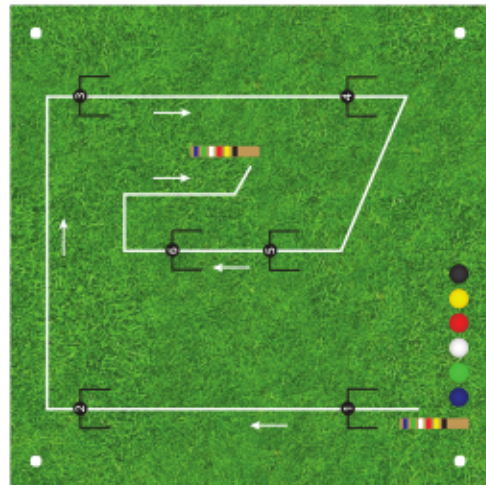
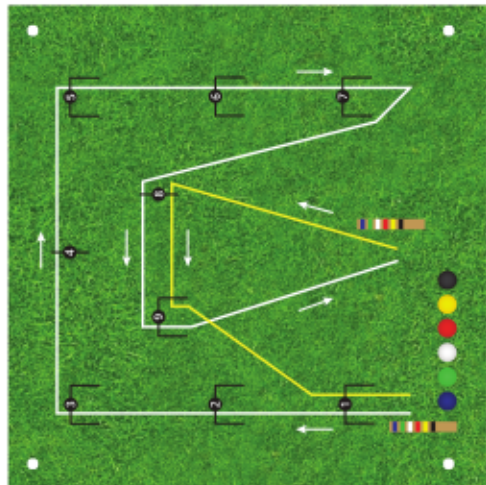


krokēt pro začátečníky

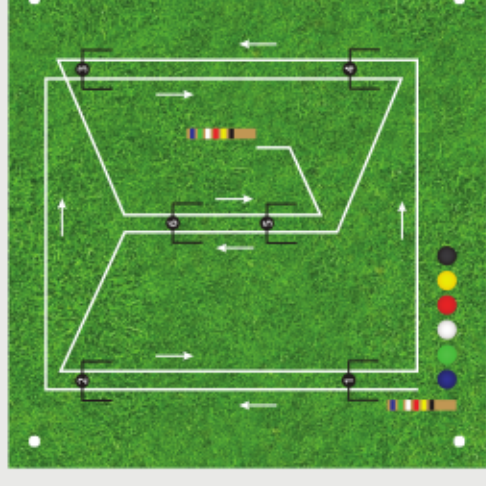


Herní schéma Promenáda
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-kolík
Obtížnost: Pro začátečníky
Délka hry: Krátká (45min)
Pravidla: Základní

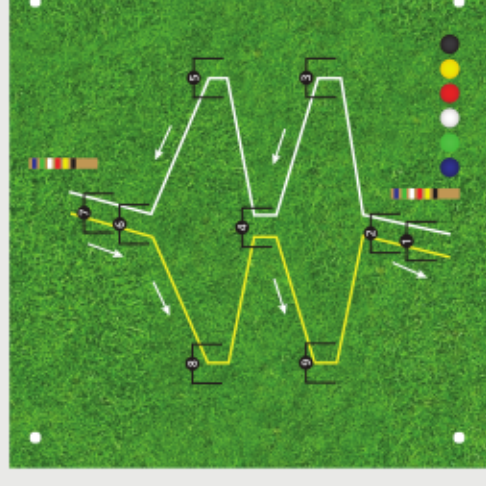


Herní schéma Přáteláček
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-kolík-8-9-1-kolík
Obtížnost: Pro začátečníky
Délka hry: Krátká (60min)
Pravidla: Základní

krokēt standardní hra

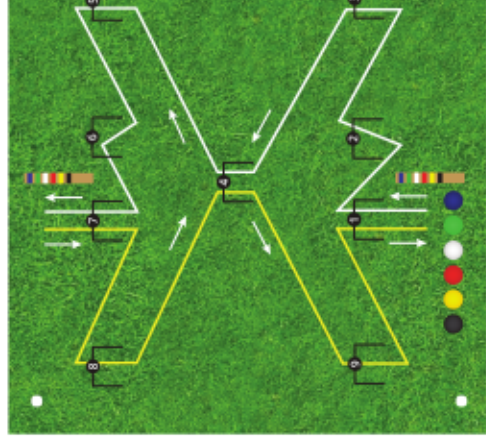


Herní schéma Taktika
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-2-1-4-3-6-5-kolík
Obtížnost: Standardní hra
Délka hry: Střední (90min)
Pravidla: Taktická

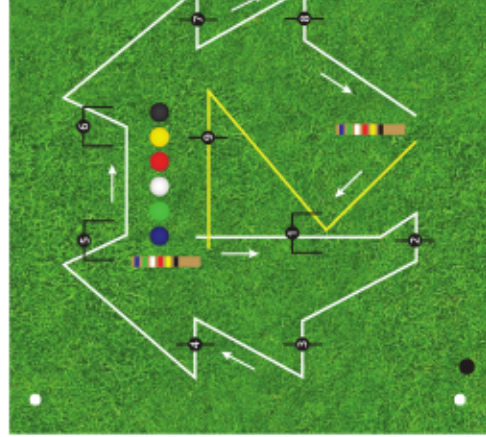


Herní schéma Stíhačka
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-7-kolík-7-6-8-4-9-2-1-kolík
Obtížnost: Standardní hra
Délka hry: Střední (90min)
Pravidla: Taktická

krokēt pro znalce



Herní schéma Střelnice
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-7-kolík-7-8-9-1-kolík
Obtížnost: Pro znalce
Délka hry: Střední (90min)
Pravidla: Konfrontační



Herní schéma Armagedon
Pořadí průjezdu branek: 1-2-3-4-5-6-7-8-kolík-1-9-kolík
Obtížnost: Pro znalce
Délka hry: Dlouhá (*120min)
Pravidla: Konfrontační

I) Základní pravidla (pro začátečníky)

Princip hry Zahradní kriket se hraje na hřišti (rovný i nerovný terén) s doporučenými rozměry cca 15x25m. Hřiště je vyznačeno čtyřmi bílými kolíky. Začátek a konec hrací plochy určují dva barevné kolíky. Mezi těmito kolíky jsou očíslované branky. Každý hráč má dřevěné kladivo a kouli shodné barvy. Cílem hry je údery kladiva do koule projet ve správném pořadí všechny branky a třít cílový kolík. Rozestavení branek a barevných kolíků na hřišti je individuální, doporučené varianty jsou zobrazeny v pravé části této tabule.

Definice pojmů **Hráč na tahu** = Aktuálně hrající hráč. Hráč na tahu udeří svým kladivem do své koule a tým jí pošle zamýšleným směrem. Snaží se dosáhnout předem stanoveného cíle, většinou projet správnou brankou.

Základní úder = První (a často také jediný) úder hráče kladivem do koule, když je Hráč na tahu.

Prémiový úder = Další úder, který může získat Hráč na tahu. V jednom okamžiku může hráč mít k dispozici maximálně dva Prémiové údery.

Nástřel = Trefa do jiné koule. Hráč na tahu získá dva Prémiové údery.

Zisk Prémiových úderů je však podmíněn: Každý hráč má právo získat po Nástřelu Prémiové údery vždy pouze jednou v době po průjezdu jedné branky. Například po průjezdu branky č.3 může každou z ostatních koulí jednou Nástřelit (a získat Prémiové údery). Pokud některou z ostatních koulí zasáhne podruhé, jedná se pouze o karambol a nemá nárok na získání Prémiových úderů. V okamžiku, kdy daný hráč projede další branku (v tomto případě č.4), získává opět právo každou z ostatních koulí jednou Nástřelit a získat dva Prémiové údery.

Průběh hry Hráči se střídají, vždy hraje jeden hráč. Pořadí hráčů určuje pořadí barev na kolíku.

a) Začátek - První hráč položí kouli vedle barevného kolíku a provede základní úder.

b) Průjezd brankou - Pokud hráč úderem kladiva pošle kouli skrz branku = projede branku, získává jeden Prémiový úder. Koule branku projede je-li celým objemem za brankou.

c) Koule mimo kurt - Pokud koule jakýmkoliv způsobem vyletí mimo kurt, hráč si ji neprodleně ručně umístí na nejbližší pomezí čaru. Pokud tato koule patří Hráči na tahu a ten má právo k dispozici Prémiové údery, pak o tyto údery přichází a pokračuje další hráč.

d) Průjezd špatné branky - Pokud hráč projede jinou branku než by měl (nebo v opačném směru), vrací se zpět a pokračuje další hráč.

e) Vynechání hráče - Vše se vrátí do původního stavu a pokračuje

Hráč na tahu.
f) Konec hry - Nastane když všichni hráči projedou v řádném pořadí všechny branky a třetí cílový kolík. Vítěze určuje pořadí, ve kterém hráči dosáhli cílového kolíku.

II) Taktická pravidla (standardní hra)

Kriket není hra pouze pro jednotlivce (viz. základní pravidla). Mnohem zajímavější je hra v týmech - dva proti dvěma, ideálně tři proti třem.

g) Krokování - Lze provést po Nástřelu jiné koule, místo prvního Prémiového úderu. Prohází taktiku: Hráč zvedne kouli a přiloží ji na dotek k Nástřelené kouli. Následně kouli odpálí špičkou nohy a potom do své koule udeří kladivem. Tím odpálí druhou (krokovanou) kouli pryč. Během krokování se přišlápnutá koule krokujícího hráče nesmí pohnout, jinak se krokovaná koule vrací zpět.

h) Volba úderu - Hráč, který dosáhli Nástřelu se může rozhodnout zda první Prémiový úder použije pro:

h1) Útočné krokování - Odpálení protihrače pryč (na nevhodnou pozici).

h2) Taktické krokování - Přihrání Nástřelené koule na místo, kde může hráč tuto kouli po průjezdu další branky znovu Nástřelit a tím získat další dva Prémiové údery.

c) Pomoc spoluhráči - Krokování spoluhráče na lepší pozici, např. před branku nebo do blízkosti jiné koule, kterou může Nástřelit. Lze křokovat i skrze branku.

d) Rychlý postup - Oba Prémiové údery hráč použije k průjezdu dalších branek.

III) Konfrontační pravidla (pro znalce)

i) Černé kolíky - Vně hrací plochy lze umístit dva černé kolíky. Projede-li krokovaná koule mezi těmito kolíky, pak neplatí pravidlo „c“ a koule se nevrací zpět na okraj hřiště.

j) Max. počet úderů - Hráč na Tahu může mít v jednom okamžiku tři Prémiové údery.

k) Pirát - Hráč, který první projede všechny branky a potom záměrně netukne do cílového kolíku se stává Pirátem. Pirát pomáhá spoluhráčům a škodí protihráčům. Protihráči nemůžou Piráta Nástřelit. Pirát na Tahu může vždy jednou Nástřelit kteroukoli kouli a získat dva Prémiové údery...



Pravidla kriketu

Kriket je skvělá společenská hra s velmi dlouhou tradicí. V roce 1900 patřil mezi disciplíny olympijských her v Paříži. Je to sport anglických gentlemanů a někdy bývá přezdíván „venkovní šachy“. Důvodem je vysoká míra taktizování, která je v kriketu typická při hře v týmech.

Kriket lze hrát jako jednoduchou soutěž zručnosti, ve které vítězí schopnost trefovat se dřevěnou koulí do branek. Druhou možností, daleko zajímavější, je rozdělit se do dvou týmů, použít pokročilá pravidla a užít si napínavou taktickou bitvu plnou zvrátů a divokých přestřelek.

Kriket je fyzicky nenáročný, hraje celá rodina. Můžete si zahrát rychlouku na 45 minut nebo mnohahodinovou partii. Záleží na počtu branek a způsobu jejich rozestavení.