



Crokinol



Matériel :

1 plateau

12 palets
blancs

12 palets
noirs

Age :

5 ans

**Nombre de
joueurs :**

2 joueurs

Mise en place :

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

But du jeu :

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

Déroulement :

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 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 qu'il aurait percuté par ricochet. Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau et 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 percutés 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 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. 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).

Fin de partie : Un joueur a atteint 100 points.

