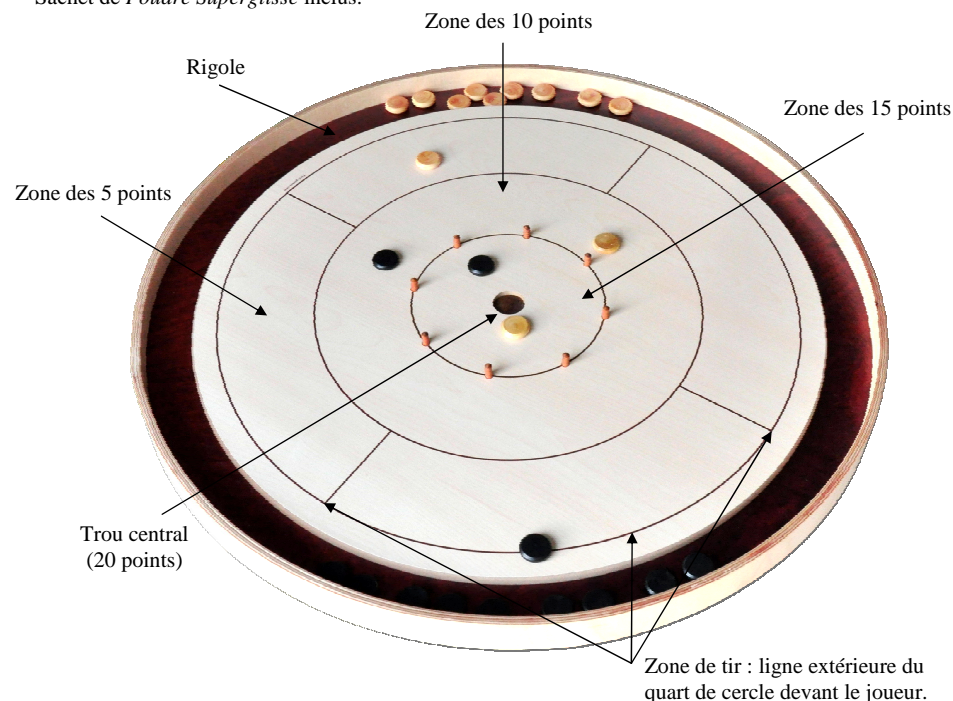


CROKINOLE 65

Matériel

Un plateau de jeu en bois (65 cm de diamètre), 8 butoirs en bois, 24 palets en buis (12 clairs et 12 foncés).
Sachet de *Poudre Superglisse* inclus.



But du jeu

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

Déroulement du jeu à 2 joueurs

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)

Remarque : en tournoi officiel, les joueurs doivent être assis ; pendant son tour, il est interdit de bouger le plateau de jeu, la table, ou sa chaise pour mieux se positionner : si la situation est inconfortable... tant pis, on fait avec ! Vous pouvez bouger de votre chaise, mais vous devez toujours partiellement rester assis.

Chacun prend les 12 palets à sa couleur et les place à côté du plateau de jeu.

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 de 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 un 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 percutes 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. Il est possible de percuter ses propres palets, du moment que l'un de ses palets touche un palet adverse.

Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau puis 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 percutes 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 extérieure de la zone 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.

Exemple : Si *Joueur1* totalise 45 points et *Joueur2* en totalise 25, *Joueur1* inscrit sur la feuille de score 20 points ($45 - 25 = 20$).

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 100 points.

Déroulement du jeu à 4 joueurs

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent.

Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre et commencent avec 6 palets chacun d'une même couleur.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles restent inchangées.

Usage et Entretien

Nous vous conseillons vivement d'utiliser la *Poudre Super Glisse* (disponible chez Ferti) pour améliorer la glisse des pions sur le plateau.

De plus, passez de temps en temps de la cire d'abeille sur votre plateau : la cire améliore également la glisse et entretient la surface en bois du plateau.