Woodestic™

CROKINOLE

Règles du jeu

Les règles du jeu sur YOUTUBE!

crokinole.ch/regles-du-crokinole

Le Crokinole est un jeu de société rapide et divertissant qui a été inventé en 1876 par Eckhardt Reiner Elton Wettlaufer à Tavistock (Ontario, Canada). Pendant les décennies suivantes, le jeu existait en différentes tailles et versions jusqu'à ce que les dimensions réelles et les règles du jeu soient standardisées en 1880. Aujourd'hui, le World Crokinole Championship (WCC) a lieu annuellement à Tavistock.

Joueurs 2-4

Âge 6+

Durée 15-30'

www.crokinole.ch

1. LE BUT DU JEU

Les joueurs (de 2 à 4 personnes) essaient l'un après l'autre de tirer leurs disques en visant le trou central de la planche ronde ou les champs de plus grande valeur. Dans la lutte pour les points, les joueurs opposés peuvent percuter les disques des autres pour les faire tomber hors de la zone de jeu ou dans les champs de valeur inférieure.

Le premier joueur marquant 100 points gagne le tour. Aucune organisation particulière ou heures de mise en place ne sont nécéssaires: une table et un quart d'heure de temps libre suffisent. Toute le monde est capable de tirer un disque ce qui fait du Crokinole un jeu idéal en famille ou entre amis.

2. RÈGLES DE BASE

Généralement le Crokinole se joue avec deux participants, mais la version coopérative avec 4 personnes est également très populaire. Dans ce cas deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Il existe également une version pour trois joueurs (à lire dans la rubrique « Règles spéciales »).

La planche Crokinole standard est une planche en bois de 66 cm de diamètre avec un trou peu profond au centre. Il faut tirer les petits disques en bois sur la surface de jeu dont les positions sont précieuses. La zone de jeu est divisée en 3 champs par des cercles concentriques avec des valeurs croissantes vers le centre. Il y a 8 pare-chocs autour du cercle au milieu pour rendre plus difficile l'accès au trou central dans lequel il faut mettre les disques. Le champ à l'extérieur est quant à lui divisé en quatre quadrants. Attention, les joueurs ne peuvent tirer les disques que de leur quadrant.

A la fin du jeu, les disques restant dans les champs - du centre vers l'extérieur - valent 15, 10 et 5 points. Un disque qui tombe dans le trou central rapporte immédiatement 20 points à son joueur. Les disques sortant de la zone de jeu valent 0 point. Le cercle le plus extérieur est la ligne de tir. La ligne de tir est également le bord de la zone de jeu (voir image 1.). Les joueurs comptent leurs points à la fin de chaque tour conformément aux "Règles de décompte".

Image 1

3. PRÉPARER LE JEU

Placez votre planche Crokinole sur une table de manière à ce que chaque joueur puissent atteindre facilement son quadrant. Par la suite, la planche ne doit plus être déplacée. Placez un récipient pour les 20 points (par exemple: un verre, une tasse ou un bol – pas un accessoire) sur la table à côté de la planche. Choisissez le joueur qui commencera le jeu par tirage au sort.

4. JEU À DEUX JOUEURS

Dans un jeu à 2 joueurs, les joueurs sont assis aux quadrants opposés. Les deux participants reçoivent 12 disques de la couleur de leur choix. Ils tirent chacun un disque, l'un après l'autre, avec un seul doigt, visant le trou central ou les disques de l'adversaire. Avant le coup, le disque doit toujours être mis sur l'un de ses côtés plats sur la ligne de tir du joueur (le disque peut toucher des lignes de quadrant de chaque côté). Chaque disque ne peut être joué qu'une fois dans un tour.

Les disques tirés à partir des positions 'A', 'B' et 'C' sont des coups valides. La position 'C' est également valide car le disque touche toujours la ligne extérieure du quadrant. Les disques placés en positions 'D' et 'E' ne sont pas valides, aucun tir ne peut être exécuté de cette position (voir image 2).

Image 2

Coup libre:

Si l'adversaire n'a aucun disque dans la zone de jeu, le prochain joueur peut viser le trou central ou le champ au milieu. Cette règle s'applique également au joueur qui commence un nouveau tour.

Si le disque tombe dans le trou central (c'est-à-dire que le disque est complètement à l'intérieur du trou), le joueur le place immédiatement dans le bol des 20 points. La valeur des disques dans le bol sera ajoutée au total des points à la fin du tour.

Image 3

D'autre part, le disque qui s'arrête à l'extérieur du trou central ne peut rester dans la zone de jeu que s'il est dans le champ des 15 points ou bien qu'il en touche les frontières. Dans tous les autres cas, le disque doit être retiré du jeu. Les disques éliminés doivent être placés dans la rigole encadrant la planche (ou en dehors) (voir image 3).

Le ricochet:

Si l'adversaire a un ou plusieurs disques en jeu, le joueur suivant doit tirer son disque de façon à ce qu'il touche au moins un des disques opposés avec l'un de ses propres disques (voir image 4).

Image 4

Si le joueur ne réussit pas, le disque de tir doit être enlevé de la zone de jeu et doit être retiré dans la rigole. De plus, tous les disques du joueur impliqués dans le tir doivent également être retirés de la zone de jeu (y compris les disques tombés dans le trou central).

Le ricochet peut également être réalisé indirectement; par exemple, en touchant d'abord un pare-choc ou en touchant un disque. (voir Règles spéciales).

Lors d'un ricochet les disques opposés peuvent finir leurs mouvements n'importe où dans la zone de jeu. Les disques touchant la ligne de tir doivent alors être retirés dans la rigole.

Un tour dure jusqu'à ce que les deux joueurs aient mis en jeu leurs 12 disques. Tous les disques qui ont quitté la zone de jeu restent hors du jeu jusqu'à la fin du jeu. Ensuite, le décompte des points a lieu.

5. JEU À QUATRE JOUEURS

Le mode 4 joueurs diffère seulement légèrement du mode de jeu présenté ci-dessus. Les quatre joueurs sont divisés en deux équipes de 2 joueurs, de façon à ce que les membres de chaque équipe soient assis face à face. Les 12 disques d'une équipe sont divisés en deux entre les coéquipiers, de sorte à ce que chaque joueur commence le jeu avec 6 disques.

Le joueur de départ est choisi par tirage au sort et les joueurs se suivent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. La ronde dure jusqu'à ce que tous les joueurs aient mis en jeu leurs disques. Ensuite, le décompte des points a lieu.

6. POUDRE DE GLISSE

En raison de l'irrégularité des disques et de la surface de jeu, le glissement des disques peut être inégal. Pour compenser cet effet et assurer un glissement plus lisse, il est recommandé d'utiliser de la poudre de glisse. Ajoutez une pincée de poudre de glisse dans la rigole devant vous (ou dans un bol en dehors de la zone du jeu). Saupoudrez légèrement le disque dans la poudre avant de le faire glisser. Attention, dans ce cas même un coup léger peut faire traverser la planche à votre disque!

7. DÉCOMPTE DES POINTS

Le décompte des points a lieu quand les joueurs n'ont plus de disque. La valeur des disques (d'un joueur/d'une équipe) dans le bol des 20 points s'ajoute à la valeur des disques présents dans les champs valides. Les disques ne peuvent être comptabilisés qu'une seule fois.

Les disques à l'intérieur de la ligne des pare-chocs valent 15 points, ceux à l'extérieur des pare-chocs valent 10 points et ceux dans le champ extérieur du jeu valent 5 points. Chaque disque dans le bol des 20 points vaut 20 points. (voir image 5) Tous les disques touchant une ligne de séparation d'un champ sont comptés à la valeur du champ inférieur. Bien sûr, les disques touchant la ligne de tir doivent être retirés dans la rigole et valent 0 points.

Pour gagner le jeu, il faut atteindre 100 points en un ou plusieurs tours. Le résultat d'un tour doit être ajouté aux résultats des tours précédents. Utilisez une feuille de papier et un stylo pour noter les résultats des différentes parties.

Image 5

Décompte des points sur plusieurs parties: Selon le décompte des points le plus couramment utilisé, le score du joueur/de l'équipe perdant(e) doit être soustrait au score du gagnant, ensuite le résultat de la soustraction doit être enregistré pour le gagnant. En cas d'égalité, les deux adversaires obtiennent 0 points.

Décompte des points simple: Selon le décompte des points simplifié les scores sont enregistrés par joueur/équipe et aucune soustraction n'est appliquée.

Si c'est votre première partie du Crokinole, arrêtez de lire ici et commencez le jeu!

BONNE PARTIE!

8. RÈGLES SPÉCIALES

Les règles suivantes s'appliquent aux cas spéciaux qui ne se produisent que rarement. Vous pouvez toujours consulter les règles pendant le jeu.

"Ricochet" ou choc indirecte: si le joueur ne peut pas, ou ne veut pas, percuter un disque adverse directement, il peut percuter son propre disque sur le disque adverse pour avoir un tir valide. S'il n'y a pas de disque opposé en jeu, un ricochet n'est valide que si l'un des disques termine son mouvement soit dans le trou des 20 points, soit dans le champs des 15 points (ou touche sa ligne). S'il y a un ou plusieurs disque(s) adverse(s) en jeu, le tir n'est valable que si l'un des disques du tireur percute au moins un disque de l'adversaire. Sinon, le tir n'est pas valable, tous les disques impliqués dans les colisions doivent être retirés dans la rigole (y compris le disque dans le trou des 20 points).

Tir de « presque » 20 points: un disque à moitié renversé dans le trou ne vaut pas 20 points. Il doit rester à sa place. A la fin du jeu la valeur du disque est seulement de 15 points, sauf si, au cours du jeu il est poussé dans le trou central par un autre disque. Dans ce cas, il doit être retiré dans le bol des 20 points. Un disque qui tombe dans le trou mais ressort aussitôt ne vaut pas 20 points.

20 points pour l'adversaire: lors d'un coup malchanceux, un disque de l'adversaire peut être poussé dans le trou central. Ce coup est systématiquement considéré comme valide et le disque peut être ajouté au bol des 20 points.

Disques retournés: un disque qui (pour n'importe quelle raison) quitte la zone de jeu et revient dessus immédiatement, doit être retiré. Si le disque retournant touche d'autres disques, les disques touchés doivent rester dans leurs nouvelles positions (il ne faut pas les remettre dans leurs positions originales).

Ça touche la ligne?: s'il est difficile de décider si un disque touche une ligne ou non, soulevez le disque! La seule chose qui compte c'est que le bord du disque ne touche pas la ligne.

Jeux plus longs ou plus courts: si vous avez moins de temps pour jouer, jouez seulement jusqu'à 50 points. Le premier joueur/la première équipe à atteindre au moins 50 points gagne la partie. Pour un jeu plus long, augmentez simplement le nombre total de points à atteindre à 150.

Autres règles:

- Le joueur qui tire ne peut ni bouger sa chaise ni la quitter pour gagner une meilleure position.
- En cas de décompte traditionnel, si les deux équipes atteignent ou dépassent le score requis pour gagner le match, le gagnant sera celui, qui le dépasse avec plus de points. S'il s'agit d'une égalité exacte, les deux équipes gagnent et il est conseillé de commencer un nouveau jeu.
- Au début d'une nouvelle ronde, deux règles peuvent être appliquées pour choisir le joueur qui commence: A) Le joueur qui est assit à la gauche du joueur précédent, commence le tour suivant. B) Le joueur/l'équipe perdant(e) décide s'il veut commencer la nouvelle ronde ou non.

(Après un tour d'égalité, seule la règle A peut être appliquée.)

9. RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

L'application des règles suivantes est facultative.

Jeu à 3 joueurs: Il existe deux variations du jeu à 3 joueurs.

- Jouez en équipe contre un joueur: Le joueur seul joue avec une douzaine de disques pendant que les coéquipiers (assis face à face) reçoivent chacun 6 disques. Le joueur seul doit tirer après chaque adversaires (comme s'il était assis en face de lui même). Le décompte reste identique (voir au-dessus).
- Jouez avec 3 jeux de disques où tous les joueurs jouent individuellement avec leur propre couleur. Les joueurs s'assoient à la table dans l'ordre qu'ils souhaitent. Pour un jeu normal, utilisez 8 disques par joueur. Pour les tours plus longs chaque joueur reçoit 12 disques de sa propre couleur. À la fin des rondes, le décompte différentiel ne peut pas être utilisé, veuillez utiliser le décompte traditionnel.

Simplifications pour les enfants et les débutants:

Lorsque vous jouez avec des enfants ou des joueurs débutants, il peut être utile de simplifier certaines règles. Voici 2 exemples:

- Nouveau tir: si le disque du joueur ne percute pas avec un autre disque en jeu (par exemple en ayant touché un pare-choc, s'envole ou si le joueur rate le disque avec son doigt). Cette règle ne s'applique pas en cas de "tir libre" (quand il n'y a pas de disque adversaire sur la planche) et au cas où le disque du joueur ne percute que son propre disque (ils doivent également être retirés de la planche). Le nombre de tentatives peut également être limité.
- Déplacement libre: Le joueur peut déplacer sa chaise vers une position de tir plus confortable (les enfants plus petits peuvent par exemple s'agenouiller sur la chaise).

Restrictions pour les joueurs avancés:

- Selon une règle largement acceptée, plus de la moitié du disque de tir ne doit pas dépasser la ligne extérieure de la zone de tir. Cette règle peut être étendue à ce qui concerne les lignes des quadrants aussi. Dans ce cas, il est invalide de placer le disque en position 'B' ou 'C' selon l'image 2.
- Selon la restriction en cas de ricochet, lorsqu'aucun disque opposé n'est en jeu, le tir n'est valable que si le disque de tir s'arrête dans le cercle du milieu ou au moins en touchant sa ligne (ou bien en tombant dans le trou central). Dans le cas contraire, tous les disques qui ont été percutés, doivent être retirés du jeu.
- Une autre restriction pour le "tir libre" indique que le tir n'est valide que si le disque de tir s'arrête complètement dans le cercle intérieur (ou tombe dans le trou central). Tous les disques s'arrêtant sur la ligne doivent être retirés.
- Lorsqu'un joueur tire, au moins une part de sa partie postérieure doit être en contact avec sa chaise. Il ne peut toucher le sol qu'avec ses jambes. Aussi, lorsqu'un joueur tire, seule la main de tir peut être en contact avec la table.

(Ces restrictions peuvent être appliquées individuellement ou simultanément.)

Comme vous le voyez plusieurs variations existent pour les règles du Crokinole. N'oubliez pas, quand vous jouez avec autrui, respectez toujours les règles de la propriétaire de la planche.

BONNE PARTIE!

*

Design: www.larakkadesign.com

Visitez www.crokinole.ch pour des autres jeux en bois.

Stockage et maintenance de la planche!
Toujours garder votre planche dans un endroit sec à température ambiante! Un degré élevé d'humidité peut provoquer une déformation de la planche. • Si de l'eau est versé sur la planche, nettoyer immédiatement avec un chiffon doux et sec, l'absorption d'eau pouvant provoquer une déformation de la planche! • N'exposez pas la planche au soleil ou à la chaleur, cela peut abimer la surface vernie! • Ne pas allumer de feu ni de cigarette près de la planche! • Ne placez pas d'objets lourds ou pointus sur la planche, cela peut causer des rayures à la surface! • Il est fortement recommandé d'utiliser uniquement la poudre de glisse appropriée sur la planche, d'autres lubrifiants ou poudres pouvant causer des rayures! • Si le tableau devient sale, utilisez un chiffon doux et sec pour le nettoyer! N'utilisez pas de matériels de nettoyage ou de détergents! • Le fabricant a le droit de refuser la responsabilité en cas d'endommagement causés par une mauvaise utilisation de la planche ou des accessoires! • Ce produit ne contient aucun matériau nuisible pour la santé! Gardez cette information pour votre référence.

0-3

Risque d'étouffement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Des petites pièces pourraient être avalées!

Fabricant: Cogitate Games Ltd.
6, rue Ménes, Szolnok H-5008
E-mail: hello@cogitategames.com
Téléphone: +36-30-2-444-111
Fabriqué en Hongrie

Woodestic™
www.woodestic.com