rätt till ett extraslag, som man kan använda för att fortsätta eller krocka motspelarens klot.

- * **“Fast”**: utförs genom att man placerar sitt eget klot intill det krockade klotet och därefter sätter sin ena fot uppe på det egna klotet så att detta inte flyttas vid slaget. När man utför “fast” eller “lös” krockad får man aldrig vidröra motståndarens eller partners klot med klubban – man flyttar det egna klotet till det krockade klotet, inte tvärtom. “Fast” används oftast för att få bort motståndarens klot så långt som möjligt från läget. Man förlorar sin rätt att fortsätta slagserien om man misslyckas med “fast” krockad, det vill säga om det egna klotet följer med i slaget.
- * **“Lös” krockade 1 (motståndaren)**: Utförs precis som “fast” genom att placera det egna klotet intill det krockade klotet, men här håller man inte fast klotet med foten och det egna klotet följer alltså med i slaget. På så sätt kan man alltså förbättra det egna klotets placering strax före det krockade klotet och flytta båda kloten till en önskad plats.
- * **“Lös” krockade 2 (partnern/laget)**: “Lös” kan även utföras på annat sätt om man t.ex. har krockat med partners/lagets klot som kanske ligger i bra läge framför en båge och placerar då det egna klotet ett klubbhuvud från partners/lagets klot. Denna typ av krockad ger två frislags och man har rätt att krocka i båda slagen.
- * Vinnande spelare erhåller 1 poäng, 2 poäng för andra plats, 3 poäng för tredje plats, osv. Det par/lag som får lägst poäng vinner, osv.

CAMP+
NATURE®