

Crokinole 78



Matériel :

- ✓ 1 Règle du jeu
- ✓ 1 Plateau de jeu
- ✓ 12 Palets clairs
- ✓ 12 Palets foncés

- ✓ *Jeu d'adresse tactile*
- ✓ *Concentration*



Joueurs

But du jeu :

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

Déroulement pour 2 joueurs :

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir.

Le premier joueur est désigné au hasard.

Chacun prend les 12 palets de sa couleur, les poser à côté du plateau de jeu.

Le joueur 1 place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir.

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 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 par ricochet.
- Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau et mis 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.
- Si un de ses palets fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont 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.

3. Décompte des points

- Chaque joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central (**20 points**)
- Puis les palets 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

- C'est la différence de points entre les deux totaux obtenus qui est notée.

Exemple : Si le Joueur 1 totalise 45 points et Joueur 2 en totalise 25.

Le Joueur 1 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.

La rigole

Trou central
20 Points

Zone à 15
Points

