



## CROKINOLE – inventaire

- . Un plateau de jeu
- . 12 palets clairs
- . 12 palets foncés
- . Règle du jeu / inventaire



## CROKINOLE – règle du jeu

*But du jeu : être le premier à atteindre 100 points - en plusieurs manches si nécessaire.*

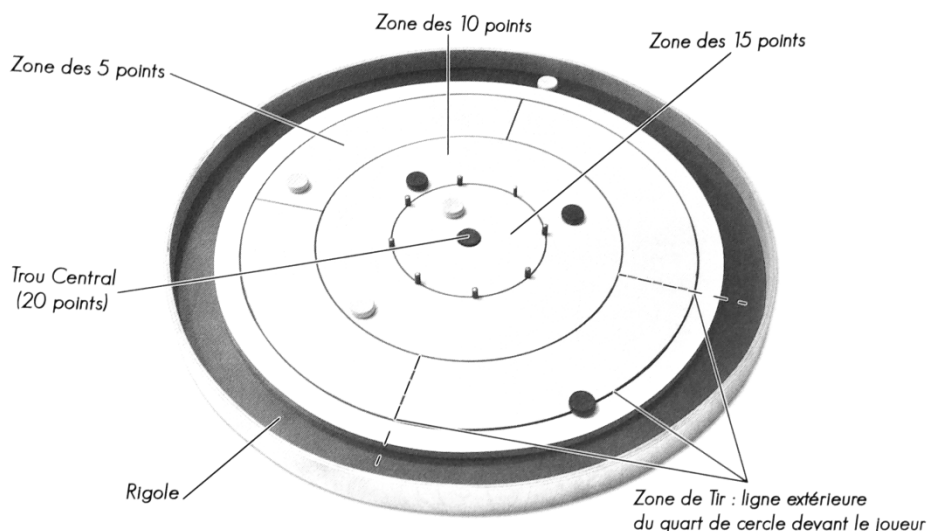
### A deux joueurs :

- Chaque joueur se place de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)
- Chacun prend 12 palets d'une couleur et les place devant lui, en dehors du plateau de jeu.
- Le premier joueur est désigné au hasard.
- A son tour, le joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir puis le lance d'une pichenette.

#### 1. Si aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau :

Le joueur tente de placer son palet dans le trou central.

- S'il y parvient, il retire immédiatement son palet et le place de côté. (20 points en fin de manche).
- S'il n'y parvient pas, le palet doit s'arrêter dans la zone des 15 points (ou toucher la ligne) pour rester en jeu, sinon le pion est retiré et placé dans la rigole.
- S'il touche un ou plusieurs de ses propres palets, les palets touchés doivent finir dans la zone des 15 points, sinon le palet lancé et les palets touchés sont retirés et placés dans la rigole.



## 2. Si un palet adverse se trouve sur le plateau :

- Le joueur doit toucher le palet adverse avec son palet. Il est possible de toucher un de ses propres palets à condition de toucher un palet adverse.
- Si son palet ne touche pas de palet adverse : il est retiré et placé dans la rigole, ses propres palets touchés par mégarde sont retirés également.

Tout palet éjecté lors du tir reste dans la rigole.

Les joueurs alternent leurs lancers jusqu'à ce que les 24 palets aient été utilisés.

### **Décompte des points :**

Chaque joueur additionne les points obtenus :

- 20 point pour chaque palet ayant atteint le trou central
- Pour un palet encore sur le plateau : points de la zone
- Pour un palet qui touche une ligne : points de la zone inférieure

## **A quatre joueurs :**

- Deux équipes de joueurs s'affrontent.
- Les partenaires d'une même équipe se placent en face l'un de l'autre et reçoivent chacun 6 palets.
- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les règles sont inchangées.