

# Crokinole

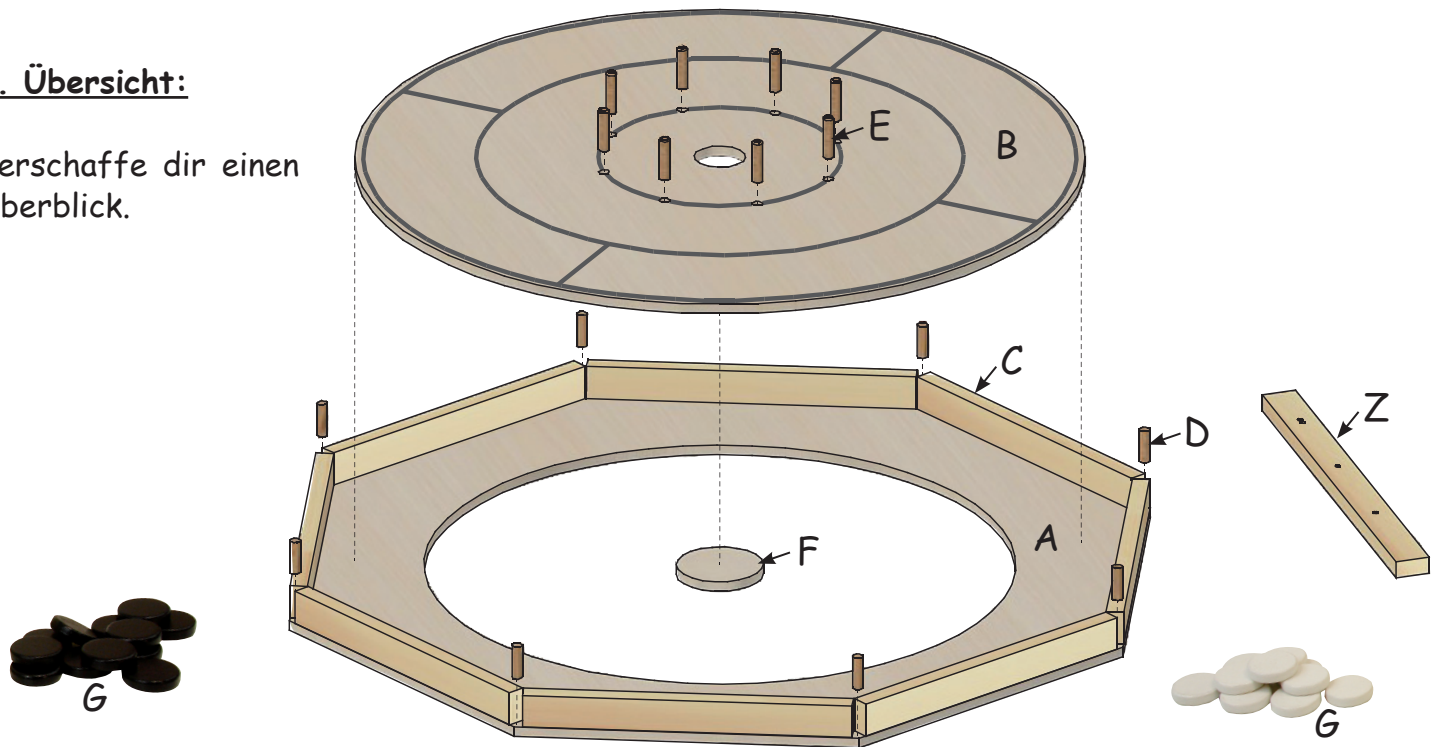


Name:		Klasse:	
<b>Stückliste:</b>		<b>Teile:</b>	<b>Werkzeugvorschlag:</b>
1 Sperrholz	520 / 520 / 6 mm	A, F, G	Lineal, Zirkel, Bleistift, Schere
1 Sperrholz	430 / 430 / 6 mm	B	transparentes Klebeband
4 Holzleisten	420 / 20 / 10 mm	C	Laubsäge, Feinsäge, Vorstecher
1 Holzleiste	250 / 20 / 10 mm	Z	Bohrer Ø 3 und 6 mm, Bohrmaschine
1 Rundstab	220 / Ø 10 mm	D	Schraubendreher, Holzleim
1 Rundstab	170 / Ø 6 mm		Schleifpapier (Körnung 180 und 320)
1 Schraube	2,9 x 16 mm		Permanent-Marker
			Pinsel, Farben, Lack oder Öl

Stückliste

**1. Übersicht:**

Verschaffe dir einen Überblick.

**Spielsteine:****Variante A**

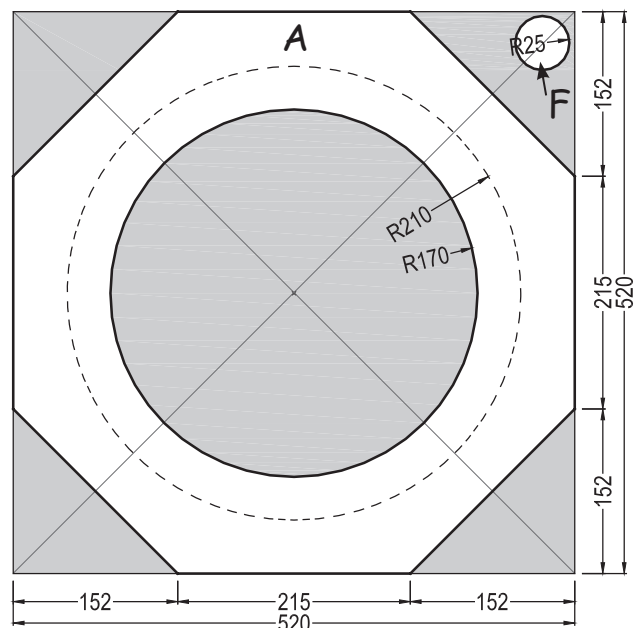
Handwerklich anspruchsvolle Variante!  
Die Spielsteine werden selbst ausgesägt und geformt.  
Der Werkpackung liegt genügend Sperrholz bei, um die Spielsteine selbst zu fertigen.

**Variante B**

Vorgefertigte Spielsteine aus Buchenholz separat bestellen (Art.Nr.: 305.438, 24 Stk./Pkg.), mit Schleifpapier nacharbeiten, bemalen und fertig.

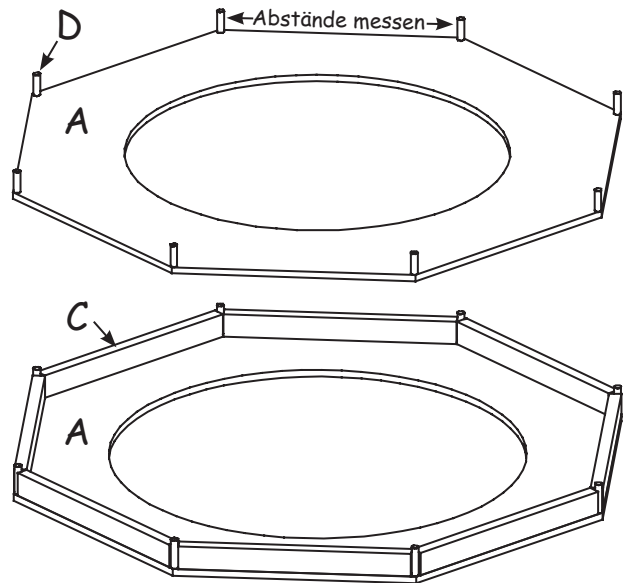
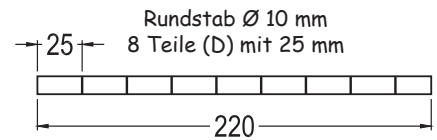
**2. Grundplatte (A) und die Teile (F,G):**

- Zeichne die Form der Teile (A,F) mit Lineal und Zirkel auf das Sperrholz.  
-> Zeichne auch die Klebelinie für Teil (B) mit dem Zirkel auf (Radius 210 mm)!
- Bohre ein Loch zum Einfädeln der Laubsäge in den inneren Ausschnitt von Teil (A).
- Säge die Teile (A,F) mit der Laubsäge aus.  
-> Bewahre die Reste des Sperrholzes für die Spielsteine (G) auf!
- Arbeite die Sägekanten der Teile (A,F) mit Schleifpapier nach.
- Bemale Teil (F) mit roter Farbe.



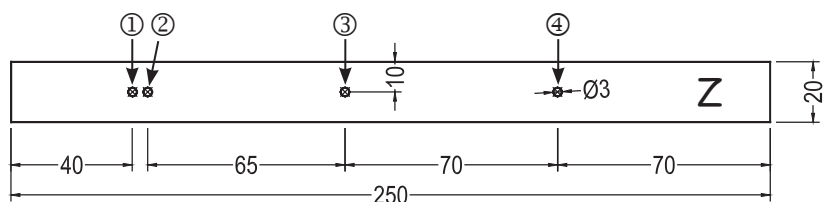
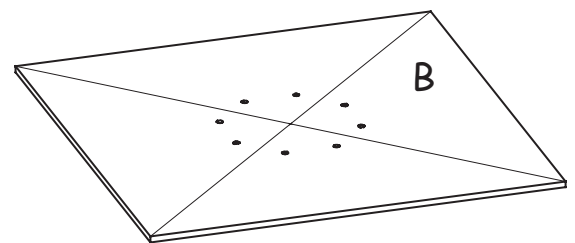
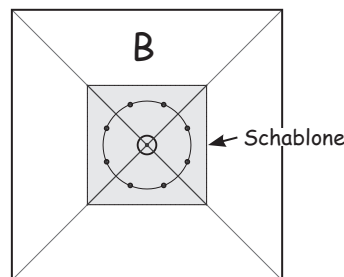
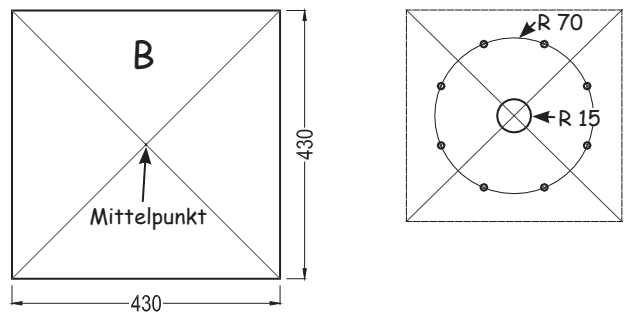
### 3. Die Umrandung - Teile (C,D):

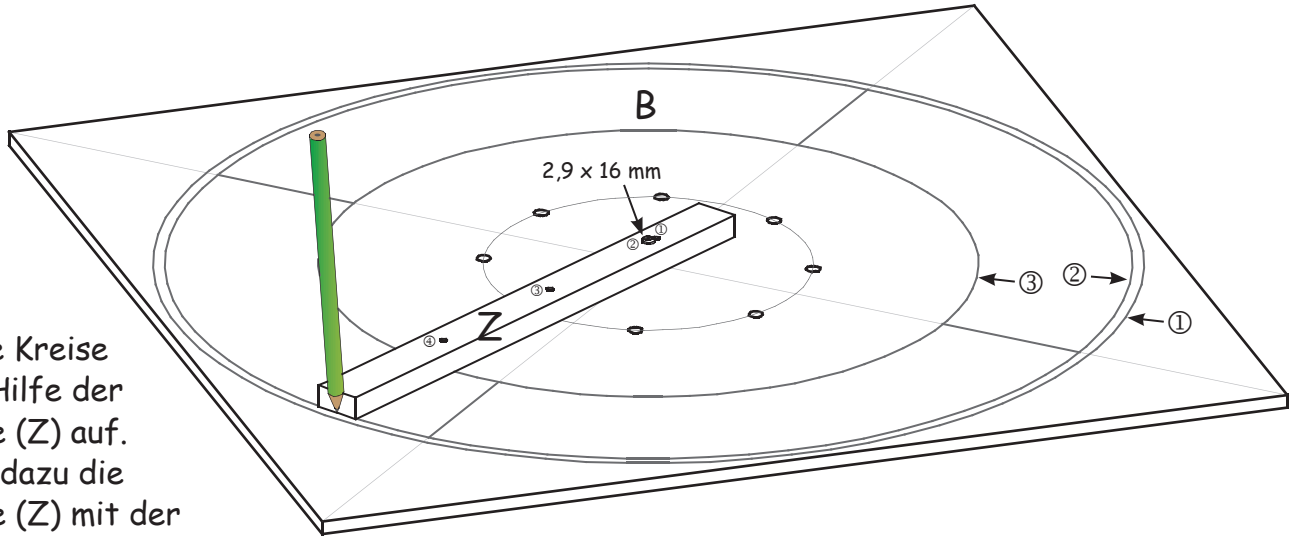
- Säge die Teile (D) vom Rundstab  $\varnothing$  10 mm ab.
- Leime die Rundstäbe (D) auf die Ecken von Teil (A).
- Miss die benötigte Länge der einzelnen Leisten (C) an deinem Werkstück ab.
- Säge die Teile (C) von den Holzleisten 400 / 20 / 10 mm ab und schleife die Sägekanten mit Schleifpapier nach.
- Leime die Leisten (C) auf Teil (A).



### 4. Das Spielfeld (B):

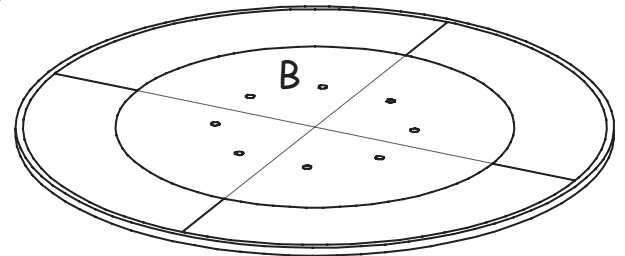
- Um den genauen Mittelpunkt zu erhalten, zeichne die Diagonalen auf Teil (B).  
-> Drücke den Bleistift dazu nur leicht an, da diese Linien später teilweise wieder ausradiert werden müssen.
- Nimm die Radien der Kreise R 15 und R 70 mit dem Zirkel von der Schablone ab und übertrage sie auf Teil (B).
- Schneide die Schablone an der strichlierten Linie aus.
- Lege die Schablone so auf Teil (B), dass die Diagonalen **exakt** übereinander liegen.  
-> Fixiere die Schablone mit transparentem Klebeband.
- Stich die Stechpunkte für die Bohrungen  $\varnothing$  6 mm mit einem Vorstecher vor.
- Entferne anschließend die Schablone und bohre die Löcher  $\varnothing$  6 mm.
- Bohre die Löcher  $\varnothing$  3 mm in die Zirkelleiste (Z) und beschrifte die Bohrungen.





- Zeichne die Kreise ①②③ mit Hilfe der Zirkelleiste (Z) auf.
- > Befestige dazu die Zirkelleiste (Z) mit der Schraube 2,9 x 16 mm an der jeweiligen Bohrung (①②③) am Mittelpunkt von Teil (B).
- > Lege den Bleistift zum Zeichnen der Kreise am Ende der Zirkelleiste an.

- Zeichne die Diagonalen zwischen den Kreisen ② und ③ nach.

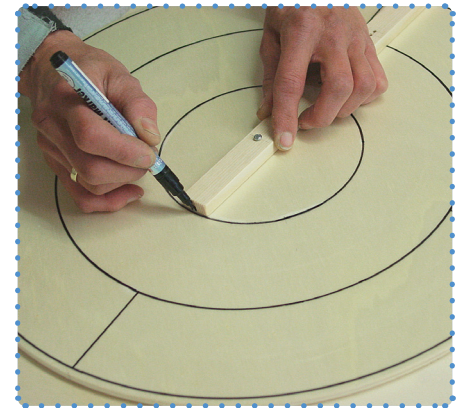


- Säge Teil (B) entlang von Kreis ① aus.

- Arbeite die Sägekante von Teil (B) mit Schleifpapier nach.

- Schleife die Oberfläche von Teil (B) mit feinem Schleifpapier glatt (ab Körnung 180).

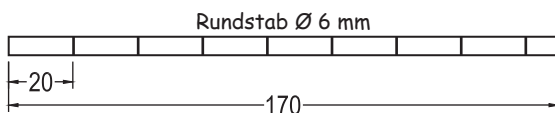
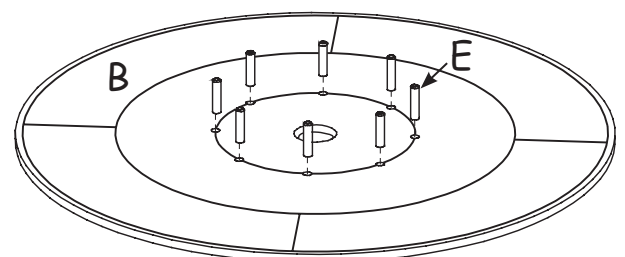
- Zeichne die Kreise ②③④ nochmals mit Hilfe der Zirkelleiste (Z) und einem schwarzen Buntstift oder dicken Bleistift nach.
- > Wenn du einen Permanent-Marker verwendest, musst du Teil (B) und die Zirkelleiste **vorher lackieren**, da die Farbe vom Marker am unbehandelten Holz zerfließt.
- > Beachte: Arbeite bei Verwendung eines Permanent-Markers sehr exakt, da du keine Korrekturen mehr vornehmen kannst.



- Zeichne auch die Diagonalen zwischen den Kreisen ② und ③ nochmals nach.

- Säge das Mittelloch R 15 aus und arbeite die Sägekante mit Schleifpapier nach.

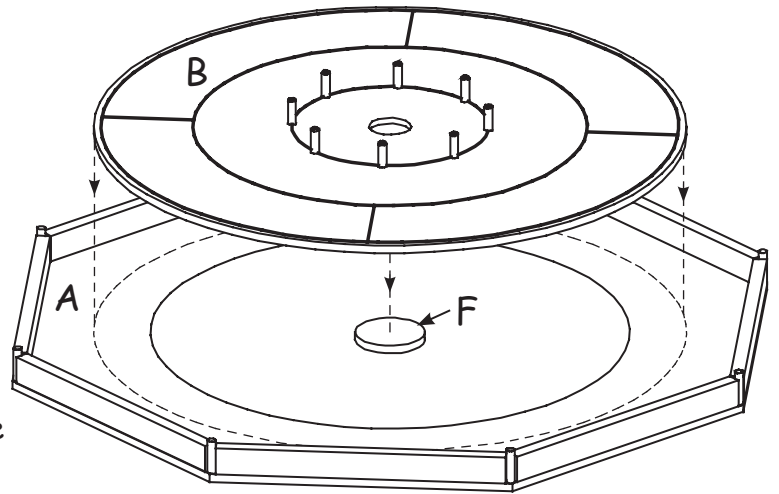
- Säge die Teile (E) ab und runde das obere Ende mit Schleifpapier ab.



- Leime die Teile (E) in Teil (B).



- Leime Teil (B) entlang der Klebelinien auf Teil (A).
- Leime Teil (F) auf Teil (B).



### 5. Die Oberfläche:

Damit die Spielsteine besonders gut über die Spielfläche rutschen, sollte diese lackiert oder geölt werden.

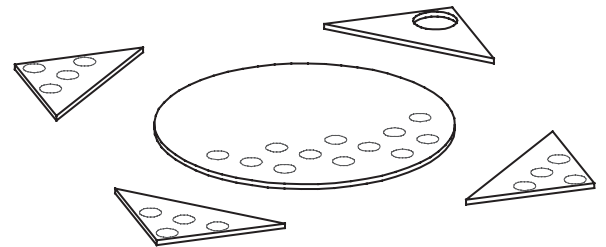
Trage dazu 2 bis 3 Mal flächendeckend aber dünn Lack (bzw. Öl) auf. Schleife alle Teile zwischen den Aufträgen mit feinem Schleifpapier (Körnung 320).

### 6. Die Spielsteine:

#### Variante A

Spielsteine aus dem restlichen Sperrholz herstellen:

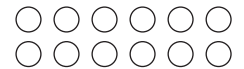
- Zeichne 24 Spielsteine (G) Ø 25 mm mit dem Zirkel auf die Sperrholzreste von Teil (A) auf.
- Säge die Teile (G) mit der Laubsäge aus.
- Arbeite die Sägekanten mit Schleifpapier nach und runde die Kanten gut ab.
- Schleife die Flächen der Spielsteine (G) mit feinem Schleifpapier glatt.
- Bemale die Spielsteine nach Abbildung und lackiere (bzw. öle) sie mindestens 2 Mal.



#### Farbliche Gestaltung der Spielsteine (G):

2 Einzelspieler oder  
2 Teams mit 2 Personen

12 Stück - weiß



12 Stück - schwarz

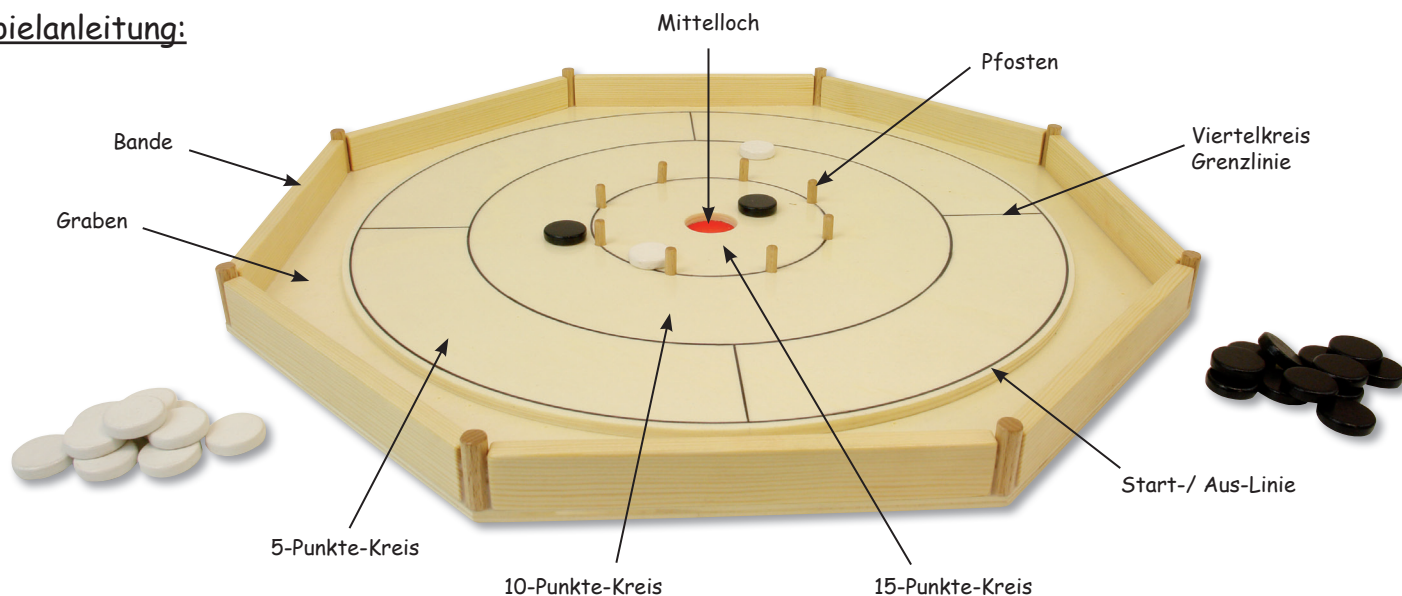


#### Variante B

Vorgefertigte Spielsteine (Art. Nr. 305.438):

- Arbeite die Spielsteine mit Schleifpapier nach.
- Bemale und lackiere (bzw. öle) die Spielsteine nach Abbildung (12 Stück weiß und 12 Stück schwarz).



Spielanleitung:Schnipptechnik:

Um die Spielscheiben über das Spielbrett gleiten zu lassen, drückt man die Spitze des Zeige- oder Mittelfingers gegen die Daumenkuppe und lässt den Finger nach vorne schnippen.

Tipp: Am besten mit dem Schussfinger ganz nahe an die Scheibe gehen um Schmerzen zu vermeiden und die Präzision zu erhöhen.

Grundsätzlich gilt:

Weder das Spielbrett- noch die Sitzposition dürfen während des Spieles verändert werden (mindestens eine Pobacke muss immer auf dem Stuhl bleiben). Außer dem Spieler, der an der Reihe ist, darf niemand das Spielbrett berühren oder eine Scheibe auf der Start-/Aus-Linie liegen haben.

Spielregeln:

Die Spieler sitzen gegenüber.

Jeder schießt von der Start-/Aus-Linie des zu ihm weisenden Viertelkreises.

Bei 2 Spielern bekommt jeder 12 Scheiben einer Farbe.

Bei 4 Spielern sitzen sich die Partner gegenüber und bekommen je 6 Scheiben der gleichen Farbe.

Bei 3 Spielern bekommt ein Spieler 12 Scheiben einer Farbe, die 2 anderen Mitspieler sind ein Team und erhalten jeweils 6 Scheiben der anderen Farbe.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der beginnende Spieler platziert eine Scheibe auf seiner Start-/Aus-Linie. Dabei muss die Scheibe die Start-/Aus-Linie berühren.

Kann er die Scheibe ins Mittelloch schnippen, wird sie sofort zur Seite gelegt und zählt am Ende 20 Punkte (laut Abrechnung - siehe unten).

Nun kommt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) an die Reihe und führt einen Schuss von seiner Start-/Aus-Linie aus. Liegt noch eine gegnerische Scheibe auf der Spielfläche, MUSS diese beim Schuss von der eigenen Scheibe berührt werden. Ansonsten ist der Schuss ungültig und die gespielte Scheibe und alle getroffenen EIGENEN Scheiben werden von der Spielfläche entfernt und in den Graben gelegt.

Ebenfalls in den Graben gelegt werden:

- Scheiben, die nach einem Schuss die Start-/Aus-Linie berühren;

- Scheiben, die von der Bande auf die Spielfläche zurückprallen

(aber die von einer solchen Scheibe verschobenen Scheiben bleiben, wo sie jetzt liegen).

Hat jeder Spieler seine Scheiben gespielt, ist ein Spiel oder eine Runde beendet und es erfolgt die Abrechnung.

Abrechnung:

Gewertet werden alle Scheiben, die am Schluss noch auf der Spielfläche liegen und jene, die ins Mittelloch trafen.

Man erhält:

**20 Punkte** je Scheibe aus dem Mittelloch

**15 Punkte** je Scheibe im inneren Kreis

**10 Punkte** je Scheibe im mittleren Kreis

**5 Punkte** je Scheibe im äußeren Kreis

Scheiben, die eine Kreislinie berühren, bekommen die Punktezahl des niedrigeren Sektors.

Die erreichten Punkte werden notiert. Der Spieler, der den letzten Schuss in der vergangenen Runde machte, beginnt die folgende. Die Partei, die eine vorher vereinbarte Punktezahl (z.B. 400) als Erster erreicht bzw. überschritten hat, gewinnt das Spiel.

**Immer daran denken: Der beste Platz für eine gegnerische Scheibe ist der Graben!**

**Viel Spaß beim Spielen!**

