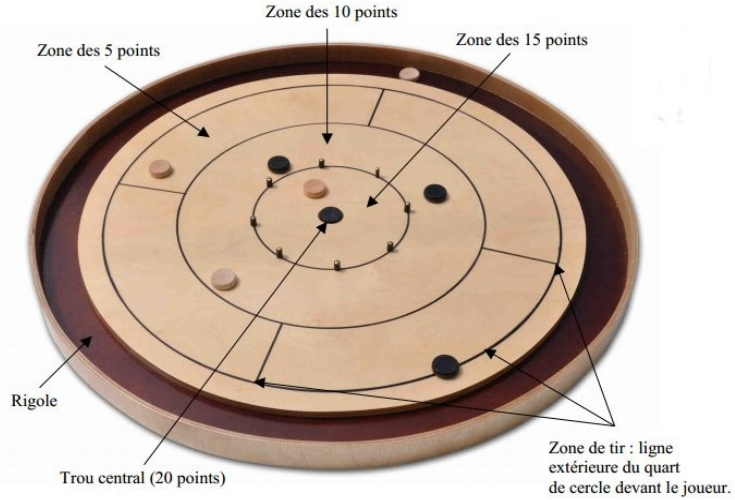
Crokinole



- A partir de 8 ans

Nombre de joueurs 2 à 4 joueurs

Pièces de jeu 1 plateau de jeu et 12 palets clairs en buis, 12 palets foncés en buis

But du jeu Être le premier à atteindre 100 points, au terme de plusieurs manches si nécessaire.

- Déroulement du jeu

Les règles restent inchangées dans une configuration de partie à 2 joueurs (chacun des joueurs prend 12 palets d'une même couleur).

Déroulement du jeu à 4 joueurs : on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre devant leur zone de tir (quart de cercle) et commencent avec 6 palets chacun d'une même couleur. Le premier joueur est désigné au hasard.

À son tour, un joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir (le quart de cercle situé juste devant lui). Puis il le lance à l'aide d'une pichenette.

Deux cas peuvent se présenter :

1. Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau

Il tente de placer son palet dans le trou central :

- s'il y parvient, il retire immédiatement son palet, le place à côté : il rapportera 20 points en fin de manche.
- s'il n'y parvient pas, il doit s'arrêter dans la zone des 15 points (il peut ne toucher que la ligne) pour rester en jeu, sinon il est retiré du plateau et placé dans la rigole.

S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide (sinon, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole).

2. Il y a au moins un palet adverse sur le plateau

Le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son palet, ou d'un autre de ses palets qu'il aurait percuté par ricochet.

Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau est placé dans la rigole.

Si son palet touche un ou plusieurs de ses propres palets sur le plateau, mais ne touche aucun palet adverse, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

Remarque : si un palet fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont évidemment à l'adversaire.

Tout palet (adverse ou à soi) éjecté du plateau, reste dans la rigole.

De même, tout palet qui touche la ligne des 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole. Les joueurs alternent ensuite leurs lancers, jusqu'à ce que les 24 palets aient été mis en jeu.

Décompte des points : Chaque joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central (20 points chacun), ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure – exemple : un palet à la limite des zones 10 et 15 compte pour 10 points). On fait ensuite la différence de points entre les deux totaux obtenus.

AU BOIS DES LUDES
LUDOTHEQUE

www.auboisdesludes.com