



The Heart of Bex Sport

The heart of Bex Sport is our passion to offer products that give joy. Joy to both young and old, among family and friends. We love to invent and produce games that can be enjoyed both indoor and outdoor. Simple rules that get the game started quickly, and when necessary, adjusting rules for everyone to enjoy. Bex Sport's dedicated purchase team continually strives to provide the best quality and design in attractive packaging.

We wish you great Joy with your new Game!

Bex Sport Est. in 1985

BEX
HÖGANÄS | SWEDEN

BEX is a registered trademark of Bex Sport AB

www.bexsport.com



Krocket

Spellet går ut på att med sitt klot gå runt spelplanen (göra stor rond) och därefter slå sitt klot över mittlinjen (bli fribryter), som fribryter klinke alle andre kuler och til slutt treffe målpinnen. Alla spelare har en klubba och varsitt klot. År det bara två spelare kan man spela med två klot var.

En kroketplan är 12x24 meter på tävlingar.

Förste spelare lägger sitt klot ett klubbhuvud från pinnen och slår kulan av gärde. Hver bøyle (og halvrundepinne) som passeras ger ett extra slag. År inte hela klotet igenom i ett slag måste spelaren slå tillbaka klotet i nästa slag och sedan göra ett nytt försök (gäller även "kronan"). Deltagaren fortsätter att spela tills han misslyckas att slå igenom en båge.

En stor del af spillet er å ødelegge for andre ved å klinke bort andras klot. Når en spiller lykkes i å treffe en annen kule, får han ett slag for å ha klinket bort klotet, og derefter ett ekstraslag.

En spiller kan ikke klinke bort en annen kule før både hans egen kule og den kulen han prøver å klinke bort har passert den tredje bøylen.

I konkurransekroket kan man ikke sette foten på egen kule når man klinker bort en annens kule. I stedet bruker man selve støtet for å gi seg selv et godt utgangspunkt for å passere neste bøye.

For å kunne klinke en annen kule, må spilleren passere en bøye først.

"Kronan" i mitten ger två ekstraslag och man passerar på två olika sätt, vilket är valfritt. Precis som med bågarna måste klotet passera hela kronan i ett slag.

Efter att en spelare tagit sig runt hela banan ska han inte träffa pinnen. Istället gäller att slå ett fribryterslag, dvs. å få kulan över halva banen.

Mislykkes spelaren, må han vente på sin tur, slå sig tillbaka och göra ett nytt försök.

Nu ska spelaren krocka alla andra klot som passerar båge tre. Därefter har han två slag på sig att träffa utgångspinnen. Klarar han av det vinner han. Fixar han det inte måste han krocka alla klot igen innan han får göra ett nytt försök.

En spelare kan ikke treffe målpinnen før etter at han som fribryter har klinket alle andre kuler. Gjør han det, på egen hånd eller på grunn av andre, må han begynne på nytt igjen.



Krokett

Spillet går ut på att med sin kugle at gå banen rundt (lave stor runde) og derefter slå sin kugle over midterlinjen (blive frispiller) og som frispiller krokere alle andres kugler og til sidst ramme startpælen – gå til pæls. Alle spillere har en kølle og hver sin kule. Er det bare to spillere, kan man spille med to kuler hver. En kroketbane er 12x24 meter i konkurrencer.

Første spiller legger kulen sin ett køllehode fra pinnen og slår kulen av gärde. Hver bøye (og halvrundepinne) som passeres gir ett ekstraslag. Er ikke hele kulen gjennom på ett slag, må spilleren slå kulen tilbake i neste slag og så gjøre et nytt forsøk (gjelder også «krysset»). Deltakeren fortsetter å spille helt til denne mislykkes i å slå gjennom en bøye.

En stor del af spillet er å ødelegge for andre ved å klinke bort andras klot. Når en spiller lykkes i å treffe en annen kule, får han ett slag for å ha klinket bort klotet, og derefter ett ekstraslag.

En spiller kan ikke klinke bort en annen kule før både hans egen kule og den kulen han prøver å klinke bort har passert den tredje bøylen.

I konkurransekroket kan man ikke sette foten på egen kule når man klinker bort en annens kule. I stedet bruker man selve støtet for å gi seg selv et godt utgangspunkt for å passere neste bøye.

For å kunne klinke en annen kule, må spilleren passere en bøye først.

«Kronen» i midten gir to ekstraslag og kan passeres på to forskjellige måter, det er valfritt. Akkurat som med bøylene, må kullen passere hele krysset i ett slag.

Efter at en spiller har kommet seg rundt hele banen, skal han ikke treffe pinnen. I stedet gjelder det å slå et fribryterslag, dvs. å få kulan over halve banen.

Mislykkes spelaren, må han vente på sin tur, slå sig tillbaka och göra ett nytt försök.

Nu skal spelaren klinke alle andre kuler som har passerat bøye tre. Deretter har han to slag på sig att treffe målpinnen. Klarer han det, så vinner han. Klarer han det ikke, må han klinke alle kuler igjen før han kan gjøre et nytt försök.

En spelare kan ikke treffe målpinnen før etter at han som fribryter har klinket alle andre kuler. Gjør han det, på egen hånd eller på grunn av andre, må han begynne på nytt igjen.



Kroketti

Spillet går ud på med sin kugle at gå banen rundt (lave stor runde) og derefter slå sin kugle over midterlinjen (blive frispiller) og som frispiller krokere alle andres kugler og til sidst ramme startpælen – gå til pæls. Alle spillere har en kølle og hver sin kule. Er det bare to spillere, kan man spille med to kuler hver. En kroketbane er 12x24 meter i konkurrencer.

Første spiller lægger sin kugle et køllehoved fra pinnen og slår sin kugle af sted. Hver bue (og halvvejspæl), der passeres, giver et ekstra slag. Er hele kuglen ikke kommet igennem i et slag, skal spillere slå kuglen tilbage i næste slag og derefter gøre et nyt forsøg (gælder også midterbuen, "kronen"). Deltageren fortsætter med at spille, til det mislykkes for ham at slå kuglen igennem en bue.

En stor del af spillet er at ødelegge for andre ved å klinke bort andras klot. Når en spiller lykkes i å treffe en annen kule, får han ett slag for å ha klinket bort klotet, og derefter ett ekstraslag.

En spiller kan ikke klinke bort en annen kule før både hans egen kule og den kulen han prøver å klinke bort har passert den tredje bøylen.

I konkurransekroket kan man ikke sette foten på egen kule når man klinker bort en annens kule. I stedet bruker man selve støtet for å gi seg selv et godt utgangspunkt for å passere neste bøye.

For å kunne klinke en annen kule, må spilleren passere en bøye først.

«Kronen» i midten giver to ekstraslag og kan passeres på to forskjellige måter, det er valfritt. Akkurat som med bøylene, må kullen passere hele krysset i ett slag.

Efter at en spiller har kommet seg rundt hele banen, skal han ikke treffe pinnen. I stedet gjelder det å slå et fribryterslag, dvs. å få kulan over halve banen.

Mislykkes spelaren, må han vente på sin tur, slå sig tillbaka och göra ett nytt försök.

Nu skal spelaren klinke alle andre kuler som har passerat bøye tre. Deretter har han to slag på sig att treffe målpinnen. Klarer han det, så vinner han. Klarer han det ikke, må han klinke alle kuler igjen før han kan gjøre et nytt försök.

En spelare kan ikke treffe målpinnen før etter at han som fribryter har klinket alle andre kuler. Gjør han det, på egen hånd eller på grunn av andre, må han begynne på nytt igjen.



Croquet

The object of the game is to pass your ball through all the wickets, and right after you should hit your ball over half the court. When you do that you are called a "free breaker". As a free breaker you should hit all the other balls on the court and at last hit the target stick. All players have a mallet and ball. A croquet court is 12x24m if it's a tournament.

The first player places his ball a mallet from the stick and hits it. Every wicket and stick that are passed, gives you a bonus stroke. If the whole ball is not through a wicket in one hit, you need to hit it back and make another try till you get the ball to pass the wicket.

A fun and tactic part of the game is to destroy for the other players by hitting their balls. It is called to roquet. If you hit another ball, you get one stroke to hit the ball again in the direction you wish. The other stroke you use to hit your own ball in a desired way.

A player cannot hit another ball until both of you have passed the third wicket.

In a tournament game you are not allowed to put your foot on the ball to hit another ball. Instead you need to use the hit to get your ball into right direction as well. To be aloud to roquet another ball you need to pass through a wicket first.

The crown in the middle gives you two extra strokes when passed. You need to pass through the whole in one stroke, just as with the wickets.

When passing the whole court, you should not hit the target stick, first you should make free breaker stroke, you hit your ball over half the court. If you fail, you have to hit the ball back and make another try.

As a free breaker, it is now time to hit all the other balls that has passed wicket number three. After that you have two strokes to hit the target stick. If you can do that you win the game! If not, you have to hit all balls again and then get two new strokes to try to hit the target stick.

If a player is a free breaker and hits the target stick, or is hit by another player and the ball hit the target stick, before he has hit all the balls, he will have to start over from the beginning.

Pelaaja on kiertänyt koko radan, hän ei saa osua tolppaan. Sen sijaan hän lyö vapaalyönnin eli lyö pallon yli puolen kenttää. Kuten tavallisetkin portit, myös kirkkoportti pitää läpäistä yhdellä lyönnillä kokonaan.

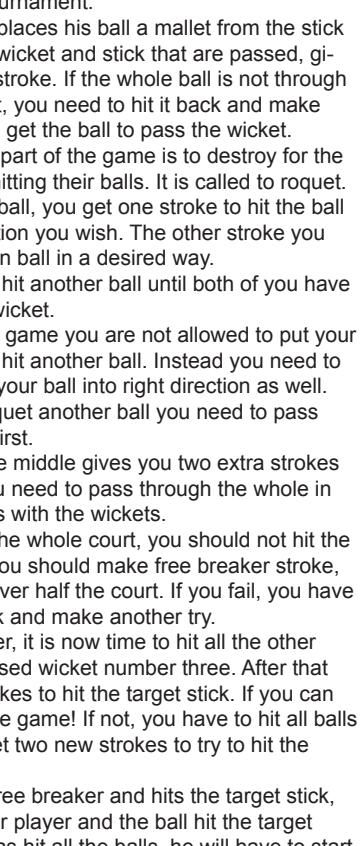
Kun pelaaja on kiertänyt koko radan, hän ei saa osua tolppaan. Sen sijaan hän lyö vapaalyönnin eli lyö pallon yli puolen kenttää. Jos pelaaja ei onnistu, hänen pitää odottaa vuoroaan, lyödä pallo takaisin ja yrittää uudelleen.

Sitten pelaaja krokkaa kaikki muut kolmannen portin läpäisseet pallot. Sen jälkeen hänen pitää kaksia lyöntiä osua maalitolppaan. Jos pelaaja osuu siihen, hän on voittaja. Ellei, hänen pitää jälleen krokkata kaikki muut pallot ennen kuin saa uuden yrityksen.

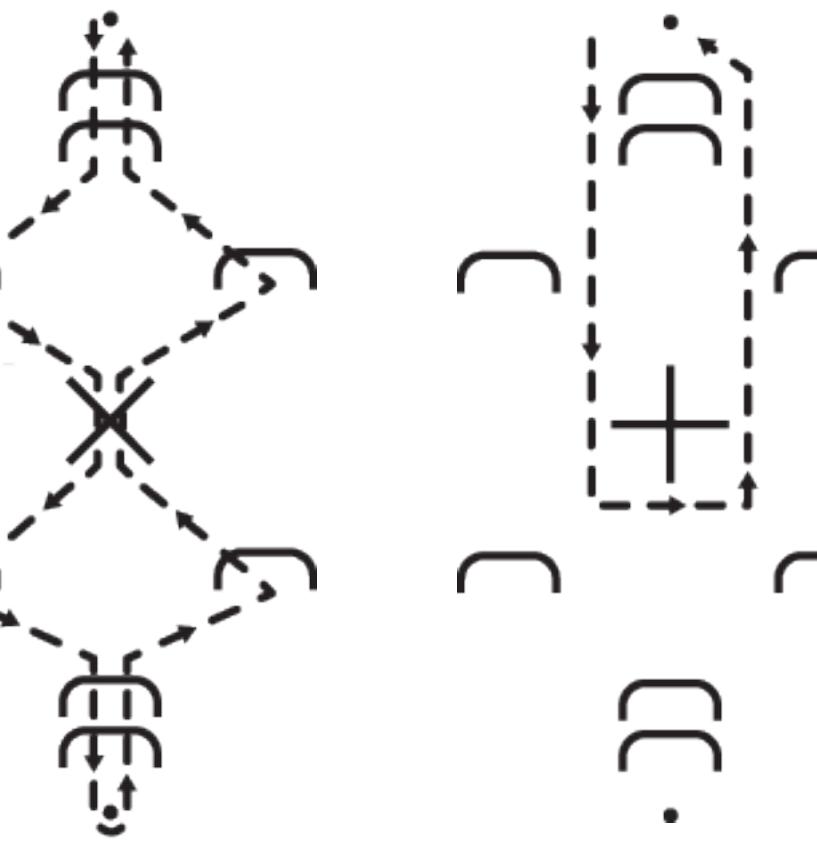
Pelaaja ei saa osua maalitolppaan ennen kuin rover-pallon pelaajana on krokattu kaikkia muita palloja. Jos hän osuu maalitolppaan ennen sitä omalla lyönnillään tai muiden lyöntien seurausena, hänen pitää aloittaa peli alusta.



OPEN COURSE



HUNTER PLAY

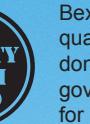


BEX is a registered trademark of Bex Sport AB

www.bexsport.com



Bex Kubb Family is made of high quality birch wood. The logging is done under supervision from the government. Birch wood is ideal for using outside as it is very hard and therefore very durable.



© Bex Sport AB
www.bexsport.com



Krocket

Ziel des Spiels ist es, seine Kugel durch alle Tore zu stoßen und anschließend seine Kugel über die Mittellinie zu schlagen (so genannter „Freibeuter“ werden), als Freibeuter alle anderen Kugeln zu krockieren und anschließend den Startstab zu treffen. Jeder Spieler darf für outside as it is very hard and therefore very durable.

Ein Krocket-Spielfeld misst bei Wettkämpfen 12 x 24 m.

Der erste Spieler legt seine Kugel eine Schlägerkopflänge vom Stab entfernt auf den Boden und schlägt sie ab. Jedes Tor (oder halbrunder Stab), den die Kugel passiert, ergibt einen Extraschlag. Geht die Kugel nicht mit einem Schlag durch das Tor hindurch, muss der Spieler die Kugel beim nächsten Schlag zurückschlagen und einen neuen Versuch machen (gilt auch für die „Krone“). Der Spieler spielt so lange, wie er es schafft, die Kugel durch ein Tor zu spielen.

Besonders strategisch kann man beim Krocket vorgehen, wenn man die Pläne der anderen Spieler durchkreuzt und ihre Kugel krockiert. Wenn ein Spieler eine andere Kugel berührt hat, darf er die Kugel krockieren und erhält anschließend einen Extraschlag.

Ein Spieler darf eine andere Kugel nicht krockieren, bevor seine Kugel und die Kugel, die er versucht, zu krockieren, das dritte Tor passiert haben.

Beim Wettbewerbskrocket darf man seinen Fuß nicht auf die eigene Kugel setzen, wenn man eine gegnerische Kugel absichtlich stößt. Stattdessen nutzt man den Stoß, um die eigene Kugel so zu positionieren, dass man das nächste Tor passieren kann.

Um eine andere Kugel krockieren zu dürfen, muss der Spieler zunächst ein Tor passieren.

Die „Krone“ in der Mitte ergibt zwei Extraschläge und die Kugel kann von beiden Seiten hindurch gespielt werden. Die Kugel muss auch hier mit einem Schlag hindurch geschlagen werden.

Hat der Spieler alle Tore passiert, darf er nicht den Startstab berühren. Stattdessen muss er einen so genannten „Freibeuterschlag“ ausführen, das heißt, er muss seine Kugel über das halbe Spielfeld stoßen.

Gelingt ihm dies nicht, muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist, die Kugel zurückspielen und einen neuen Versuch machen.

Jetzt soll der Spieler alle anderen Kugeln, die Tor 3 passiert haben, krockieren. Danach hat er zwei Versuche, mit seiner Kugel den Startstab zu berühren. Schafft er dies, hat er gewonnen. Schafft er es nicht, muss er zunächst wieder alle Kugeln krockieren, bevor er einen neuen Versuch machen kann.

Ein Spieler darf den Startstab nicht berühren, bevor er nicht als Freibeuter alle anderen Kugeln krockiert hat. Passiert es ihm dennoch, muss er noch einmal von vorne beginnen. Dies gilt auch für den Fall, dass ein anderer Spieler verursacht hat, dass die Kugel den Startstab berührt.



Croquet

Le jeu consiste à faire parcourir à sa boule tout le terrain de jeu (faire le grand tour), puis lui faire franchir la ligne médiane (devenir joueur libre), et enfin, au titre de joueur libre, déplacer toutes les autres boules et finalement toucher la tige de sortie. Les joueurs ont tous un maillet et chacun sa boule. S'il n'y a que deux joueurs, on peut jouer avec deux boules chacun. Un terrain de croquet mesure 12 x 24 mètres pour les compétitions.

Le premier joueur pose sa boule à une tête de maillet de la tige et frappe sa boule. Chaque arceau (et tige demi-tour) qui ont été dépassés autorisent un coup supplémentaire. Si toute la boule n'est pas passée d'un seul coup, le joueur doit faire revenir sa boule en arrière au prochain coup, puis essayer de nouveau (concerne aussi la "couronne"). Le joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il échoue à franchir un arceau.

Un grand avantage du croquet est de pouvoir gêner l'adversaire en éliminant les autres boules. Quand un joueur a réussi à toucher une autre boule, un coup lui est accordé pour évincer cette boule, puis encore un coup supplémentaire.

Un joueur n'a pas le droit d'évincer une autre boule avant que sa boule, et celle qu'il essaie d'éliminer, aient franchi le troisième arceau.

En croquet de compétition, on n'a pas le droit de poser le pied sur sa propre boule quand on essaie de pousser une boule adverse. On doit au contraire utiliser le mouvement de poussée pour se placer en bonne position, en vue de franchir le prochain arceau.

Pour pouvoir pousser une autre boule, le joueur doit d'abord franchir un arceau.

La "couronne" médiane donne deux coups supplémentaires et l'on peut être dépassé de deux façons différentes, au choix. Comme pour les arceaux, la boule doit franchir toute la couronne d'un seul coup.

De "kroon" in het midden geeft twee extra slagen en deze kan men op twee manieren, naar keuze, passeren.

Evenals de poortjes moet de bal de kroon in een slag passeren.

Nadat een speler de hele baan rond is geweest mag hij de piket niet raken. In plaats daarvan slaat hij een roverslag, d.w.z hij slaat de bal over het halve veld. Mislukt dit dan moet de speler op zijn beurt wachten, teruggaan en een nieuwe poging wagen.

Le joueur doit maintenant déplacer toutes les autres boules qui franchissent le troisième arceau. Ensuite, il dispose de deux coups pour toucher la tige de sortie. S'il réussit, il est gagnant. S'il rate, il doit toucher à nouveau toutes les boules avant de faire un nouvel essai.

Un joueur n'est pas autorisé à toucher la tige de sortie avant d'avoir, en qualité de joueur libre, déplacé toutes les autres boules. S'il le fait, par lui-même ou par autrui, il doit recommencer au début.



Croquet

Het gaat erom dat de speler met de bal over het speelveld gaat (een grote ronde maakt), daarna de bal over de middellijn slaat (rover wordt), als rover alle andere ballen croquetteert en tenslotte de eindpiket raakt. Alle spelers hebben een hamer en een bal. Zijn er maar twee spelers dan kan elke speler met twee ballen spelen.

Bij wedstrijden is een croquetveld 12x24 meter.

De eerste speler legt zijn bal een hamerlengte van een van de piketten en slaat zijn bal weg.

Elk poortje (en de middelste piket) die gepasseerd wordt geeft een extra slagbeurt. Is de bal niet helemaal door het poortje, dan moet de speler de bal bij de volgende slag terugslaan en vervolgens een nieuwe poging wagen (geldt ook voor "de kroon"). De speler gaat door met spelen totdat hij een poortje mist.

A croquetben nagy sikert jelent, ha a másik játékát megzavarjuk azzal, hogy a labdáját elütjük. Ha sikerült eltáloni egy ellenfél labdáját, akkor a játékos kap egy lehetőséget, hogy azt a labdát messze üthesse, majd még egy bónuszütést.

Másnak a labdáját csak akkor szabad elütni, ha már a saját és az ellenfél labdája is átjutott a harmadik kapun.

Hráč nesmie krokať inú guľu predtým, než jeho guľa a gula, ktorú chce krokať, nepresla treťou bránku.

Pri súťažnom kroketu sa nesmie, pri postrčení inej gule, prišliapnúť vlastnú guľu špičkou alebo pátoú nohy. Ehelyett úgy kell ellőlni a labdát, hogy azzal a sajátunk is jó helyzetbe kerüljön a következő kapuhoz.

Om een andere bal te croetteren moet de speler eerst een poortje passeren.

"De kroon" in het midden geeft twee extra slagen en deze kan men op twee manieren, naar keuze, passeren.

Evenals de poortjes moet de bal de kroon in een slag passeren.

Na dat een speler de hele baan rond is geweest mag hij de piket niet raken. In plaats daarvan slaat hij een roverslag, d.w.z hij slaat de bal over het halve veld. Mislukt dit dan moet de speler op zijn beurt wachten, teruggaan en een nieuwe poging wagen.

Le joueur doit maintenant déplacer toutes les autres boules qui franchissent le troisième arceau. Ensuite, il dispose de deux coups pour toucher la tige de sortie. S'il réussit, il est gagnant. S'il rate, il doit toucher à nouveau toutes les boules avant de faire un nouvel essai.

Un joueur n'est pas autorisé à toucher la tige de sortie avant d'avoir, en qualité de joueur libre, déplacé toutes les autres boules. S'il le fait, par lui-même ou par autrui, il doit recommencer au début.



Croquet

A játék során labdánkat végig kell terelni a játéktérben, majd át kell ütni a középvonalon, ezután el kell találni az összes többi labdát, végül a jelzőpálcát. minden játékban van egy ütője és egy labdája. Ha csak ketten játszanak, vezethetnek fejeként két labdát is.

Versenyeken 12x24 méteres krokettpályán játszanak.

Első játékos a pálcatól egy ütőfejnyire helyezzi

a labdáját, majd elüti.

Bónuszütést kap a játékos,

ha sikerült átjutni egy kapun

(és érinteni a félpályás

pálcat).

Ha a labda nem jut át teljesen a kapun, akkor

azt vissza kell ütni a következő körben, majd újra meg

kell próbálni (ez vonatkozik a „koronára“ is).

A játékos

addig folytatja az ütéseket, amíg nem sikerül az egyik

kapun átjutni.

A croquetben nagy sikert jelent, ha a másik játékát

megzavarjuk azzal,

hogy a labdáját elütjük.

Ha sikerült

eltáloni egy ellenfél labdáját,

akkor a játékos kap egy

lehetőséget,

hogy azt a labdát messze üthesse,

majd még egy bónuszütést.

Súperovu hru je možno narušiť tým, že trafíte súperove

gule a krokuje ich preč.

Pokiaľ sa hráčovi podarí trafiť

súperovu guľu, má tento hráč právo na jeden úder na to,

aby mohol krokať preč súperovu guľu a právo na ďalší

úder na bránku.

Pri hre je možno narušiť soupeřovu hru tím, že trefíte

jeho kouli a krokuje ji.

Pokud se hráči podarí trefit

soupeřovu kouli, má hráč právo na jeden úder k tomu,

aby krokoval soupeřovou kouli pryč a právo na ďalší

úder na branku.

Hráč nesmie krokať inú guľu predtým, než jeho

gula, ktorú chce krokať.

Pri súťažnom kroketu sa nesmie, pri postrčení inej

gule, prišliapnúť vlastnú guľu špičkou alebo pátoú nohy.

Namisto toho je možno postrčiť súperovu guľu tak, aby si

hráč pristrelní svoju guľu do výhodnejšej polohy

tak, aby mohol ľahšie preč nasledujúcou bránku.

Krokovanie ďalšej gule je možné až po prechode vlastnej

gule nasledujúcou bránku.

Tzn. medzi bránkami se

nemôže krokať viac ako jedna guľa súpera.

Za prechod "korunu" umiestenou v strede získava

hráč dva ďalšie údery.

Prechod korunu sa môže previesť

libovoľne, obidvoma spôsobmi.

Rovnako ako u bránky,

musí guľa preč celou korunu na prvý úder.

Za prechod "korunu" v stredu získáva hráč dva

další údery.

Přechod brankou může projít libovoľně

oběma způsoby.

Stejně jako u bránky, musí hráč

projít celou korunu na první úder.

Po projetí celé hrající dráhy, tzn. veľkého okruhu, se

hráč nesmie dotknúť štartovacieho kolíku.

Namísto toho je možno postrčiť soupeřovou kouli tak,

aby hráči přehráli svoji kouli do výhodnejší polohy,

aby mohol projít příští brankou.

Poté musí hráč vykrokovat všechny soupeřovy koule,

které projely před brankou.

Nakonec má hráč k dobru

dva další údery,

aby mohl trefit cílový/startovací kolík.

Po dotknutí koule kolíku se hráč stává výťazem.

Pokud se mu nepodaří, musí počkať na ďalší kolík,

akým je vlastní kolík.

Hráč nesmie trefit startovací kolík predtým,

než on ako

dobyvatel,

nevykrokoval všechny ostatné gule.

Pokiaľ sa mu

</div