KROKET

- A CARDBOARD GAME

FASTAVAL 2013
MADS HAVSHØJ

FOR 3-4 SPILLERE
30-60 MINUTTER

VERSION 08.04.2013

Indhold

	Side
Spillets indhold	2
Spilelementer	2
Opsætning	3
Start spillet	3
En tur	4
Grønne kort	4
Gennemskydning af bue	4
Hoppe over ting / flyvende kugler	5
En lille stille en	5
Røde kort	6
Blå kort	6
At ryge i hækken / spille uden for banen	6
Reflektering	7
Ramme et trælst træ	7
Reflektering igennem bue	8
Krokering	9
At vinde spillet	10
Spileksempel	10
Andre versioner af spillet	12
Kortforklaring	13
Credits	16

Spillets indhold

1 Spillebræt
74 Kort
4 Regelkort
4 Kugler i 4 farver
4 Buer
2 Pæle (start og mål)
1 Trælst træ
0 Øl …. *Dem må I sørme selv købe. Stop med at lede i kassen, der er ikke nogle.*

Spilelementer

Brættet viser haven, hvor spillet foregår.

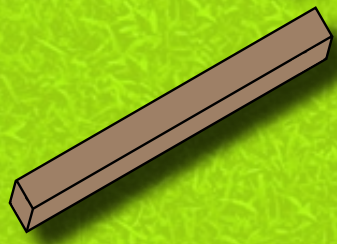
De fire regelkort har en kort gennemgang af de vigtigste regler, som du kan have liggende foran dig under spillet.

Kuglen viser, hvor din kugle befinder sig i haven.

De fire buer stilles op mellem pælene og skal gennemskydes i rigtig rækkefølge og retning for at gennemføre spillet.

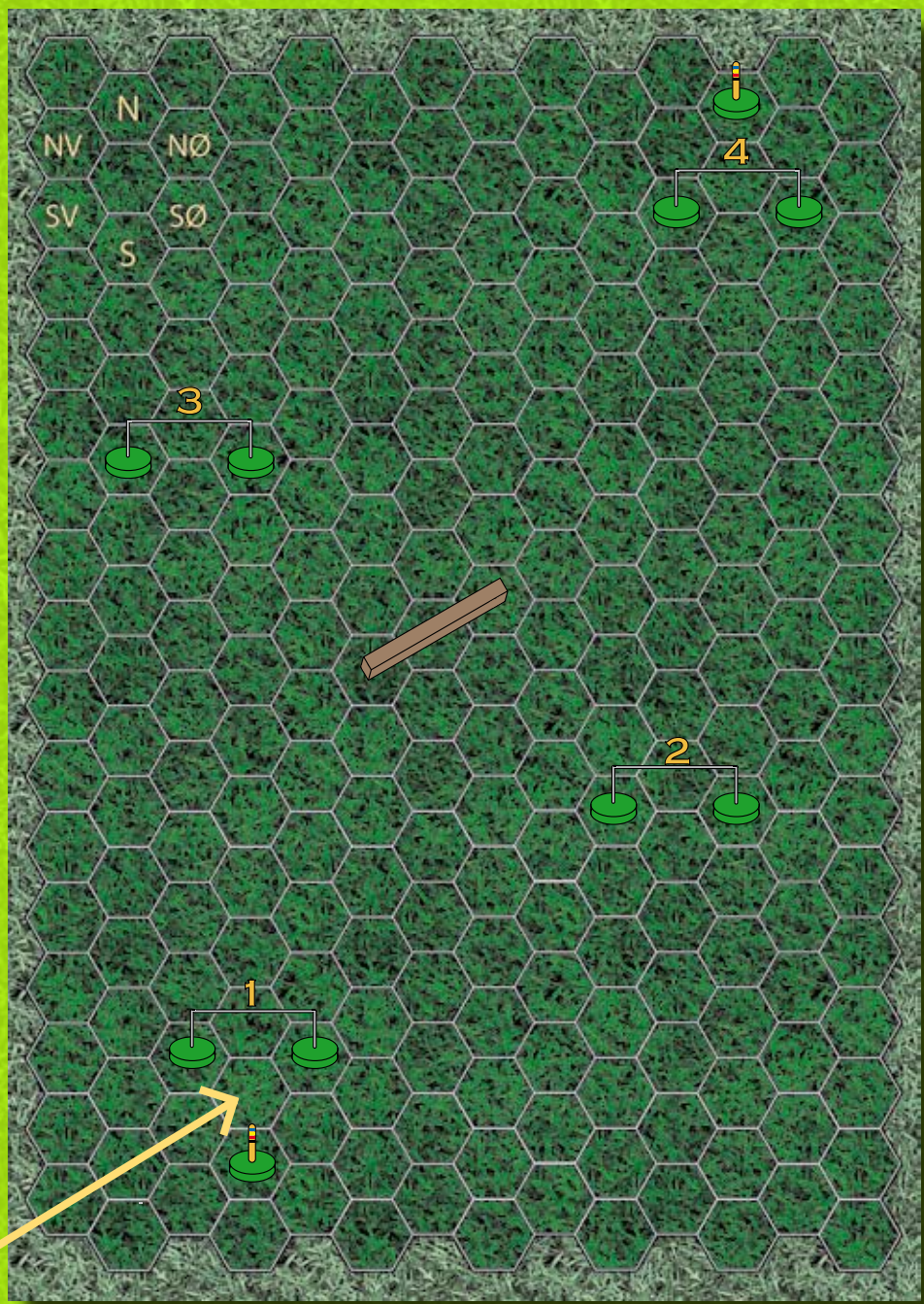
De to pæle stilles i hver sin ende af banen og viser, hvor spillet starter og slutter

Det trælse træ ligger bare i vejen og der skal spilles udenom el- ler skydes henover.



Opsætning

Buer og pinde sættes op som vist på billedet. Man kan vælge at spille en udvidet eller alternativ version af spillet, se afsnittet om Andre versioner af spillet på side 12. Kortene blandes og der deles seks kort ud til hver spiller. De resterende kort lægges i en bunke med bagsiden opad, et sted hvor alle spillere kan nå den.



Start Spillet

Den spiller, der er mest blå, tager den blå kugle. De andre spillere tager en farve efter eget valg. Blå spiller starter ved at placere sin kugle på et felt ved siden af startpinden og tager den første tur. Spillerrækkefølgen er herefter med uret og den næste spiller placerer sin kugle på startfeltet og tager sin tur osv.

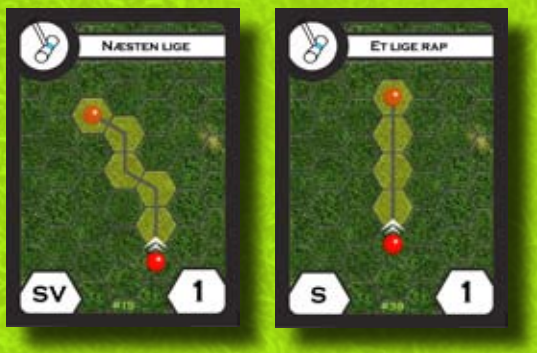
En tur.

I ens tur må man:
Spille et grønt kort.
Spille et eller flere grønne kort mere, hvis man får et ekstra skud eller skal krokere
Spille lige så mange røde og blå kort man vil.
Derefter trækker man op til seks kort igen og giver turen videre til næste spiller.

Og drikke øl! Ikke glemme det, vi spiller jo ikke for sjov, vel?

Grønne kort

De grønne kort er skudkort.
Man må spille et skudkort fra sin hånd i sin tur. Spiller man et skudkort, erklærer man en retning, f.eks Nordvest som vist på diagrammet herunder. Man drejer nu skudkortet så retningspilen peger i den erklærede retning på kompasrosen på brættet og følger derefter instruktionen på skudkortet.



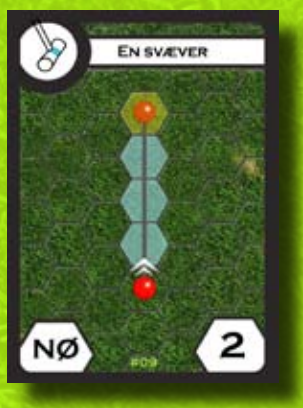
Gennemskydning af bue.

Passerer ens kugle igennem eller reflekteres igennem en bue, må man tage et ekstra skud. Rammer man igennem flere buer, får man flere ekstra skud, et skud for hver bue.
En bue skal gennemskydes fra Syd mod Nord. Man skal igennem Buerne i rækkefølgen som er vist under opsætning.
Når man har ramt igennem en bue, skal man tage sit ekstra skud med det samme. Man trækker ikke nye kort op før efter ekstraskuddet.

Totalt godt skud der. Det var også mig der gjorde det. Og se så lige godt efter Røvbanan, hvordan jeg skyder den lige til månen med mit ekstra skud.

Hoppe over ting/flyvende kugler

På nogle af skudkortene er kuglen i luften i dele af skuddet. Kuglen er i luften på de blå felter på kortet. På de felter som kuglen passerer mens den er i luften, vil den ikke ramme igennem buer, andre kugler eller forhindringer.
Det er ofte en god ide at råbe FORE, når kuglen letter. Det gør pænt nas at få en kroketkugle i hovedet.
Hoppe/flyve kort kan bruges til at komme forbi det trælse træ der ligger midt på banen i standart opstillingen. Se eksemplet herunder.



En "Lille stille en"

Har man ikke flere grønne kort, skal man skyde en "Lille stille en". Man kasserer alle sine kort og erklærer en retning.
Derefter flytter man sin kugle 2 felter i den erklærede retning, hverken mere eller mindre. Man trækker først nye kort, når det er en ens tur igen.

Rammer man igennem en bue med sit lille stille skud eller ved hjælp reflektering, må man trække kort op igen med det samme til sit ekstra skud.

Man kan også bruge en "Lille stille en" til at krokere med. Så man kan godt skyde ind i en andens kugle og krokere denne uden grønne kort på hånden.

Man må godt bruge de røde eller blå kort man har på hånden, inden man vælger at kassere sin hånd for at spille en "Lille stille en".

Hvad læser du det her for?
Reglerne står deroppe!
Så stop dog - er du dum eller hvad?

Folk, der skyder en lille stille en ligger ned, og folk der ligger ned, skal man sparke til.

Røde kort

Et rødt kort kan spilles, når et andet kort spilles, som det røde kort påvirker. Dvs. røde kort må spilles selv om det ikke er din tur, men selvfølgelig også i din tur.
Et spil er jo ikke sjovt, hvis ikke der er et destruktivt element. I Kroket er det de røde kort.

Blå kort

Et blåt kort må spilles hele tiden, også i din tur. Nogle kort har specielle regler for hvornår de må spilles. Hvis det er tilfældet, vil det stå på kortet. Står der ingenting, må det spilles, som man har lyst.

At ryge i hækken / spille uden for banen

Hvis man ved en fejl, ved krokering eller pga effekter fra røde eller blå kort havner uden for banen. Så bruger man næste tur på at hente sin kugle ud af hækken og lægge den på det felt, hvor man forlod banen. Man mister altså sit skud i den runde, man roder rundt ude i hækken efter sin kugle.
Hvis man ryger ud i hækken på et skud, som man har skudt igennem en bue, kan man bruge sit ekstra skud på at hente kuglen ud af hækken.

Ha, prøv at se den hat. Han finder da aldrig den kugle før alt græsset er visnet væk og buskene fældet. Men så har jeg tid til en øl mere, skål!

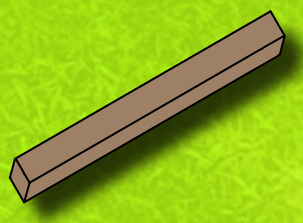
Reflektering

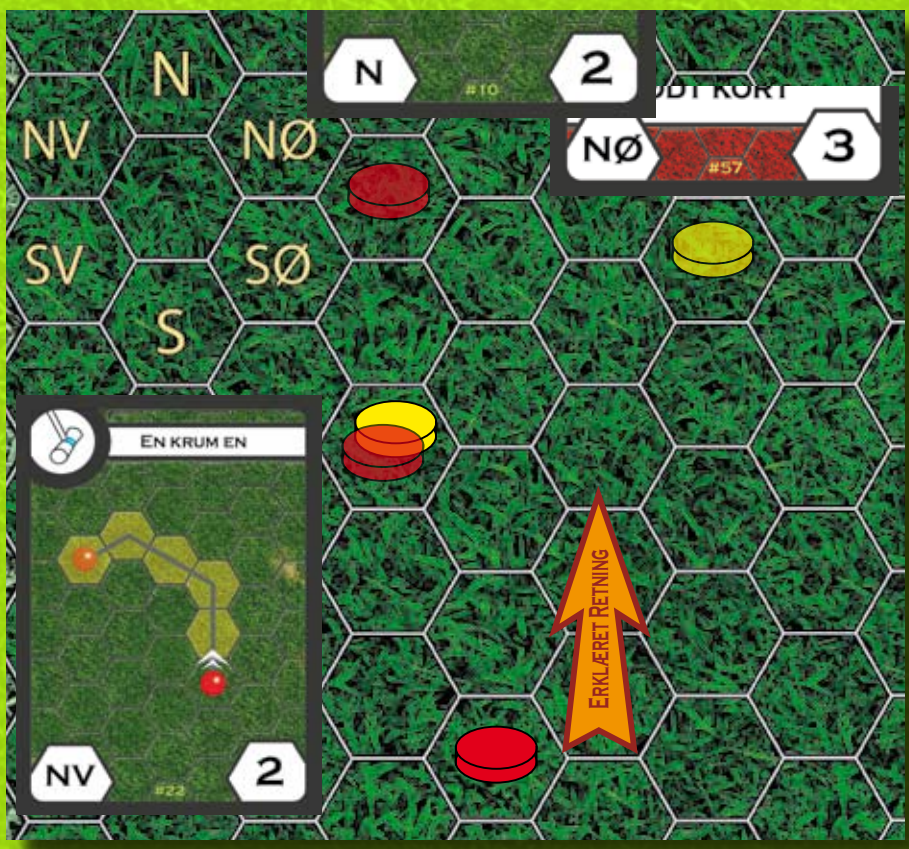
Rammer ens kugle en bue, en pæl eller et trælst træ, langs den rute som skudkortet viser, stopper kuglen på det felt, hvor de rammer hinanden, og reflekterer til et andet felt. Træk et kort fra bunken og placer kuglen det antal felter og retning væk fra forhindringen, som er vist på kortet. Kortet kasseres herefter. Hvis man rammer en anden kugle trækkes der først et reflekteringskort for din egen kugle, dernæst for den ramte kugle, som vist herunder.

Rammer et Trælst træ

Rammer man et trælst træ, skal man vende reflekteringskortet indtil man får en retning, der er mulig. Man kan altså ikke reflektere igennem træet. Det er muligt at reflektere langs træet.

Det trælse træ er kun med for at ødelægge dit spil. Tør øjnene, tag en tår øl og spil videre, tudeprins.

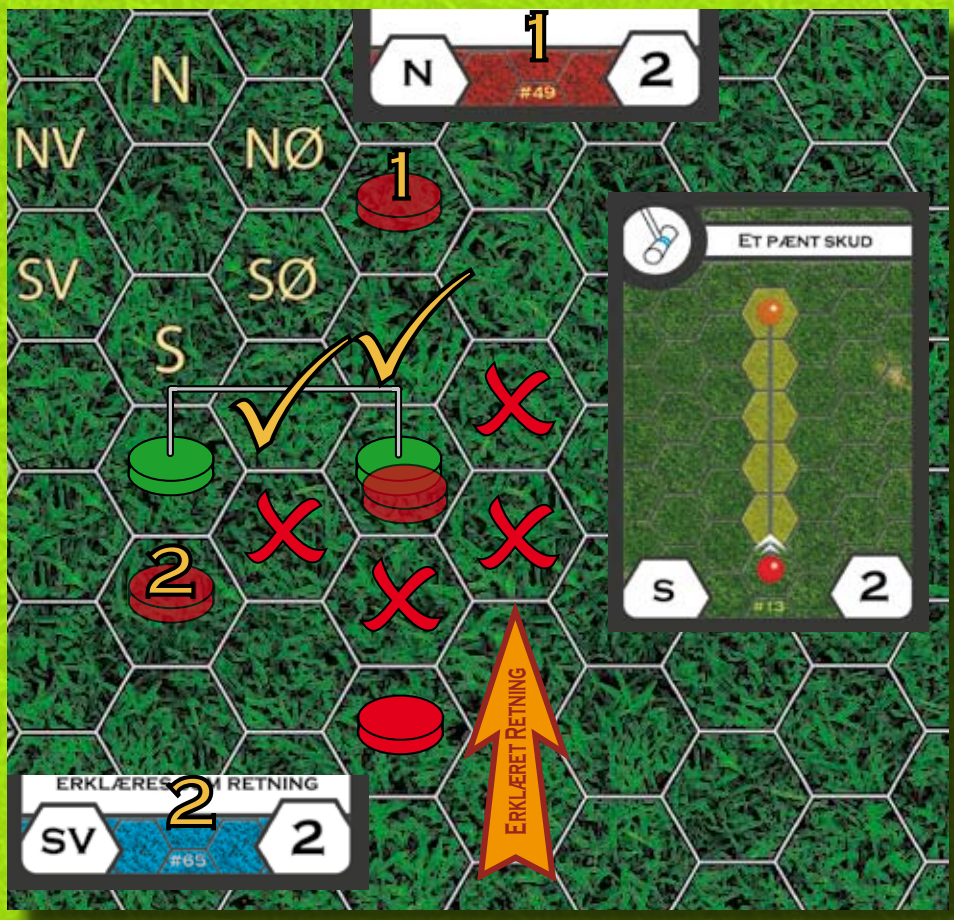




Reflekter igennem bue

Hvis man reflekterer på en bue kan man være heldig, at man er kommet igennem buen. Man skal være på et felt der er syd for den bue, man vil reflektere igennem. Feltet behøver ikke være stik syd.
I eksemplet herunder er reflektering #1 god, mens #2 er er uheldig.

Ved reflektering mod en bue, er der kun to reflekteringsretninger der gør, at man kommer igennem. I eksemplet herover er det Nord og Nordvest. Rammer man den anden side af buen er det selvfølgelig Nord og Nordøst som gør, at man er kommet igennem buen.
Er ens kugle reflekteret igennem en bue får man selvfølgelig et ekstra skud og håneret.



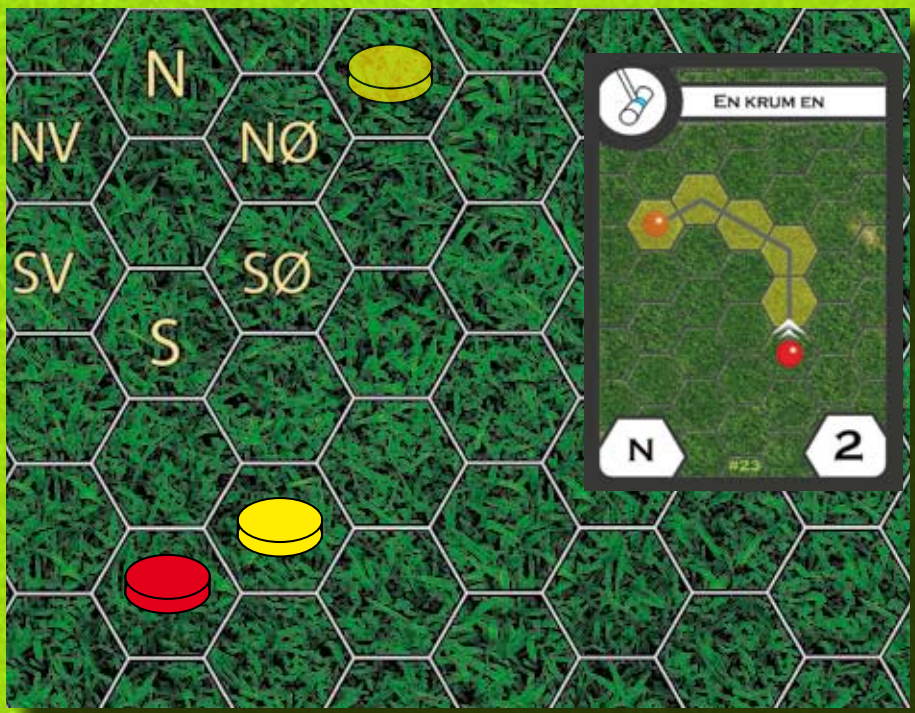
Se lige mig reflektere igennem en bue, Batman style.
Kan du gøre det vatarm?

KROKERING

Rammer ens kugle en anden kugle, stopper kuglen i samme felt som den anden kugle ligger i. Der trækkes nu reflekteringskort for begge
kugler. Når begge kugler er flyttet, må man vælge at krokere. Vælge man ikke at gøre dette lader man kuglerne ligge hvor de er, og ens tur er slut.

Har man valgt at krokere, lægger man sin kugle i et felt ved siden af den kugle, man har ramt. Placeringen af kuglen bestemmer retningen for krokeringen. Så hvis man lægger sin kugle i feltet nord for den anden kugle, så er den erklærede retning syd.

Herefter spiller man et grønt kort og flytter den anden kugle efter skudkortet.
I eksemplet herunder er kuglen lagt sydvest for den krokerede kugle, altså er den erklærede retning nordøst. Der spilles det grønne kort **EN KRUM EN** og den gule kugle flyttes. Ens egen kugle bliver liggende. Husk at grine hånligt. Herefter er ens tur slut.
Har man ingen skudkort, må man bruge en "Lille stille en" til at krokere. Man kasserer alle sine kort på samme måde, som når man skyder en "Lille stille en".
Hvis den kugle man krokerer ryger igennem en bue, tæller det som om den har været igennem buen, men der udløses ikke et ekstra skud.



Læs lige den lange kedelige regel igen, for det er her det vigtige er. Har du ikke styr på at krokere, kan du lige så godt gå hjem og tage en kold mælk og lade en rigtigt mand (M/K) komme til.

At Vinde spillet.

Man vinder spillet ved at være den spiller der først har været igennem alle buerne i den rigtige rækkefølge, som er vist på side 3, og rammer målpælen.
Man kan godt vinde ved at blive krokeret eller reflekteret ind på målpinden.

Det er op til resten af spillerne om de vil spille kampen om andenpladsen osv. færdig. Engentlig kan det jo være lige meget, andenpladsen er jo BARE den bedste taber.

Selvfølgelig vandt jeg. Jeg er jo "the kroketmeister"! Er I født af aber? Var det kedeligt i skolen? HVA'? HA!

Spileksempel

Der er **Mettes** tur[1]. **Mette** spiller **Et lop**, mens hun siger:"Retning nord". Kuglen flyver hen over en bue[2], men **Mette** spiller **Den gik da indenom** og får derfor et ekstra skud. **Mette** har ikke flere grønne kort på hånden og må derfor kassere hele sin hånd og spille "En lille stille en". **Mette** siger igen: "retning nord". Den "lille stille en" rammer Mads' kugle[3] og der trækkes først et reflekteringskort for **Mettes** kugle[4], så for Mads'[5].

Mette vælger at Krokere, lægge sin kugle hen nordvest for Mads'[6]og skyder igen en "lille stille en" mod Sydøst, da hun stadigvæk ikke har flere skudkort. Mads ryger i Hækken[7].

Hende Mette spiller sgu' et sweet spil. Det kunne du lære noget af, taberfjæs.

Kuglen lægges ud for det felt, hvor den løb ud.
Mette trækker ikke kort op og giver turen videre.

Nu er det **Pelles** tur[8]. Han spiller **En krum en**, siger:"Jeg spiller en krum en mod nord"[9], **Martin** spiller **Banen er ikke helt lige**. **Pelles** kugle flyttes efter skudkortet[9] og to ekstra mod sydvest derefter[10]. **Pelle** trækker op til seks kort og giver turen videre til **Martin**.

Så er det Martins tur[11], Han spiller skudkortet **En skævert** og siger:"jeg spiller en skævert mod nord." For at undgå, at Martin kommer igennem buen[12], spiller Pelle **Den skal ikke nedad**. For at annullere dette spiller Martin et **Argh!!! Jeg har en kølle!** Mads spiller **Det har jeg også** Der spilles ikke flere kort. Martins
kugle kommer ingen steder. Han trækker op til seks kort og giver turen videre til Mads.

Det eneste Mads gør i sin tur er at lægge sin kugle ind på banen igen, på det felt hvor han blev krokeret ud[13]. Mads trækker op til seks kort og giver turen videre til Mette.

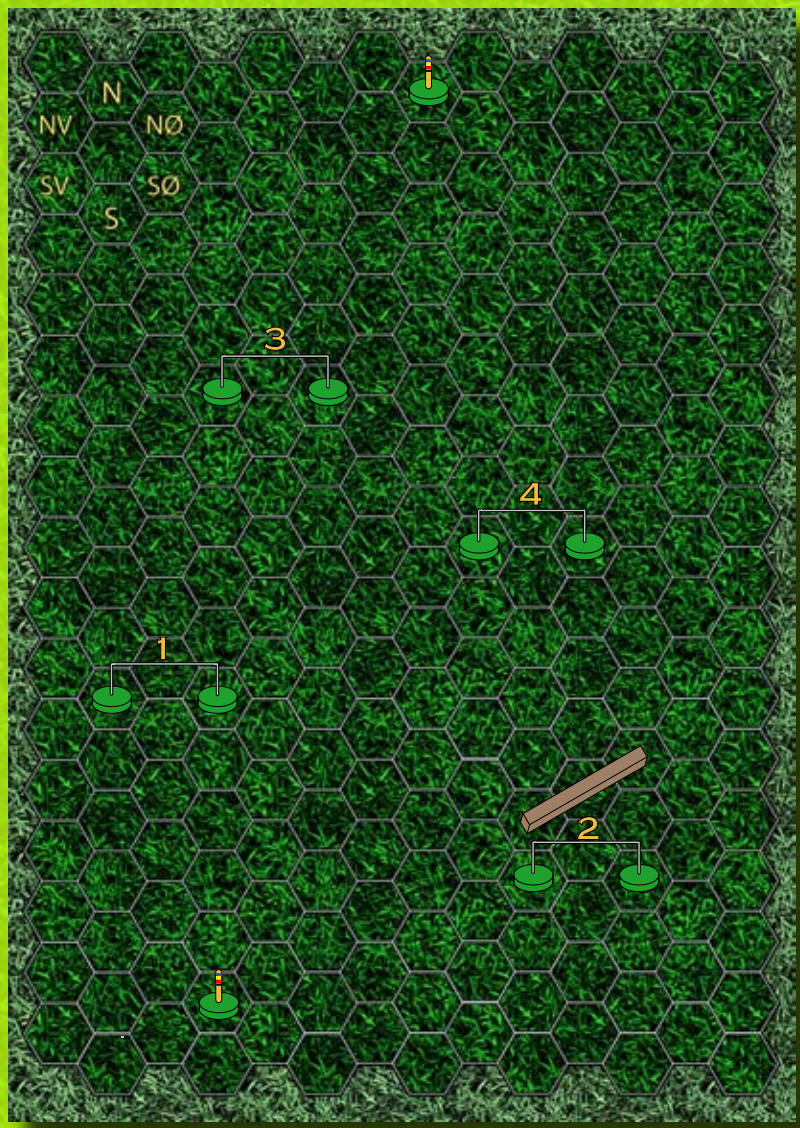
Andre versioner af spillet

Kroket kan spilles på mange måder. Her er et par forslag til, hvordan spillet kan varieres, så du kan få mere ud af dit Kroket - A Card-board game.

Frem og Tilbage:
Man kan spille tilbage til start-pinden. Når man har ramt målpinden skal man hele banen igennem igen, bare den anden vej. Så er det den der først kommer tilbage til Startpinden der har vun-det.

6 spiller version:
Man kan tage to brikker fra et eller andet spil, som også kan bruges som kugler. Så spiller tre spillere fra hen-holdsvis startpind og målpind - mod hinanden. Vinderen er stadigvæk den der kommer først frem til den anden pind, men nu er der nogle der spiller den anden vej.

Alternativ bue opsætning:
Man kan også stille buerne op på en anden måde. F.eks som vist her til højre.



Kun fantasien og øllene sætter grænserne for Kroket.

Og almindelig fornuft, men det har du jo ikke, vel?

KORTFORKLARING *-For de fatsvage*

Herunder er alle de røde- og blå kort forklaret sammen med et par af de grønne.

LIGE I RØVEN
Kortet er et Specielt skudkort. Kuglen flyttes ligesom Kortet **ET PÆNT SKUD**, men bare seks felter i samme retning i stedet for fem.

BAGHÅND
Kuglen flyttes tre felter i den modstatte retning af hvad der er erklæret.

Flyvekort:
EN SVÆVER
ET LOP
DEN FLØJ

Kuglen flyver på alle de blå felter. Man kan kun score en bue, hvis man rammer buen med det sidste, grønne felt og reflekterer igennem. Hvis det sidste grønne felt lander på det trælse træ, kan man reflektere til alle sider, altså kan kuglen slå "smut" hen af stammen. Flyvende kugler kan ikke stoppes af **DER VAR ET HUL**.

AFLEDNINGSMANØVRE
Kuglen må flyttes i alle retninger. Det første flyt behøver ikke at være i den erklærede retning. Man må gerne være på det samme felt to gange. Rammer man noget, så stopper skuddet som normalt og der reflekteres.

BACKSPIN
Kuglen flyttes først to felter frem, derefter tre tilbage. Rammer man nogen på vejen stopper kuglen der og der reflekteres som normalt.

AV MIN FOD
Kan godt bruges, når der er en krokering. Kan spilles lige efter at kuglen til at bestemme retning er lagt. Hvis den spilles, inden den spiller der krokerer har spillet et grønt kort, mister spilleren ikke et grønt kort.

DU ER JO EN VATARM
Det spillede skudkort erstattes af et, hvor der flyttes et felt i den erklærede retning.
Kan også bruges mod krokering.

DU SKYDER SOM EN LILLE PIGE

Det spillede skudkort erstattes af et, hvor der flyttes to felter i den erklærede retning.
Kan også bruges mod krokering.

ARGH!!! JEG HAR EN KØLLE!

Skal spilles lige efter det kort man vil annullere. Er der spillet et nyt kort eller udført en reflektering eller krokering, er det for sent. Man skal være lidt vågen i Kroket.

DER VAR SGU ET HUL

Kuglen falder i et hul et sted på ruten, og skudkortet gennemføres således ikke.
Hvis spillet mod **AFLEDNINGSMANØVRE** må der godt ventes til kuglen er flyttet færdig, hvorefter kuglen kan flyttes tilbage til et felt på ruten.
Hvis spillet mod et flyvekort, stoppes kuglen på det grønne felt.

DEN SKAL IKKE NEDAD

Kuglen flyttes ikke og skudkortet kasseres. Kan også bruges mod flyvekort og krokering.

BANEN ER IKKE HELT LIGE

Kan bruges efter et skudkort, men først efter en eventuel reflektering. Kan også bruges til at flytte på kuglerne efter en krokering

IKKE VORES REGLER

Skal spilles lige efter det kort man vil annullere. Er der spillet et nyt kort eller udført en reflektering eller krokering, er det for sent. Man skal være lidt vågen i Kroket.

DET HAR JEG OGSÅ

Skal spilles lige efter det kort man vil annullere. Er der spillet et nyt kort eller udført en reflektering eller krokering, er det for sent. Man skal være lidt vågen i Kroket.

DET ER IKKE DIN TUR

Den spiller som har tur, stopper sin tur der hvor hun er kommet til og trækker op til seks kort.
Hvis der er en reflektering tages denne. En evt. krokering annulleres.

DET KAN JEG OGSÅ GØRE
Tag et grønt kort som lige er blevet spillet af dig selv eller en af de andre spillere og put det i din hånd. Du må spille det nye kort med det samme.

DET' ET GODT TRICKS
Tag et kort som lige er blevet spillet af dig selv eller en af de andre spillere og put det i din hånd. Du må spille det nye kort med det samme.

DEN GIK DA UDENOM
Annullerer en gennemgang af en bue. Kuglen har ikke været igennem og der er ikke noget ekstra skud. Kan bruges til at modgå **DEN GIK DA INDENOM**

HVEM HENTER ØL?
Lige så snart en spiller spiller kortet og siger: "hvem henter øl?" skal de andre så hurtigt som muligt sige: "Ik' mig", også spilleren der spillede kortet. Sidste spiller til at sige "Ik´mig" mister sin næste tur.

AV, DEN BLIVER SVÆR
Begrænser muligheden for at erklære retning for det næste skud.
Spilles kortet efter der er erklæret retning gælder det for det næste skud, hvad enten det er et ekstra skud efter gennemskydning af en bue eller næste spiller.

BLEV JEG IKKE HOPPET OVER?
Spil dette kort inden eller under din tur. Tag ekstra turen med det samme lige efter din tur. Træk op til seks kort efter hver tur.

DEN GIK DA INDENOM
En kugle der reflekterer på eller flyver hen over en hvilken som helst del af en bue tæller som have været igennem. Der er også ekstra skud for denne gennemskydning. Kan bruges til at modgå **DEN GIK DA UDENOM**

KONCETRATION
Kortet **KONCENTRATION** kan annulleres af andre kort, men efter det er spillet kan der ikke spilles røde eller blå kort af hverken dig selv eller andre.

LORTE HUND
Kuglen bliver liggende hvor den er.
Spilles dette kort inden der spilles et grønt kort, kan man spille "en lille stille en".

SE! EN LYSERØD ELEFANT
Spil dettte kort, Kasser to andre kort fra din hånd og træk to nye fra bunken.

BAGSIDE
Du har vendt kortet forkert, kig på den anden side og se om ikke du kan finde ud af det.

Nu er der altså ikke flere regler. Begynd så at spille Kroket NU.
Du er ikke bange vel? Er det det?
Prøv at se min kølle...

CREDITS

Design: Mads Havshøj
Fotos: Morten Lund
Grafisk design: Mads Havhøj, Pelle Sølvkjær Christensen og Mads Fløe

Tak til mine testspillere: Martin Lindhardt, Morten Lund, Andreas Skovse, Oliver Nøglebæk, Rasmus Ragnvald, Morten Andersen, Henrik Krøjmand, Anders Sloth Kjær, Peter Lind, Mette Markert, Troels Vastrup, Asger Sams Granerud, Martin Enghoff, Mads Fløe, Christian Buus, Hans Christian Kirketerp, Kasper Lapp, Troels Petersen, Ole Bærentzen, David Thorhauge.

Tak til modellerne på billederne – det havde ikke været et sjovt spil uden jer.

Og husk at kroket er et underholdene spil. Især når de andre dummer sig eller bliver krokeret langt væk.