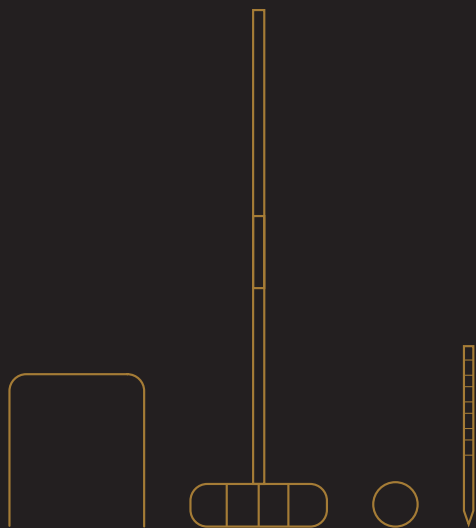


LIMITED EDITION

CROQUET

ART.NO. 31-3112



Claus Jørgensen

SIGNATURE COLLECTION

Croquet

Art.no 31-3112

Please read the entire instruction manual before use and save it for future reference. We reserve the right for any errors in text or images and for making any necessary technical changes to this document. If you should have any questions concerning technical problems please contact our Customer Services.

Brief rules for Swedish croquet

Croquet can be played by two to six players who can either play individually or be divided into two teams.

The lawn/court: The court should measure 14 × 24 metres or have similar proportions.

For competition play, the court is marked off with chalk boundary lines or corner markers.

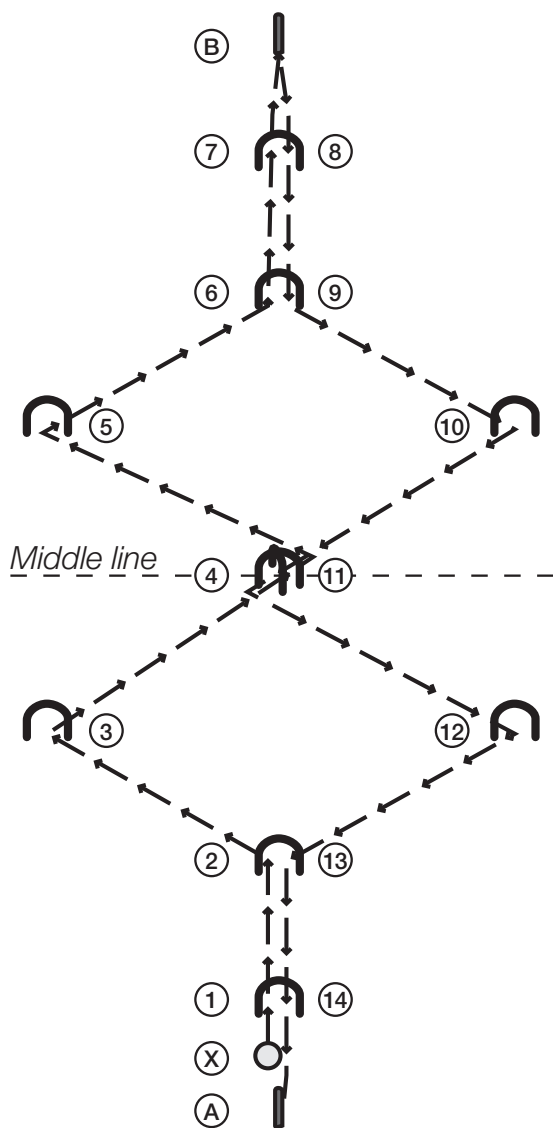
Goal of the game: The goal of the game is to be the first to move your ball (X) from the starting peg (A) through hoops 1-7, strike the target peg (B) and then return back through hoops 8-14 without striking the starting peg again and thereafter over half of the court. The double hoops in the centre of the court are called the "crown" (hoops 4 and 11) and can be run through from both directions. Both of the hoops must be run in the same strike from the side of the court one is playing from. The player or team whose ball has run all the hoops in the correct order, become a rover, croqueted all the opponents and then struck the starting peg with his ball has won. The players should play in the order of the colours on the starting peg from the top down. Two players in the same team should not take turns after each other. If there are only two players, they can use two balls each.

Order of play: Each player should place his/her ball within 1 foot of the starting peg and try to drive the ball through the first hoop or the first two hoops with one strike of the mallet. The whole of the ball must run through the hoop in order for the player to be awarded an extra shot. If any part of the ball is still under the hoop, the player must use his/her next turn to strike the ball back the way it came and then wait until his/her next turn to try and drive the ball through the hoop in one shot. Each player may continue their turn for as long as they advance through the hoops in order or hit another ball (a "roquet") or the target peg. If a player takes a swing at his/her ball and misses, he/she can try again but if the ball is touched he/she may not try again. If a player makes a mistake he/she forfeits his/her turn and it is the next player's turn to play.

Continuation and bonus shots: A player whose ball has run through a hoop may take another shot to try and run through the next hoop or, if his/her ball is out of position, to position the ball in a better place for his/her next turn. Moreover, if a player's ball runs through two hoops in one shot, he/she gets two new shots. Bonus shots cannot be banked and must be used immediately.

Croqueting: If a player chooses to, he/she can strike another player's ball with his/her own ball. If an opponent's ball is struck (a "roquet"), the player on strike can then make a "croquet", i.e. place his/her ball touching the opponents and strike his/her ball to move the opponent's ball out of position. A player may croquet as many times as they like in one turn, but not on the same ball twice without having first run through another hoop with his/her own ball. Balls which have not run through the first three hoops may neither croquet others nor be croqueted. **Note:** Placing one's foot on one's ball when croqueting an opponent's ball is NOT allowed.

Rover: A player who has run through all the hoops in the correct order and who has, in the same turn, struck his/her ball over half length of the court, is called a rover. If the shot to become a rover is unsuccessful, the player must use his/her next turn to strike the ball back past the starting peg again in order to make a new attempt later. In order to win the game, a player must become a rover and then croquet all the other players who have passed the third hoop before striking the starting peg in two shots. If the starting peg is not struck in two shots, he/she must croquet the opponents' balls again. If for some reason the rover's ball strikes the starting peg again before all the opponents' balls have been croqueted, the rover must start from the beginning again.



Krocket

Art.nr 31-3112

Läs igenom hela bruksanvisningen före användning och spara den sedan för framtida bruk. Vi reserverar oss för ev. text- och bildfel samt ändringar av tekniska data. Vid tekniska problem eller andra frågor, kontakta vår kundtjänst.

Kortfattade regler för svensk krocket

Krocket spelas av två till sex personer som antingen spelar var för sig eller delar upp sig i två lag. Utförligare regler kan hämtas från <http://www.svenskkrocket.se/page/svensk-krocket>

Planen: Den bör vara 14 × 24 meter eller ha motsvarande proportioner. Vid tävlingsspel avgränsas planen med linjer eller hörnmarkeringar.

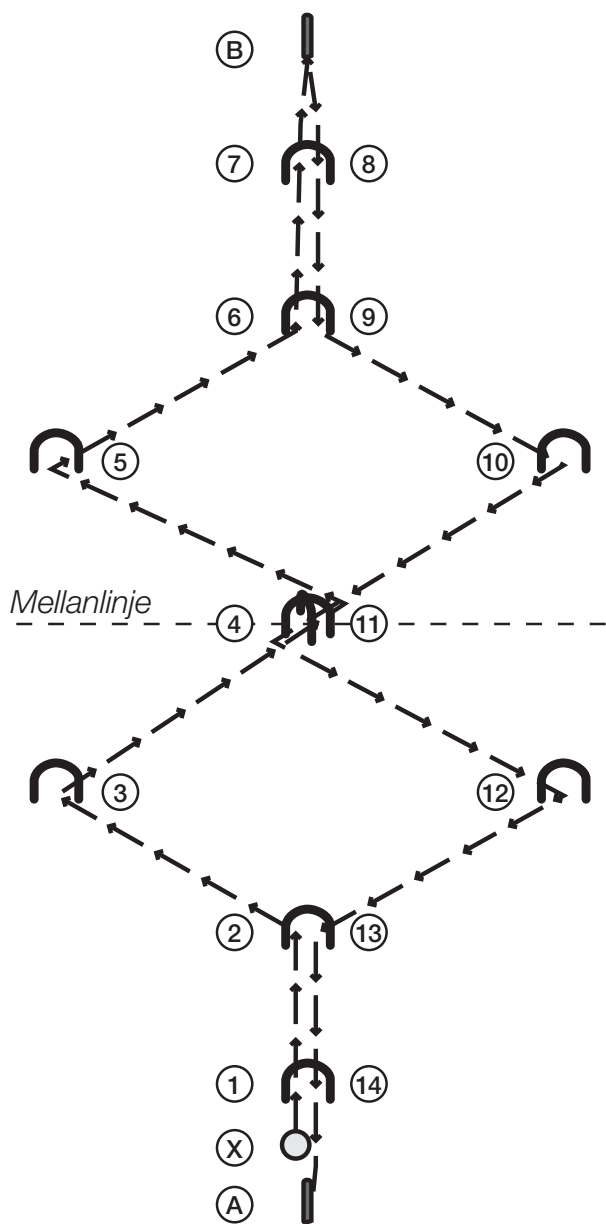
Spelet: I krocket ska klotet (X) slås från utgångsspinnen (A), genom bågarna 1–7, i huvudkäppen (B), genom bågarna 8–14 utan att vidröra fotkäppen (d.v.s. utgångsspinnen) – och därefter över halva banan. Dubbelbågen i mitten kallas ”kronan” (båge 4 och 11) och kan passeras från två olika håll. Båda bågarna måste passeras i samma slag från den sida av spelplanen man spelar ifrån. Den spelare eller det lag, vars klot passerat banan rätt, gått ut som fribrytare, krockat alla motståndare och först slår i fotkäppen, har vunnit. Deltagarna spelar i den ordning som utgångsspinnens färger anger uppifrån. Två som spelar i lag ska inte spela efter varandra. Om bara två spelare deltar kan de spela med två klot vardera.

Start: Varje spelare ska lägga sitt klot inom en (1) fots avstånd från utgångsspinnen och försöka att i ett slag slå klotet genom den första bågen eller genom de båda första. Hela klotet måste passera bågen i ett slag för att man ska erhålla ett extraslag. Ligger någon del av klotet i bågen får man i nästa speltur slå sig tillbaka för att i kommande speltur göra ett nytt försök att passera hela bågen i ett slag. Varje spelare får fortsätta så länge denne spelar med framgång, det vill säga slår sitt klot genom rätt båge eller träffar ett klot - krockerar - eller träffar huvudkäppen. Om en spelare slår utan att träffa sitt klot får han ett nytt slag, vidrör han klotet får han inte slå på nytt. Gör en spelare fel utdöms spelartursstraff och det är nästa spelares tur att fortsätta.

Alltså: En spelare som gått igenom en båge får ett nytt slag för att passera genom nästa eller – om klotet kommit ur läge – för att slå klotet till lämpligare läge för nästa slag. Därav följer också att den spelare som passerar två bågar i ett slag får två nya slag. Det går inte att ha slag tillgodo.

Krockering: Om en spelare vill, har han rätt att med sitt klot sikta på en annan spelares klot. Om han träffar det andra klotet ska han lägga sitt eget intill och slå på det egna klotet tills det främmande klotet rör sig. Spelare får krockera så många klot i följd som denne vill, men inte samma klot två gånger utan att först ha passerat en båge med det egna klotet. Klot som inte hunnit passera de tre första bågarna får varken krockeras eller slås bort. **Obs!** Det är INTE tillåtet att sätta foten på klotet och slå bort det från motståndaren!

Fribrytare: Den spelare som i rätt ordning passerat alla bågar, samt i ett slag i samma speltur slår sig över halva planen, kallas fribrytare. Misslyckas detta fribrytarslag, får klotet i nästa speltur slås tillbaka nedanför fotkäppen för att göra ett nytt försök att bli fribrytare. För att bli vinnare måste fribrytaren krockera samtliga spelare som passerat tredje bågen, innan han inom två slag slår klotet i fotkäppen. Misslyckas han med att träffa fotkäppen inom två slag får han krockera alla klot en gång till. Om fribrytarens klot, genom eget eller andra spelares förvållande, skulle slå i fotkäppen innan alla har blivit krockerade får fribrytaren börja om spelet från början.



Krocket

Art.nr. 31-3112

Les nøye igjennom hele bruksanvisningen og ta vare på den til senere bruk. Vi reserverer oss mot ev. tekst- og bildefeil, samt forandringer av tekniske data. Ved tekniske problemer eller andre spørsmål, ta kontakt med vårt kundesenter.

Kortversjon av regler for krocket

For utfyllende regler anbefales det å studere regler for norsk krocket på Norges Croquet Forbunds hjemmeside (<http://www.croquet.no/regler.php>).

Spillere: Krocket spilles av 2 til 4 personer (eller flere). Man kan spille individuelt eller deles opp i lag på 2 til 3 personer.

Banen: Norsk standardbane måler 12,8 × 32 m. Avstandene mellom portene skal være fortrinnsvis 3,2 m og 6,4 m mellom bøyler og kryss.

Spillet: Spillet går ut på å slå krocketkulen (X) fra utgangsspinnen (start-/målpinnen A), og deretter gjennom bøylene 1-7 i en bestemt rekkefølge. Kula skal treffe vendepinnen (B), og deretter føres gjennom bøylene 8-14 og tilbake til utgangsspinnen. Man må ikke treffe utgangsspinnen underveis (det gir poeng til motstander). Når en deltaker har gått gjennom alle bøylene er vedkommende (person eller lag) «røver» og skal treffe motspillerens kule et på forhånd bestemt antall ganger. Når dette er gjort skal kula treffe målepinnen. Dersom målepinnen treffes før motstanders kule er truffet, får spilleren siste oppnåelige plass. Dersom det skjer ved egen aktivitet kalles det «selvmord». Dobbeltbuen på midten kalles «Krysset» (bue 4 og 11) og kan passerer på forskjellige måter. Begge buene må passerer i samme slag fra den siden av banen man spiller fra. Den spiller eller det laget som har passert banen i riktig rekkefølge først, har vært røver og krocket alle motspillere og truffet utgangsspinnen, har vunnet.

Start: Spillet starter ved at man trekker om rekkefølgen. Deretter velger man farger (Nr. 1 velger farge først osv.). Fargen bestemmer rekkefølgen for spillerne/lagene.

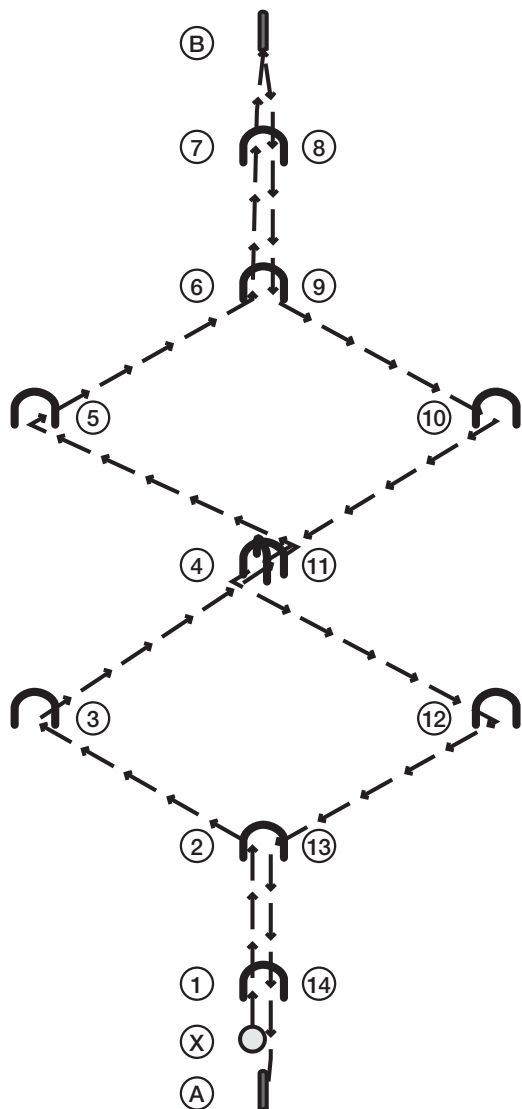
Når man begynner spillet må hver spiller legge sin kule innen en klubbengdes avstand fra utgangsspinnen og forsøke å slå kula gjennom den første (eller de to første) buen(e) på ett slag. Klarer man dette får man ett ekstra slag. Hver spiller får fortsette så lenge vedkommende har framgang, det vil si så lenge kula slås gjennom buene som står for tur, treffer vendepinnen (når en er kommet dit hen i spillet) eller treffer en annens spillers kule (hvis man er røver). Hvis en spiller slår uten å treffe kula sin, får spilleren et nytt slag. Hvis kula berøres får ikke spilleren slå på nytt.

Altså: En spiller som har slått kula sin gjennom en (flere) bue, får et nytt slag for å passere neste, eller for å slå kula i bedre leie før neste slag, dersom den har kommet helt ut av leie. Spillere som passerer to buer i ett slag får to nye slag (passering av krysset gir kun ett slag). Man kan ikke ha slag til gode.

Krokking: Hvis en spiller ønsker det, har han rett til å sikte på en annen spillers kule. Hvis han treffer den andre kula, skal han legge sin egen inntil og slå på egen kule til motspillerens kule beveger seg. Det er flere forskjellige måter å kroke på:

1. Fast krokking – hvor man setter en fot på kula sin, og kroker motstanders i den retningen man ønsker.
2. Løs krokking, dvs. legge kula sin tett inntil den trufne kula og slå på sin egen kule slik at begge kulene settes i bevegelse eller
3. Legge sin egen kule i en klubbengdes avstand fra den trufne kula og slå to slag derfra. Kuler som ikke har passert de tre første buene kan ikke krokkes eller slås bort.

Røver: En spiller som har slått seg gjennom alle bøylene, i riktig rekkefølge og riktig vei, og har truffet vendepinnen halvveis, kalles røver. For å vinne må denne innen han/hun går på målpinnen treffe og krokkere bort samtlige motspillere et på forhånd avtalt ganger (vanligvis 3). Om røveren ved egen eller motspilleres hjelp treffer målpinnen innen samtlige kuler er truffet, anses han ferdig og får siste oppnåelige plass. Spilleren får ett poeng for hver gang han kroker en motspiller. En røver kan treffe andre spillers kuler flere ganger enn det som er avtalt og må da krokkere dem, men får ikke poeng for dette. Første røveren som blir ferdig vinner, og de som følger etterpå får plassering etter hvert som de avslutter spillet.



Kroketti

Tuotenro 31-3112

Lue käyttöohjeet ennen tuotteen käyttöönottoa ja säilytä ne tulevaa tarvetta varten. Pidätämme oikeuden teknisten tietojen muutoksiin. Emme vastaa mahdollisista teksti- tai kuvavirheistä. Jos laitteeseen tulee teknisiä ongelmia, ota yhteys myymälään tai asiakaspalveluun.

Suomalaisen kroketin säännöt

Kroketin pelaajamäärä on 2–6 pelaajaa. Peliä voidaan pelata yksittäin tai kahdessa joukkueessa. Tarkemmat säännöt voit hakea internet-osoitteesta:

<http://www.krokettiliitto.fi/saannot/>

Pelikenttä: Pelikentän mitat ovat 14 × 24 m tai muut mitat samassa mittasuhteessa.

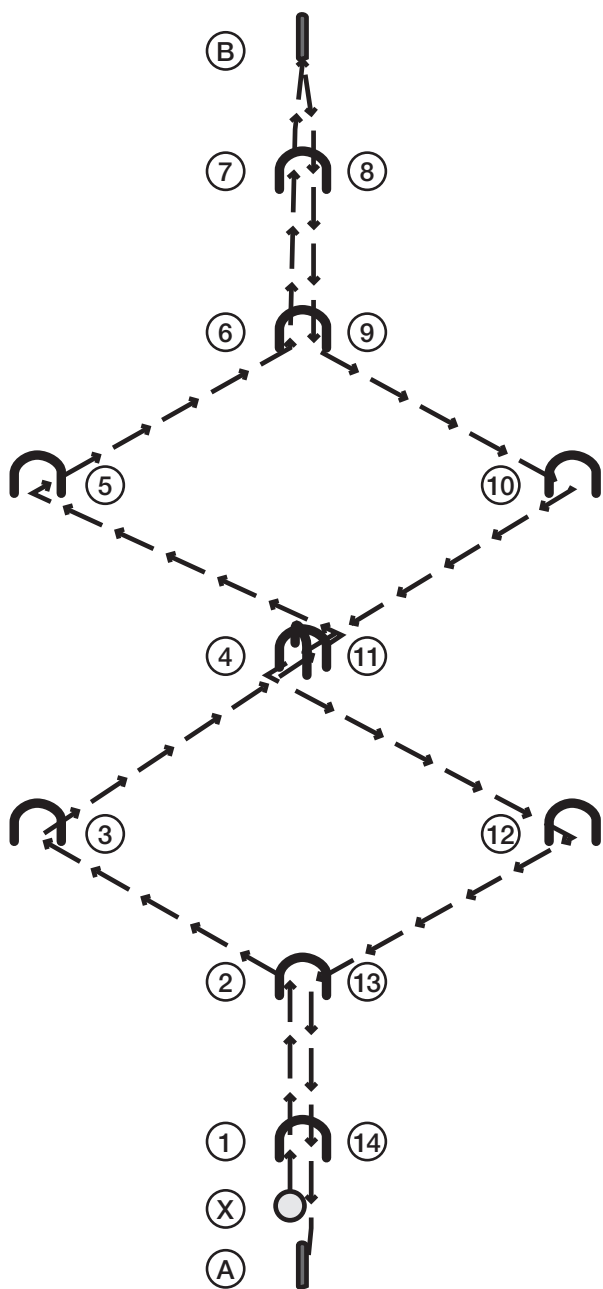
Kilpailupelissä kenttä rajataan linjoilla tai kulmamerkinnoilla.

Peli: Krokettissa pallo (X) lyödään lähtötolpalta (A) alkaen porttien 1–7 läpi, minkä jälkeen päätolppaan (B) ja porttien 8–14 läpi ilman ja lopuksi takaisin lähtötolppaan. Keskellä olevaa kaksoisporttia kutsutaan kirkkoportiksi (portit 4 ja 11) ja sen läpi voi mennä kahdesta suunnasta. Molempien porttien läpi on päästävä yhden lyönnin aikana siltä puolelta pelikenttää, josta pelaaja on tulossa. Voittaja on se pelaaja tai joukkue, jonka pallo läpäisee radan hyväksytysti ja osuu maalitolppaan (A) ensimmäisenä. Pelaajat pelaavat lähtötolpan värien (ylhäältä alkaen) mukaisessa järjestyksessä. Samassa joukkueessa olevat eivät saa lyödä peräkkäin. Jos osallistujia on vain kaksi, heillä voi olla kaksi palloa kullakin.

Aloitus: Kukin pelaaja asettaa vuorollaan pallon oman jalkansa etäisyydelle lähtötolpasta ja yrittää saada pallon yhdellä lyönnillä ensimmäisen portin tai kahden ensimmäisen portin läpi. Pallon on läpäistävä portti kokonaisuudessaan yhdellä lyönnillä, jotta pelaaja saisi uuden lyönnin samalla pelivuorolla. Jos pallo jää osittain portin sisälle, pelaajan täytyy lyödä pallo takaisin portin alta tulosuuntaan seuraavalla pelivuorollaan. Vasta sitä seuraavalla vuorolla pelaaja voi yrittää päästä portin läpi uudelleen. Pelaaja saa jatkaa lyöntivuoroaan silloin, kun hän lyö pallonsa järjestyksessä oikean portin läpi tai osuu eli ”krokkaa” joko toiseen palloon tai päätolppaan. Jos pelaaja lyö ohi osumatta palloon, hän saa lyödä uudelleen. Hän ei kuitenkaan saa lyödä uudelleen, mikäli hän hipaiseekin palloa. Mikäli pelaaja tekee virheen, hänelle tulee pelivuororangeistus ja pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jatkolyönti: Lyötyään pallon portin läpi pelaaja saa jatkolyönnin. Pelaaja, jonka pallo läpäisee kaksi porttia yhdellä lyönnillä, saa siten kaksi jatkolyöntiä. Lyöntejä ei voi kerätä varastoon.

Krokkaus: Pelaaja voi halutessaan yrittää osua pallollaan toisen pelaajan palloon. Jos hän osuu toiseen palloon, tulee hänen laittaa oma pallonsa osumansa pallon kylkeen ja lyödä omaa palloa, kunnes toinen pallo liikaahtaa. Pelaaja saa krokata niin monta palloa peräkkäin kuin haluaa, mutta samaa palloa saa krokata vasta sen jälkeen, kun oma pallo on läpäissyt välissä yhden portin. Palloa, joka ei vielä ole läpäissyt ensimmäistä porttia, ei saa krokata tai lyödä pois.



Krocket

Art.Nr. 31-31-3112

Vor Inbetriebnahme die komplette Bedienungsanleitung durchlesen und aufbewahren. Irrtümer, Abweichungen und Änderungen behalten wir uns vor. Bei technischen Problemen oder anderen Fragen freut sich unser Kundenservice über eine Kontaktaufnahme.

Vereinfachte Spielregeln für Gartenkrocket

Gartenkrocket kann von zwei bis sechs Personen individuell oder in zwei Mannschaften aufgeteilt gespielt werden. Auch für das Gartenkrocket gibt es viele verschiedene regionale Abweichungen. Alternative Regeln können im Internet nachgeschlagen werden. Hier werden nur die vereinfachten Regeln präsentiert. Um spätere Missverständnisse zu vermeiden, ist es wichtig, dass alle Mitspieler vor Spielbeginn mit den Regeln vertraut sind.

Spiefeld: Die Größe des Spielfeldes beträgt ca. 10 × 20 m, kann aber auch kleiner gewählt werden. Das Spielfeld kann mit Eckmarkierungen eingegrenzt werden. Die 10 Tore werden wie auf der Abb. angezeigt aufgestellt. Ein Pfosten wird am Start platziert, der andere am Ziel.

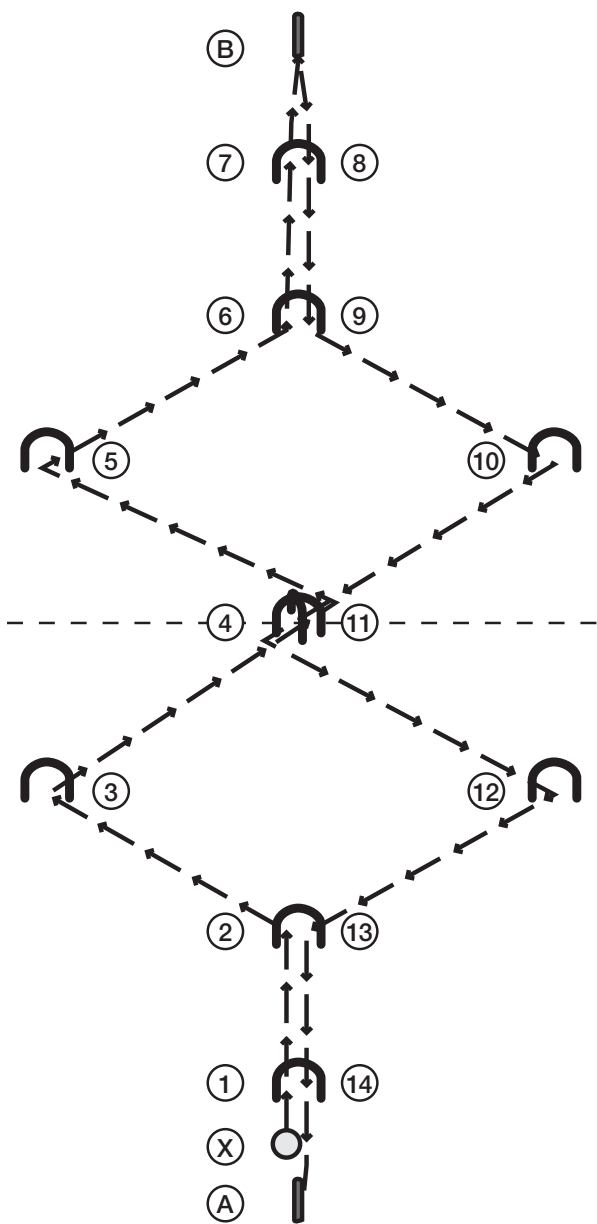
Spiel: Die Spieler beginnen in derselben Reihenfolge wie die Farben des Startpfostens. Die Kugel wird etwa 25 cm vor dem Startpfosten gelegt und dann angeschlagen. Die Kugel muss dabei durch das 1. Tor geschlagen werden. Wenn dies klappt, dann darf der Spieler weiter schlagen, bis ein Tor nicht durchschlagen wird, denn dann ist der nächsten Spieler an der Reihe. Dabei müssen die Tore in der Reihenfolge 1-7 durchschlagen werden.

Der Spieler darf aber auch weitermachen, wenn er krockettiert oder den Start-/Zielpfosten berührt.

Krockettieren: Trifft ein Spieler mit seiner Kugel die eines Mitspielers, so darf er seine Kugel daneben legen, seinen Fuß auf seine Kugel setzen und die Kugel des Gegners aus dem Feld schlagen. Er kann seinen Ball aber auch dort lassen wo er ist und erhält stattdessen zwei Schläge. Bälle, die nicht die ersten drei Tore durchlaufen haben, können nicht krockettiert werden.

Rückspiel: Hat der erste Spieler die Tore 1-7 in eine Richtung durchgeschlagen und den Zielpfosten erreicht, tritt er den Rückweg zum Startpfosten an (Tore 8-14).

Sieg: Der Spieler, der mit seiner Kugel als erster den Startpfosten wieder erreicht, hat gewonnen.



SVERIGE

Kundtjänst	tel: 0247/445 00 fax: 0247/445 09 e-post: kundservice@clasohlson.se
Internet	www.clasohlson.se
Post	Clas Ohlson AB, 793 85 INSJÖN

NORGE

Kundesenter	tlf.: 23 21 40 00 faks: 23 21 40 80 e-post: kundesenter@clasohlson.no
Internett	www.clasohlson.no
Post	Clas Ohlson AS, Postboks 485 Sentrum, 0105 OSLO

SUOMI

Asiakaspalvelu	puh.: 020 111 2222 sähköposti: asiakaspalvelu@clasohlson.fi
Internet	www.clasohlson.fi
Osoite	Clas Ohlson Oy, Kaivokatu 10 B, 00100 HELSINKI

GREAT BRITAIN

Customer Service	Contact number: 020 8247 9300 E-mail: customerservice@clasohlson.co.uk
Internet	www.clasohlson.co.uk
Postal	10 - 13 Market Place Kingston Upon Thames Surrey KT1 1JZ

DEUTSCHLAND

Kundenservice	Hotline: 040 2999 7811 E-Mail: kundenservice@clasohlson.de
Homepage	www.clasohlson.de
Postanschrift	Clas Ohlson GmbH, Jungfernstieg 38, 20354 Hamburg

clas ohlson