



Kroket je oblíbená zahradní hra, která se hraje na trávníku nebo na jiném venkovním povrchu. Hráči se snaží prostrčit míčky skrz branky v co nejrychlejším čase a co nejméně údery. Tady je přehled základních pravidel hry.

1. Počet hráčů

- Kroket se může hrát **individuálně** (jeden proti jednomu) nebo ve **dvojicích** (dva proti dvěma).
- V případě dvojic se každý hráč střídá ve hře, přičemž hráči z každého týmu ovládají jeden míček.

2. Hřiště

- Na hřišti je několik **brankových tyčí (branek)**, kterými musí hráči prostrčit míček. Hřiště může mít **6 až 9 branek**.
- Branky jsou obvykle ve tvaru kovových oblouků a jsou rozmístěny v různých směrech.

3. Míčky a hole

- Každý hráč nebo tým má jeden **míček**, který je obvykle vyroben z dřeva nebo plastu.
- **Hráči** používají **dřevěné hole**, které jsou kratší než u golfu a slouží k odpalu míčku.
- **Míčky** mají různé barvy, aby bylo jasné, který hráč má jaký míček (například červený, žlutý, modrý a bílý).

4. Cíl hry

- Cílem hry je dostat svůj míček skrz všechny **branky** (v předem určeném pořadí) a nakonec dosáhnout **finálního cíle** (obvykle označeného sloupku nebo jiné branky).
- Hráč nebo tým, který jako první prostrčí všechny branky v předem určeném pořadí a dosáhne cílového bodu, vyhrává.

5. Základní pravidla

- **Údery:** Hráči střídavě odpalují míček holemi. Míček musí být odpálen do prostoru mezi brankami.
- **Pořadí brankami:** Každá branka má předepsané pořadí, které musí hráč dodržet. Míček musí prostrčit každou branku postupně podle stanoveného plánu.
- **Ovládání míčku:** Když hráč odpálí míček, musí se tento míček dostat mezi branky v předem stanoveném pořadí. Pokud míček mine branku, hráč se musí vrátit a začít znovu z posledního správně dosaženého místa.

6. Speciální údery

- **Úder „srážení“ (rozhodující úder):** Pokud hráč trefí míček soupeře, může tento míček posunout. Tento úder může být výhodou, pokud dokážete soupeřův míček odrazit z cesty nebo ho dostat na nevhodné místo.
- **Úder „obraný“:** Hráč může použít svou hůl k blokování soupeřových míčků nebo k přímému zamezení soupeři v dosažení cíle.



7. Pohyb hráčů

- Po odpalu míčku se hráči pohybují kolem hřiště a sledují směr míčku, dokud nezahrají svůj úder.
- Pokud hráč projde přes branku v nesprávném pořadí nebo neprostrčí branku dostatečně, musí se vrátit a znovu se pokusit.

8. Bodování

- Bodování v krocketu je spojeno s tím, jak dobře hráči procházejí hřištěm. Každá branka, kterou míček projde, znamená bod pro hráče nebo tým.
- Cílem je prostrčit všechny branky ve správném pořadí a dostat se k finálnímu cílovému bodu.

9. Konec hry

- Hra končí, jakmile jeden hráč nebo tým projde všechny branky v určeném pořadí a dostane míček do finálního cílového bodu.
- Tento hráč nebo tým je vítězem.

10. Varianty a úpravy pravidel

- **Týmová hra:** V případě týmového hraní (2 proti 2) se hráči střídají mezi sebou. Každý tým ovládá dva míčky a každý hráč musí hrát jeden.
- **Zrychlené hry:** U některých variant krocketu, zejména pro zábavu, mohou být pravidla upravena, aby se hra zrychlila, např. zkrácením počtu branek nebo jiným uspořádáním.

11. Základní strategie

- Hráči se mohou rozhodnout, zda budou spíše ofenzivní a pokusí se rychleji procházet brankami, nebo defenzivní, čímž se zaměří na blokování soupeřových pokusů a srážení jeho míčku.
- **Plánování pohybů** kolem branek a soustředění na přesnost odpalu jsou klíčové pro úspěch ve hře.