

Цель игры — первым провести свой шар через все ворота, как показано на рисунках.

Упрощенные правила

Играют один на один или командами двое на двое.

Для игры подойдет любая достаточно ровная поверхность, например, дачный газон или лесная полянка. Размер площадки произвольный.

Каждый участник получает шар определенного цвета. Чтобы определить очередность ходов, игроки выставляют свои шары на линию старта и по очереди бьют по ним молотком: чей шар окажется ближе к линии, проведенной через первые ворота, тот делает первый ход. Очередность ходов остальных крокетистов определяется по степени близости их шаров к указанной линии.

Игрок, получивший право первого хода, выставляет свой шар на линию старта и делает удар. Молоток можно держать любым способом.

Запрещается бросать шар по воздуху или подталкивать его.

Касание шара молотком приравнивается к удару (к этому приему можно прибегать, если невыгодно сдвигать шар с удобной позиции).

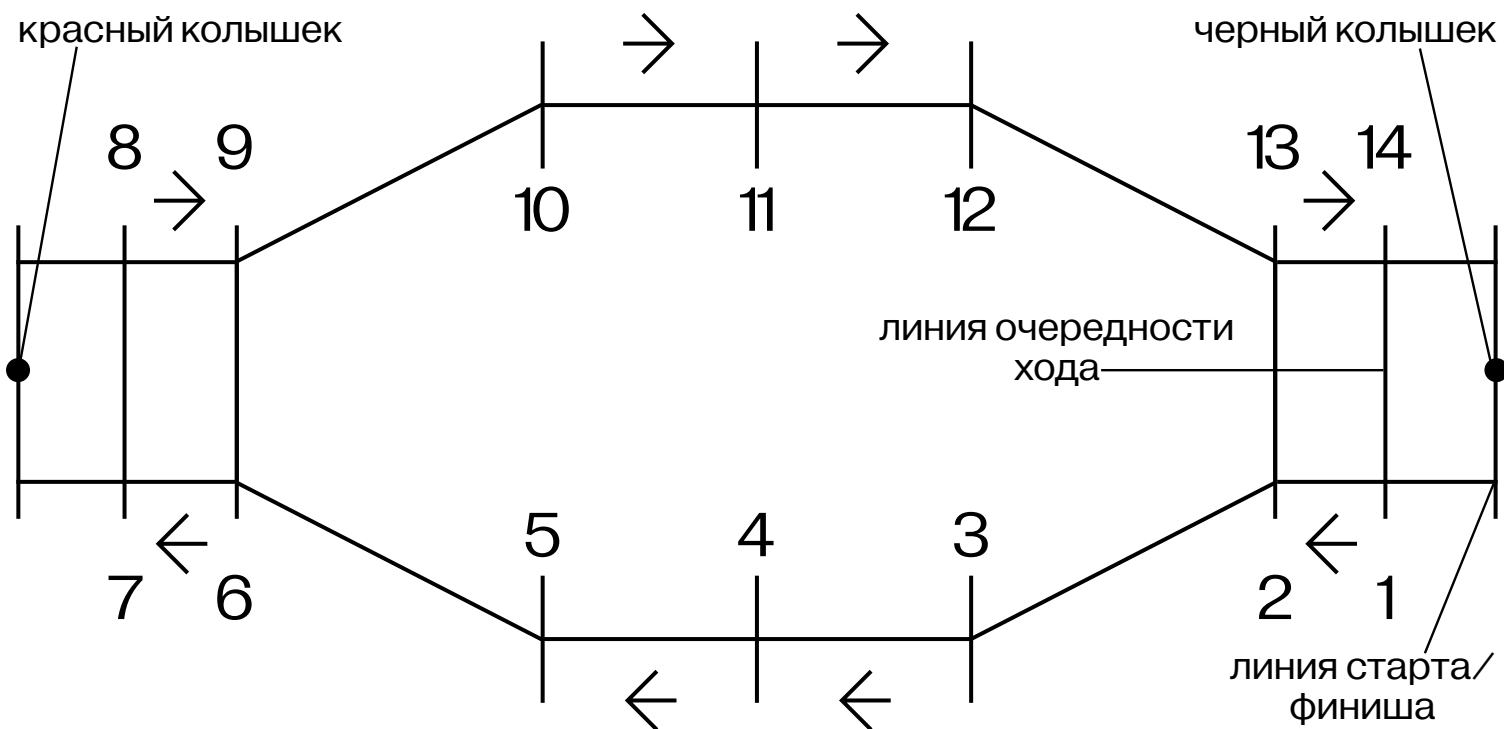


рис. 1
Разметка крокетной площадки
(упрощенный вариант)

За прохождение ворот участнику добавляется дополнительный удар, который он должен реализовать в этом же ходе.

Ворота считаются пройденными, если шар больше чем наполовину прошел сквозь них.

Если игрок попадает своим шаром по шару противника, последний получает дополнительный удар, который должен реализовать в ближайшем ходе.

После прохождения ворот № 7 игрок должен коснуться шаром красного колышка и только после этого продолжить маршрут к воротам № 8.

Маршрут считается завершенным, когда шар прошел через ворота № 14 (стартовые ворота с обратной стороны) и коснулся черного колышка, расположенного за ними на линии старта/финиша (*рис. 1*).

Классические правила

Количество игроков — от 2 до 8.

Понадобится площадка размером 5×11 м с искусственным покрытием, утрамбованным песком или коротко подстриженной травой. Площадка может быть и больше (в исключительных случаях — чуть меньше).

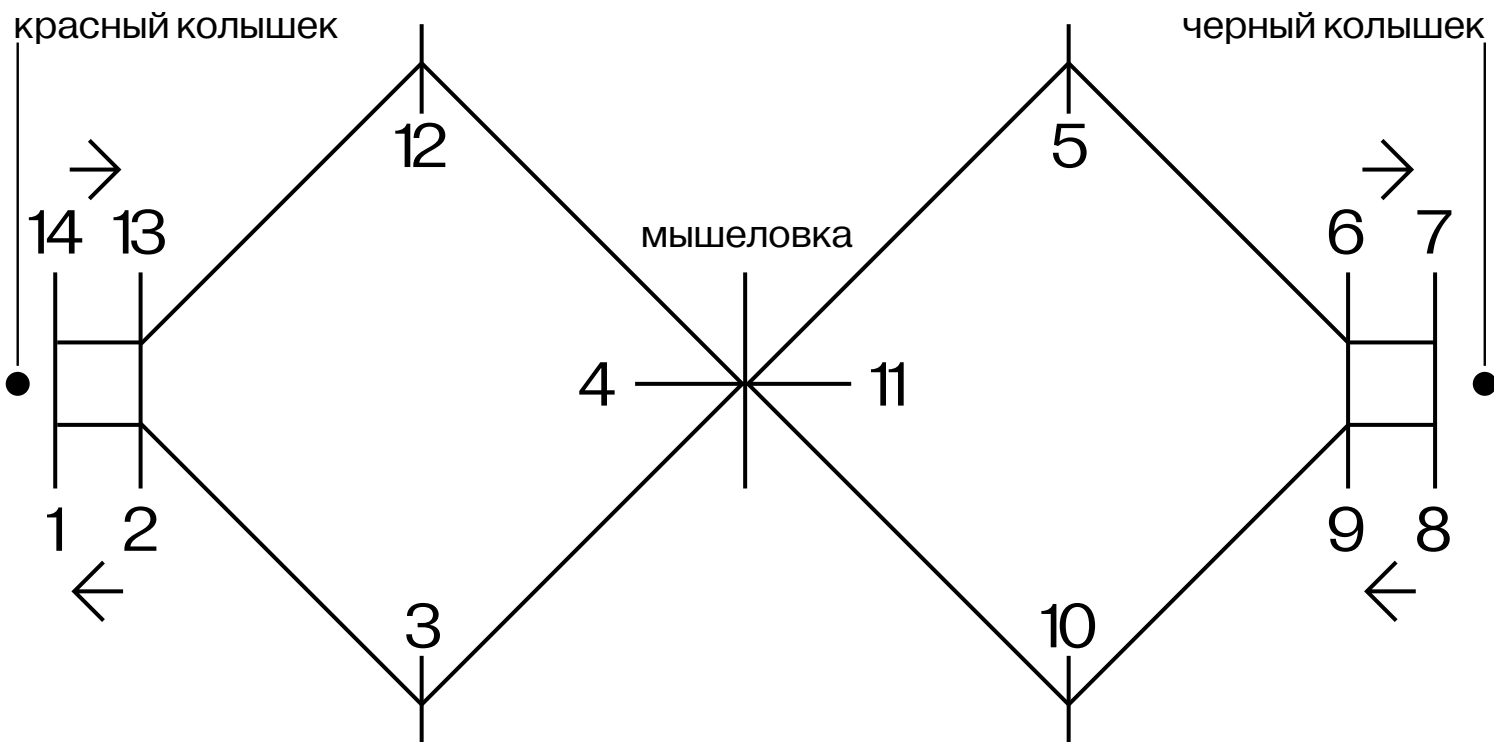


рис. 2
Разметка крокетной площадки
(классический вариант)

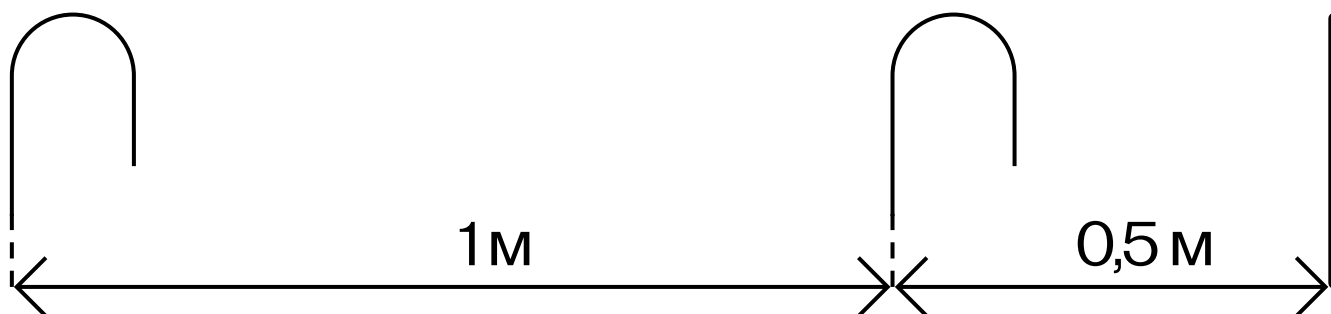


рис. 3
Расстояние между крокетными воротами и колышком

Игроки делятся на две команды и распределяют шары по цветам.

При успешном прохождении ворот, а также при ударе о чужой колышек после прохождения соответствующих ворот игрок получает право на дополнительный ход.

При прохождении первых двух ворот одновременно, а также при прохождении «мышеловки» игрок получает право на два дополнительных хода.

Если шар остановился в воротах («в масле»), то при очередном ходе его необходимо ударом вывести из ворот, а при следующем ходе провести через ворота. Если шар оказался «в масле» в «мышеловке», его можно только выбить оттуда другим шаром. Пока этого не произойдет, игрок пропускает ходы.

Шар, который прошел весь маршрут и после этого ударился о свой колышек, называется заколовшимся и заканчивает игру.

Шар, прошедший половину пути и ударившийся о чужой колышек, становится «шаром-убийцей». Если любой другой шар коснется его случайно или при ударе чужим шаром, он считается «убитым» и должен начать игру сначала.

«Шар-убийца» может передвигаться по крокетному полю только по направлению маршрута и не может отыгрываться назад. Если шар, пройдя последние ворота, не коснется своего колышка, он становится «разбойником». Для окончания игры ему достаточно при очередном ходе удариться о свой колышек, но пока этого не произошло, игрок может крокировать им шары противника: бить «разбойником» по шарам своей команды, чтобы сбивать шары соперников. Крокировать может только шар, который прошел «мышеловку», и только те шары, которые также прошли ее. Игрок, собирающийся делать крокирование, обязан объявить об этом.

После того, как игрок объявил крокирование, он получает право на два хода. В первом выполняется собственно крокирование: игрок должен вручную поставить свой шар вплотную к крокируемому шару, а затем выбрать один из вариантов:

- ударить по своему шару, послав его в нужном направлении;
- ударить по своему шару таким образом, чтобы послать в нужном направлении шар противника;
- придержать свой шар ногой и ударить по нему выпуклой частью молотка таким образом, чтобы он остался на месте, а шар противника покати́лся в нужном направлении.

Второй ход игрок делает обычным образом.

Не разрешается крокировать:

- в направлении от борта или дужек ворот;
- шар, находящийся «в масле»;
- шар, расстояние до которого меньше длины молотка.

Игрок, который собирается пройти «мышеловку» и во время этого хода касается своим шаром любых других шаров (а те, возможно, в свою очередь, и других), обязан «сделать заказ» — предугадать, что произойдет после его удара, причем указав последовательность, в которой шары коснутся друг друга. Если он не выполняет свой «заказ» (или выполняет не в той последовательности), то лишается права на дополнительный ход за прохождение «мышеловки».

Партию выигрывает команда, шары которой первыми пройдут весь маршрут и коснутся своего колышка.