

Contenu :

- 1 chariot en bois (H 97 cm)
- 4 cannes en bois (H 87 cm)
- 4 boules en bois de 6,5 cm de diamètre dans un panier plastique blanc
- 10 arceaux (H 17 cm)
- 2 piquets (L 38 cm)
- 1 crochet rouge (pour suspendre les boules)
- 1 tablette bois (pour disposer les arceaux sur le chariot)
- 1 règle de jeu

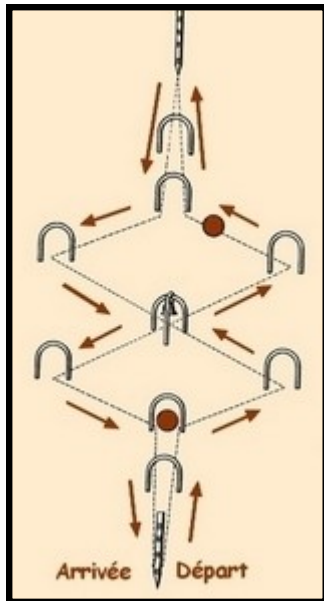


BUT DU JEU : ÊTRE LE PREMIER À FAIRE PASSER SA BOULE SOUS TOUS LES ARCEAUX DU PARCOURS ET TOUCHER LE PIQUET FINAL.

RÈGLE DU JEU :

Le terrain de jeu doit être long de 10 à 15 mètres et large de 6 à 8 mètres.

On plante les arceaux et les piquets selon un parcours spécifique représenté sur le schéma ci-contre. La distance entre le premier piquet et le premier arceau est d'environ 2 longueurs de piquets.



Le premier joueur place sa boule à côté du premier piquet. Il prend le maillet de la couleur correspondante et frappe la boule avec le maillet. Il doit essayer de faire passer la boule sous les arceaux suivant le parcours ci-contre. Le vainqueur est celui qui ramène le premier sa boule au piquet de départ après avoir fait le tour du parcours. Pour valider le passage à un piquet le joueur doit taper le piquet avec sa boule.

Lorsqu'un joueur passe sa boule sous un arceau ou touche un piquet, il peut rejouer une fois. S'il passe sous 2 arceaux, il rejoue 2 fois.

Si un joueur en poussant sa boule touche celle d'un adversaire, ce qui se dit « roquer » ; il peut au choix :

⇒ « **croquer** » cette boule : « croquer » c'est placer la boule de l'adversaire contre la sienne qu'on maintient fermement avec le pied, on donne un fort coup de maillet contre sa boule ce qui donne un contrecoup qui doit chasser la boule de l'adversaire pour l'éloigner du parcours.

⇒ **Ou rejouer 2 fois** : Lorsqu'un joueur ne touche pas de boules, ne passe pas d'arceaux ou ne touche pas de piquet, c'est au tour du joueur suivant.

VARIANTE LORSQU'ON JOUE EN ÉQUIPE : « LE CORSAIRE »

Une fois tous les arceaux franchis, le joueur peut soit toucher le piquet final et gagner la partie soit devenir « corsaire ». Dans ce cas, une fois le dernier anneau passé, et en prenant bien soin de ne pas toucher le piquet, il peut empêcher ses adversaires d'y parvenir.

Lorsqu'une boule d'un adversaire s'en rapprochera, il essaiera de la « roquer » puis de la « croquer » pour l'envoyer dans la direction opposée. Bien entendu le « corsaire » ne s'éloignera jamais trop du but afin de pouvoir toucher le piquet rapidement lorsque cela sera nécessaire.

Cette technique permet lorsque l'on joue en équipe à son coéquipier de se rapprocher du but avant que les autres n'est pu gagner. L'équipe gagnante est celle qui sera parvenue à ramener toutes ses boules au piquet final en premier.

Durant le jeu, on peut s'entraider. Si la boule d'un partenaire se trouve devant un arceau à traverser, le joueur peut l'y pousser en même temps que la sienne.