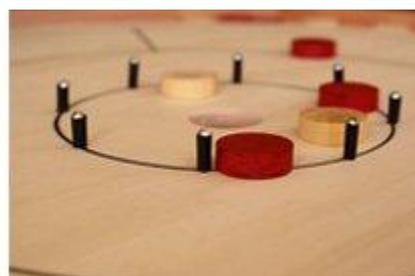


# Crokinole



## CONTENU :

- 1 plateau de jeu de 80cm de diamètre
- 12 pions rouges
- 12 pions blancs
- 1 règle de jeu

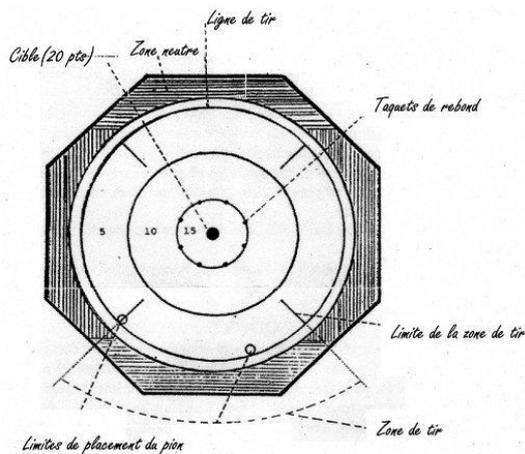
## PRINCIPE DU JEU :

**2 à 4 joueurs. A partir de 6 ans.**

**Ce beau jeu en bois de fabrication française est une star au Canada.**

**Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets.**

**Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points.**



## CROKINOLE

### Historique :

Le Crokinole est un jeu d'origine canadienne, il est apparu dans les années 1870. Ce jeu est issu de différents jeux, tel le « Carrom » ( jeu indien), le « Shove a penny » (jeu anglais), le « Knipps » (jeu allemand ).

Ce jeu se joue de 2 à 4 joueurs. A partir de 8 ans .

### Règle du jeu

Les joueurs se placent face à face devant une zone de tir. Il est interdit de se déplacer, de déplacer le jeu, de se lever et de poser des pions sur le plateau quand ce n'est pas son tour de jeu.

En début de partie tous les pions sont retirés du plateau (y compris de la zone neutre).

Le premier joueur est tiré au sort.

Le pion joué doit toujours être en contact avec la ligne de tir. Le joueur le percute alors d'une pichenette.

2 cas peuvent se présenter :

#### Cas n°1

Il n'y a aucun pion sur le plateau ou uniquement des pions de sa propre couleur. Le joueur tente de mettre son pion dans le trou central. S'il y parvient on retire le pion et celui-ci est mis de côté, il compte 20 points.

En cas d'échec le pion doit au moins finir sa course dans la zone des 15 points voir toucher la ligne des 15 points.

S'il n'y parvient pas on retire le pion qui est éliminé et placé dans la zone neutre.

C'est ensuite à l'autre joueur.

#### Cas n°2 :

Il y a des pions de la couleur adverse sur le plateau. On doit tenter d'éjecter les pions adverses du plateau avant de pouvoir tenter le centre directement. Si on ne parvient pas à éjecter de pion, on doit au moins toucher un de ceux-ci, dans le cas contraire le pion mis en jeu est retiré du plateau et placé dans la zone neutre.

On peut toucher un pion adverse par carambolage (percuter un de ses propres pions avant que celui-ci ne percute le pion adverse). En cas d'échec tous les pions percutés lors du carambolage sont mis hors jeux.

Si à l'issue d'un coup, un pion touche la ligne des 5 points il est mis hors jeux.

Les joueurs jouent alternativement jusqu'à ce que tous les pions soient joués.

#### Points :

Quand tous les pions ont été joués, on compte les points de chaque adversaire (les pions touchant une ligne sont comptés dans la zone inférieure) puis on soustrait le plus petit score au score le plus grand. Le résultat obtenu est attribué au vainqueur pour cette manche. Ainsi, un seul joueur marque des points à chaque manche.

Une partie se joue traditionnellement en 100 points.

#### Jeu à 4 :

On joue par équipe de 2 joueurs, les partenaires se mettant face à face et prenant chacun 6 pions. On joue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.