

KROKET

Hráči:

2 až 6 hráčů, kteří hrají buď sami za sebe nebo v týmu. Každý hráč má svoji paličku a jednu kouli. Pokud hrají pouze dva hráči, každý hráč dostane koule dvě.

Kroketový trávník:

trávník pro hru Kroketu by měl být rovný a dlouhý okolo 18 m.

Branky:

Branky by měly být rozestaveny v pravidelném rozmezí od sebe buď v klikaté řadě nebo oblouku.

Startovní sloupek by měl být postaven na jednom konci trávníku a koncový sloupek na druhém.

Začátek:

Hráči si určí barvy svých koulí a poté hrají v pořadí jaké je určené na stojanu pro začátek hry začínající od shora. Osoby ve stejném týmu nesmí hrát po sobě. Koule je umístěna 30 cm před startovním sloupkem a každý hráč se pokusí zasáhnout kouli tak, aby prošel prvním nebo dvěma prvními brankami jedním tahem.

Hra:

Hráč může pokračovat ve svém tahu tak dlouho, dokud bude úspěšný. Úspěchem se myslí trefování se koule brankami ve správném pořadí nebo zasáhne jinou kouli. Když se hráči nedaří projet brankou či zasáhnout jinou kouli, jsou na řadě další hráči. Pokud koule projde dvěma brankami jedním tahem, hráč dostane dva nové údery. Pokud hráč mine kouli, aniž by ji zasáhl, může tah zkusit znovu, ale pokud se koule dotkne, nový tah již nedostane.

Kroket:

Hráč se může pokusit zasáhnout svojí koulí, kouli někoho jiného. Pokud kouli zasáhne, měl by vedle soupeře položit svoji kouli a odpálit ji paličkou tak, aby kouli soupeře odpálil. Hráč se také může rozhodnout nechat kouli tam, kde je, a místo toho dostane dva údery na vlastní kouli. Hráč postupně „nakroketuje“ tolik koulí, kolik chce, ale nesmí dvakrát udeřit stejnou kouli, aniž by mezitím projel branku s vlastní koulí. Koule, které neprošly třemi prvními brankami, nesmí být „kroketovány“ nebo jsou vyřazeny ze hry.

Rover:

Hráči, který projede všemi brankami ve správném pořadí se říká Rover. Aby hráč vyhrál, musí zasáhnout všechny koule soupeřů před tím, než zasáhne koncový sloupek. Pokud buď omylem nebo schválně zasáhne koncový sloupek před tím, než zasáhne všechny koule soupeřů, Rover je vyřazen ze hry. Pokud hráč, který stále neprojel všemi brankami zasáhne rovera, dostane jeden úder, ale pokud Rover zasáhne soupeřovu kouli, dostane údery dva.