MANUAL CROKINOLE

Crokinole é um jogo de tabuleiro inventado em 1876 por Eckhardt Reiner Elton Wettlaufer em Tavistock (Ontario, Canada). Muitas versões foram feitas em diferentes tamanhos e formatos, até que a padronização ocorreu em 1880. Hoje em dia existe o campeonato mundial de Crokinole (World Crokinole Championship - WCC) que ocorre anualmente em Tavistock.

Ficha técnica – 2-4 jogadores / Idade: 6+ / Tempo:15-30 min.

1 – OBJETIVO DO JOGO

Alternadamente os jogadores buscarão acertar discos de madeira no buraco central do tabuleiro ou nas regiões de maior pontuação. Para isso, eles darão petelecos nas peças, mirando os discos dos oponentes para tentar tirá-los da área de jogo e disputando para marcar mais pontos ao final da rodada.

O jogador com mais pontos ganha a rodada, sendo que, geralmente, jogam-se várias rodadas para decidir o vencedor da partida. Descreveremos mais à frente as pontuações.

2 – REGRAS BÁSICAS

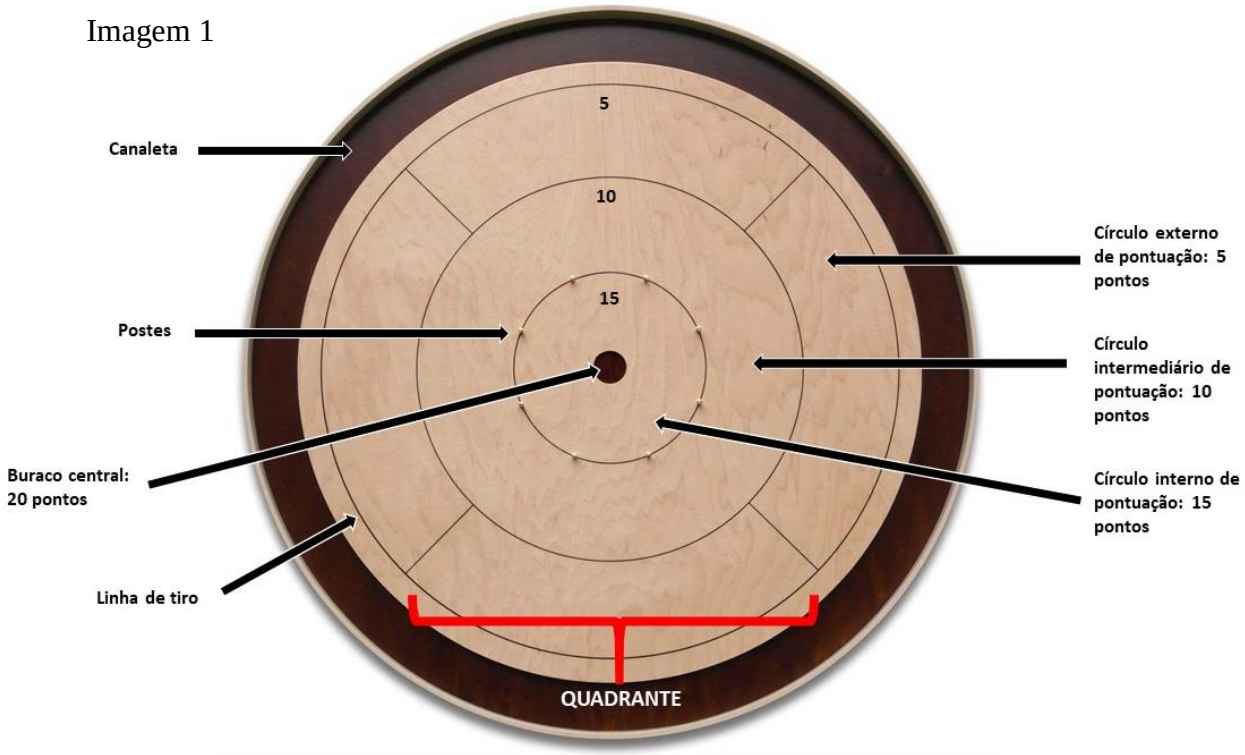
Geralmente Crokinole é jogado em 2 jogadores. Em 4 jogadores é possível jogar a versão cooperativa também, no qual 2 times se enfrentam. Também existem regras para 3 jogadores que explicaremos mais para frente.

O tabuleiro tem 66 cm de diâmetro com um buraco em seu centro. Ao dar petelecos nos discos, os jogadores tentarão acertar as regiões que dão mais pontos buscando vencer a rodada. A área de jogo é dividida em 3 regiões de pontuação (círculos), sendo que cada região é mais valiosa conforme se aproxima do centro. Existem também 8 postes ao redor do circulo central que dificultam as jogadas que visam acertar o buraco central. O círculo mais externo é dividido em quadrantes, os jogadores só podem dar o peteleco com o disco partindo do seu quadrante exclusivamente. No começo do jogo o jogador deverá sentar de frente para o seu quadrante e

o utilizará exclusivamente durante a partida para seus tiros. O círculo mais externo determina a linha de tiro.

Os discos que pararem dentro dos círculos de pontuação valerão ao final da rodada 15, 10 e 5 pontos contando de dentro para fora. Um disco que terminar dentro do buraco central vale imediatamente 20 pontos para o jogador daquela cor. Discos que saem da área de jogo valem 0 pontos. A linha de tiro delimita também a área de jogo. Os pontos são contados ao final da rodada depois que todos os jogadores derem os petelecos em todos os seus discos.

Imagem 1



3 – PREPARANDO O JOGO

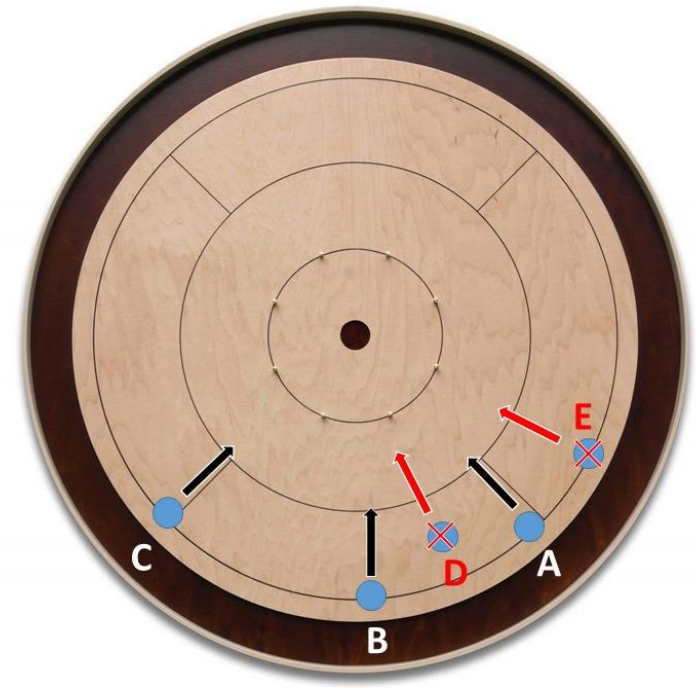
Coloque o seu tabuleiro de Crokinole na mesa de modo que fique confortável para todos os jogadores alcançarem os seus respectivos quadrantes. O tabuleiro não pode ser movido depois que o jogo começar. Coloque uma tigela (ou um copo, uma caneca, etc.) próximo ao tabuleiro. Separe também uma folha e caneta para anotar as pontuações. Escolha quem começa como preferir.

4 – O JOGO PARA 2 JOGADORES

Cada jogador deve se sentar de modo que fiquem posicionados em quadrantes opostos do tabuleiro. Cada jogador recebe 12 discos de uma cor. Cada um jogará alternadamente (um

disco de cada vez) dando petelecos utilizando apenas um dedo para fazer contato, mirando o buraco central ou o disco do oponente (explicaremos essa escolha a seguir). Antes do tiro, o disco deve estar posicionado com seu lado achatado tocando a linha de tiro do quadrante do jogador. Cada disco só pode ser jogado uma vez na rodada.

Imagem 2



As posições A, B e C são posições válidas para dar o tiro. A posição C também é válida porque o disco está tocando a linha do quadrante. Os discos nas posições D (fora da linha de tiro) e E (fora do quadrante) são inválidos, o tiro não pode acontecer dali (Imagem 2).

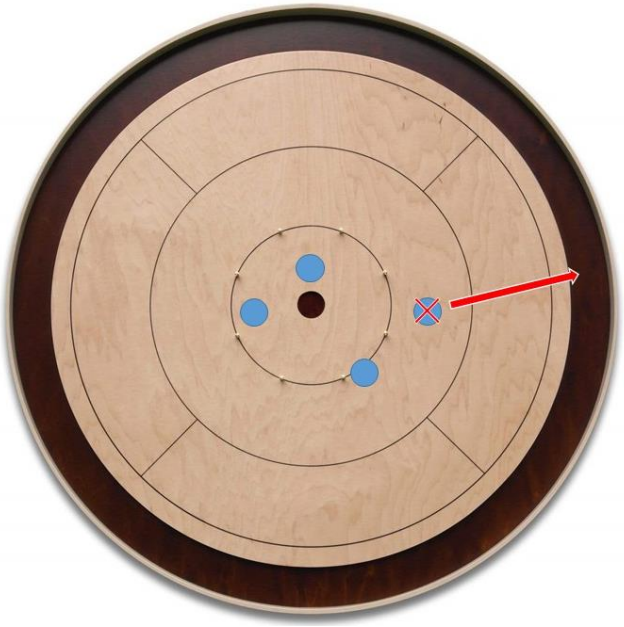
Se não houver nenhum disco adversário em qualquer local do tabuleiro, o jogador da vez DEVE mirar no buraco central ou no círculo central (tiro-livre). Essa regra se aplica também para o jogador que está começando a rodada.

Se o disco cair totalmente no buraco central (ou seja, se ele encaixar e estiver tocando completamente com o seu lado achatado a parte mais rebaixada do buraco central) o jogador então deve pegá-lo e colocá-lo na tigela (essa informação é pública para todos os jogadores). Os valores dos discos que estiverem na tigela serão contados no final da rodada, sendo que cada um valerá 20 pontos.

Quando o jogador executar um tiro-livre (não houver disco dos oponentes em campo) o seu disco só poderá permanecer na área de jogo (tiro válido) se estiver dentro do círculo central que vale 15 pontos (ou pelo menos tocando as suas linhas delimitadoras). Caso você tente mirar o buraco central, ou o círculo central, e não consiga fazer isso, o disco é removido

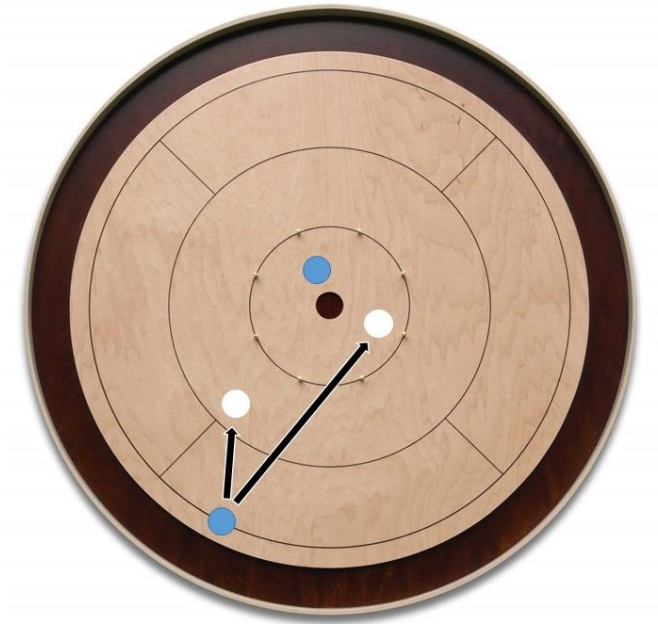
do tabuleiro. Todos os discos removidos dessa maneira devem ser posicionados nas canaletas que existem ao redor do tabuleiro (Imagem 3).

Imagem 3



Se na sua vez de jogar existir pelo menos 1 disco adversário em campo, você DEVERÁ dar o peteleco de modo que seu disco acerte pelo menos um dos discos adversários (Imagem 4).

Imagem 4



Você também pode acertar os discos que já estão no tabuleiro indiretamente, ou seja, pode acertar um dos postes antes de acertar o disco adversário, ou pode mirar em um outro disco seu que já estava em campo para que ele toque no disco adversário.

Se o jogador da vez falhar e não conseguir acertar pelo menos um disco adversário que estava em campo, o disco que ele utilizou para dar o peteleco na rodada deve ser removido de

jogo, além disso, todos os discos do jogador da rodada que foram tocados pelo disco atirado terão que ser removidos também (inclusive se um desses acabar dentro do buraco central).

Depois da colisão, os discos podem parar em qualquer local da área de jogo. Discos que estiverem tocando as linhas de tiro (as bordas) devem ser removidos de jogo (vão para a canaleta).

Uma rodada acaba quando todos os jogadores atirarem todos os seus 12 discos. Em seguida contam-se os pontos.

5 – PARTIDA EM 4 JOGADORES

É semelhante a partida para 2 jogadores. Os 4 jogadores devem se dividir em 2 times de 2 jogadores. Cada integrante do time deve se sentar em quadrantes opostos da mesa (de frente um para o outro). Os 12 discos de uma cor que são utilizados na partida de 2 jogadores, são divididos agora para cada integrante do time, assim, cada um utilizará na partida 6 discos.

O primeiro jogador inicia a partida e então a rodada continua em sentido horário. Todas as regras são seguidas da mesma maneira já explicada e a rodada termina depois que todos tiverem atirado os 6 discos.

6 - PARTIDA EM 3 JOGADORES

Pode ser jogado em 2 variações:

- Se você tiver apenas 2 sets de discos diferentes, 12 de cada cor, é possível jogar o modo 2x1. Um time terá 2 jogadores que enfrentarão 1 jogador. O time com 2 jogadores divide os discos de uma cor, ou seja, cada jogador terá 6 discos; enquanto o adversário terá 12 discos. Desse modo, o jogador que está sozinho joga depois de cada um dos adversários (os jogadores se alternam). As regras seguem as mesmas do jogo para 2 jogadores.

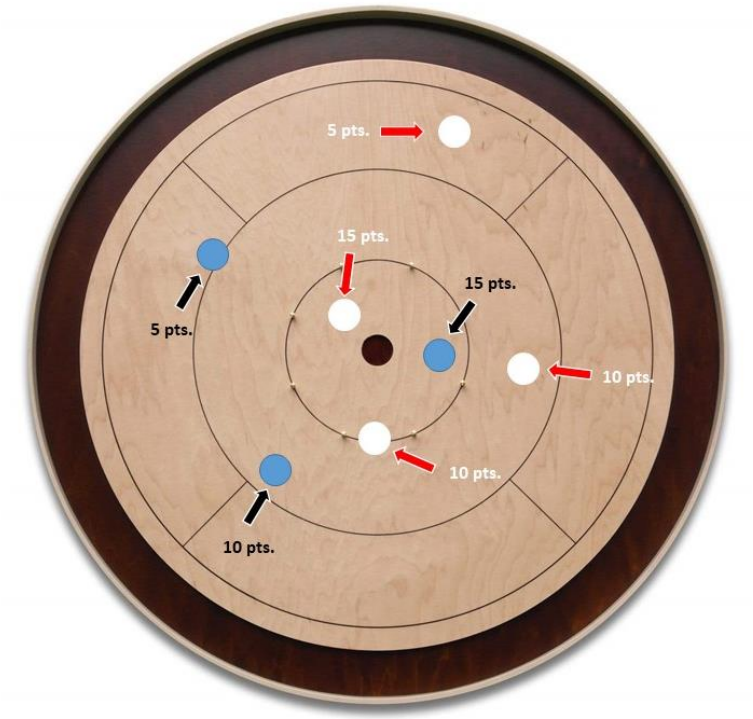
- Se você tiver 3 sets de discos com 3 cores diferentes é possível jogar o modo normal com cada jogador escolhendo um quadrante do tabuleiro. É possível que cada jogador tenha um número menor de discos iniciais para que as partidas não fiquem muito longas, por exemplo, cada jogador terá disponível 8 discos.

7 – PONTUAÇÃO

Depois que todos atiraram os discos, a pontuação ocorre. Os jogadores contam cada um dos discos que estiverem na área de jogo e adicionam o valor dos discos que estão dentro da tigela. Cada disco só pode ser contado uma vez.

Cada disco na tigela vale 20 pontos. Discos no círculo interno (na parte de dentro dos postes) valem 15 pontos, no círculo intermediário (na parte de fora dos postes) valem 10 pontos, e no círculo externo valem 5 pontos (imagem 5).

Imagem 5



Se um disco estiver tocando qualquer uma das linhas no final da rodada, ele sempre vai valer como uma pontuação abaixo. Ou seja, se um disco estiver tocando a linha que divide o círculo central (15 pontos) e o círculo intermediário (10 pontos), ele vai contar como 10 pontos.

Pontuação tradicional: depois de somarem os valores de todos os discos os jogadores comparam os resultados e então subtraem os valores. A pontuação do perdedor é subtraída da pontuação do vencedor e essa diferença é anotada em um bloco de papel como pontos para o vencedor da rodada. Em caso de empate ninguém ganha pontos. Para ganhar a partida, um jogador deverá fazer 100 pontos depois de uma ou mais rodadas.

Pontuação de campeonato: O jogador que conseguir fazer mais pontos na rodada simplesmente recebe 2 pontos que são anotados em um papel (independentemente da diferença na pontuação). Em caso de empate, os dois jogadores recebem 1 ponto. Aquele que fizer 8 pontos primeiro ganha a partida.

CONSIDERAÇÕES

- Se você, sem querer, der um tiro e fizer com que o disco do oponente caia no buraco central, os 20 pontos contarão para o oponente normalmente.

- Se um disco bater na lateral do tabuleiro e voltar para a área de jogo (ricochetear), ele deve ser removido de jogo. Discos que foram afetados por isso ficam onde pararem.

- Se for de comum acordo, é possível definir qual a pontuação necessária para ganhar a partida, em vez de 100 pode ser 50, 60, 150 etc.

- O jogador da vez não pode se levantar da cadeira na hora de dar o peteleco, não pode movimentar a cadeira e nem o tabuleiro. Ele deve estar tocando a cadeira com pelo menos uma das nádegas durante a ação do tiro.

- O jogador inicial se alterna em sentido horário no começo de cada rodada.

Regras baseadas no manual disponível online

https://crokinole.guru/game-rules/

Vídeos recomendados

- How to Play Crokinole - Colorado Craft

https://youtu.be/0JZrGKn66mI

- Crokinole Rules - Peter Karcagi

https://youtu.be/P_cB2tyD36g

Tradução: Daniel Tancredi