

Croquet speluitleg

Croquet kan worden gespeeld door twee, vier, zes of acht spelers, in teams of individueel. Als er meer leden in het ene team zijn dan in het andere, is het lid toegestaan om met twee ballen te spelen. Zet het spel uit volgens een van de onderstaande afgebeelde diagrammen getoond op het instructieblad. Plaats de pinnen en ringen op een vlakke ondergrond grond 20 x 14 meter. Als er niet genoeg ruimte is, kan het totale plan worden beperkt. Elke speler kiest een houten hamer en een bal met een bijpassende kleur en hij plaatst zijn bal 25 cm voor de eerste pin. Croquet wordt gespeeld door de volgorde van de kleuren op de pinnen te volgen: elke speler probeert op zijn beurt te slagen door zijn bal door de eerste hoepel te slaan. Als de bal niet door de eerste borduurring gaat, verzamelt de speler deze, dan heeft de volgende speler zijn beurt. Als de bal gaat door de eerste hoepel maar mist de tweede, de speler laat hem achter waar hij geraakt werd. Het doel van het spel is om de bal door alle ringen heen te slaan naar de volgorde van het diagram van uw keuze. De spelers beginnen met het raken van de eerste peg en gaan vervolgens door de hoepels totdat ze de laatste peg raken en eindigen opnieuw de eerste peg raken. Als een speler erin slaagt de bal bij de eerste poging door de ring te halen, mag hij opnieuw gaan. Als de bal wordt ingedrukt twee hoepels in een keer de speler heeft dan recht op nog eens twee beurten. Een speler stopt met spelen wanneer zijn bal niet door een hoepel gaat of niet ga door de juiste. De eerste speler die de bal door alle ringen en terug naar de eerste pen haalt, is de winnaar. Hij trekt zich vervolgens terug uit de game en wacht tot de andere spelers klaar zijn. Als een speler erin slaagt zijn bal door één hoepel te krijgen maar een andere bal aanraakt, heeft hij het recht op "CROQUER". Het betekent dat hij de bal net achter de bal plaatst die hij heeft aangeraakt, zijn voet over zijn eigen bal gooit en deze raakt met zijn hamer om zijn tegenstanders zo ver mogelijk naar voren te duwen van het spel mogelijk. Hij blijft dan spelen. Hij stopt met spelen als de bal onder zijn voet vandaan komt of als hij een andere bal raakt.

