

Crokinole

O nome “Crokinole” pode ter derivado da palavra francesa “Croquignole” usada para designar um biscoito, em forma de disco, duro e pequeno da qual se assemelham as peças do jogo. Na Inglaterra este jogo é conhecido como “Croque'nole”. À primeira vista, isto pareceria ser uma aliteração de “Croque in hole” mas é apenas uma especulação pois há pouca informação histórica a respeito.

O tabuleiro mais antigo que se tem conhecimento foi feito em 1876, pelo artesão Eckhardt Wettlaufer, no município de Perth, Ontário, Canadá. Vários outros tabuleiros artesanais, da década de 1870, foram encontrados no sudoeste de Ontário nos últimos 10 anos, sugerindo este local como o provável 'berço' do Crokinole. Existem escritos Canadenses, da década de 1860 que detalham o jogo. O registro de um pedido de patente americana sugere a década de 1880 como o início de sua fabricação comercial - primeiro em Nova York, e depois na Pensylvania. No entanto, o tabuleiro descrito no pedido de patente possui características diferentes do tabuleiro padrão de Crokinole.

Não há dúvidas em relação à ligação do Crokinole com o jogo britânico de Shovelboard, do séc. 16 (do qual descende os modernos jogos de Suffleboard). No entanto, o Carrom da Birmânia, na Índia oriental, parece ser seu antepassado mais direto devido à forma como os discos (peças) são lançados em ambos os jogos. O Crokinole também tem características semelhantes a um outro jogo alemão, conhecido como 'knipps-brat', mas os historiadores concordam como sendo mais provável a sua descendência britânica ou asiática.

Muitos acreditam numa origem Mennonite ou Amish do Crokinole, porém, esta confusão ocorre pelo fato do jogo ser muito popular nestas comunidades, por ser considerado um passa-tempo inócuo, leve e divertido e não uma diversão criada pelo “demônio” como são considerados, nestas culturas, a dança, os jogos de carta, etc.

Para mais informação, por favor, consulte o livro **“THE CROKINOLE BOOK”** de Wayne Kelly.

REGRAS DO CROKINOLE

Apresentação

Tabuleiro redondo de 66 cm de diâmetro com marcação de três anéis concêntricos, com 8 pinos no anel menor e um furo no centro. (fig. 1)

12 peças claras (discos de madeira)

12 peças escuras (discos de madeira)

Objetivo

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos possíveis, lançando os discos para dentro dos círculos do tabuleiro e ser o primeiro a atingir o limite de pontos estabelecidos previamente entre os participantes.

Ex: estabelece-se que o limite é 100 pontos. Então, vence quem conseguir marcar 100 pontos primeiro.

Com um movimento dos dedos, cada disco lançado deve bater numa peça do adversário na tentativa de jogá-la para fora do tabuleiro ou para as áreas de menor pontuação e, ao mesmo tempo, deixar as suas próprias peças na área de maior pontuação no tabuleiro. A fig 1 mostra quanto valem cada círculo do tabuleiro.

Os pontos são contados somente após o término da rodada de lançamentos.

Uma rodada consiste no lançamento, alternado entre os adversários, de todos os 12 discos de cada jogador ou equipe.

Numero de participantes

2 ou 4 jogadores.

Preparação

2 jogadores: cada jogador recebe 12 peças da mesma cor.

Os jogadores sentam-se em lados opostos.

4 jogadores (2 duplas): cada jogador recebe 6 peças da mesma cor. Os jogadores com peças da mesma cor sentam-se em lados opostos formando uma dupla ou equipe.

Todas as peças começam fora do tabuleiro.

Regras para o Lançamento dos Discos

Estilos e formas de lançamentos são muito pessoais.

Quaisquer formas de “peteleco” são válidas desde que sejam obedecidas as regras abaixo:

1- os discos não podem ser empurrados.

2- a mão do jogador não pode avançar a linha de lançamento (os dedos são permitidos).

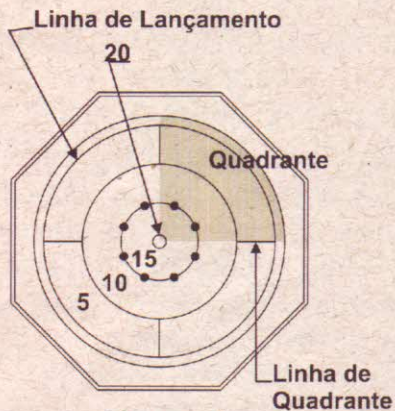


Figura 1

Posicionamento de disco válido para lançamento

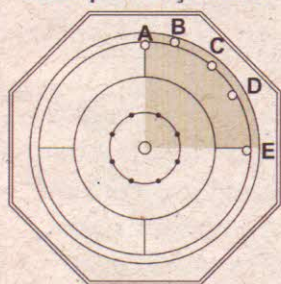


Figura 2

3- quando do lançamento, o jogador deve, obrigatoriamente, permanecer sentado não podendo sair da sua posição ou mover, seja o tabuleiro ou o assento.

4- Todos os jogadores têm que evitar colocar as suas mãos, dedos e discos no tabuleiro a menos que seja a sua vez de jogar.

5- Para fazer o lançamento, coloque o disco no tabuleiro de tal forma que qualquer parte do disco esteja tocando a linha de lançamento. (Fig.2 posições A, B, C e D).

6- Cada jogador só lançará os discos de dentro de seu quadrante no tabuleiro e, apenas um disco por vez.

7- Um disco colocado sobre uma “linha de quadrante” deve estar com mais da metade dentro do quadrante (fig. 2 – A) se não a posição é considerado ilegal (fig 2 –E).

Abaixo estão alguns exemplos de formas de lançamentos.



Regras do Jogo

- Para começar o jogo, decide-se na sorte qual jogador ou dupla irá iniciar a partida.

- O jogo prossegue no sentido anti-horário. O jogador à esquerda do lançador sempre será o próximo a jogar.

- No início do jogo ou quando não houver peças do adversário no tabuleiro, o jogador da vez pode fazer um tiro livre para o centro do tabuleiro. Se não acertar o furo central, sua peça deve permanecer na posição em que parou.

- Quando um disco do jogador ou do adversário (acidentalmente) entra no furo central de 20 pontos, este disco é retirado e separado imediatamente, marcando-se 20 pontos, para o jogador ou equipe a quem pertence o disco, que serão somados na contagem, no final da partida.

- Qualquer disco que entrar **parcialmente** no furo de 20 pontos é mantido onde está e poderá ser rebatido para fora.

- Havendo peças do oponente no tabuleiro, um dos discos do jogador da vez (o lançado ou um rebatido) deve, **obrigatoriamente**, tocar em uma destas peças.

- Se o disco lançado bater ou tocar em qualquer disco da mesma cor, sem tocar em qualquer peça do adversário, os discos deste jogador, o lançado e os tocados, devem ser retirados do tabuleiro imediatamente mesmo que, um deles tenha entrado no furo de 20 pontos (neste caso os 20 pontos não são contados).

- Ao final de um lançamento, qualquer disco que tocar a linha de tiro em qualquer parte do tabuleiro deve ser retirado do tabuleiro imediatamente.

- Qualquer disco que sair da área de pontuação do tabuleiro está fora do jogo. Os discos que baterem na proteção externa e voltarem, parando dentro do tabuleiro estão fora do jogo e devem ser retirados imediatamente.

Regras opcionais:

- Se houver peças do oponente no tabuleiro há duas possibilidades:

A – um dos seus discos deve, **obrigatoriamente**, tocar um dos discos do adversário, qualquer seja a combinação de toques que tenha acontecido.

B – pode-se declarar aberta e claramente **“Vou para os Vinte”** e fazer um lançamento para o centro sem que seja preciso tocar em uma das peças do adversário. Neste caso, um dos seus discos precisa cair no furo central de 20 pontos. Ocorrendo isso o disco, que entrou no furo central, é retirado e separado, marcando-se 20 pontos para ser acrescido na contagem final.

Caso não acerte os vinte pontos, o disco lançado e todos os discos que foram tocados por ele devem ser retirados do tabuleiro.

- Se o jogador não declarar **“Vou para os Vinte”** está assumindo que vai tentar tocar em uma das peças do adversário para colocá-lo para fora do tabuleiro.

Contagem dos pontos

A pontuação de cada rodada é feita depois que todos os discos tiverem sido lançados.

A contagem segue as seguintes regras:

1- Os jogadores ou equipes recebem 20 pontos para cada disco que tenha acertado o furo central durante a partida.

2- O tabuleiro é dividido por áreas de 5, 10 e 15 pontos, conforme mostra a fig.1.

3- Os pontos de um disco são considerados se estiverem completamente dentro de uma determinada área de pontuação.

Se um disco estiver tocando uma linha entre duas áreas de pontuações diferentes, sempre é considerado o valor menor não importando a porção do disco que está na área de maior pontuação. (fig. 3)

4- Os discos que saíram do tabuleiro ao serem lançados, não marcam nenhum ponto.

5- Cada jogador, ou equipe soma os seus pontos. O jogador ou equipe com a maior pontuação fica com a diferença dos pontos entre os jogadores ou equipes. (Ex: Na fig. 3 a equipe ou jogador, com os discos pretos, têm uma contagem total de 45. A equipe ou jogador, com os discos brancos, têm uma contagem de 35. Subtraia o menor do maior. Então a equipe de preto consegue 10 pontos nesta rodada.). Inicia-se a próxima rodada.

6- O jogo normalmente é jogado a 100 ou 150 pontos.

7- Os jogadores devem alternar quem começa cada rodada.

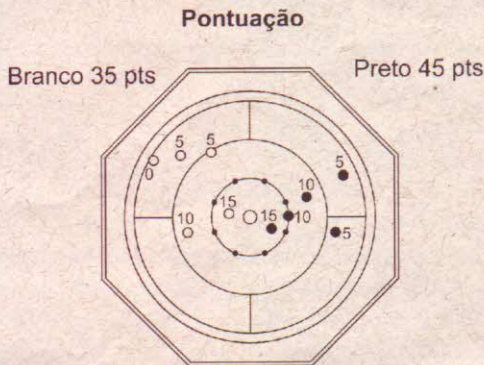


Figura 3

Bom Divertimento!



*Deixe seu jogo cada vez mais bonito e liso,
limpando-o com lustra móvel.*