

LE CROKINOLE (ou croquignole)

A 2 joueurs (avec 12 pions noirs et 12 naturels) ou à 4 en équipes (6 pions chacun) ou à 4 individuellement (6 pions noirs, 6 pions naturels, 6 pions rouges, 6 pions verts).

Le Crokinole s'est développé au Canada dans les années 1860. C'est un mélange de plusieurs jeux traditionnels d'Angleterre, de France, d'Allemagne et d'Inde.

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.

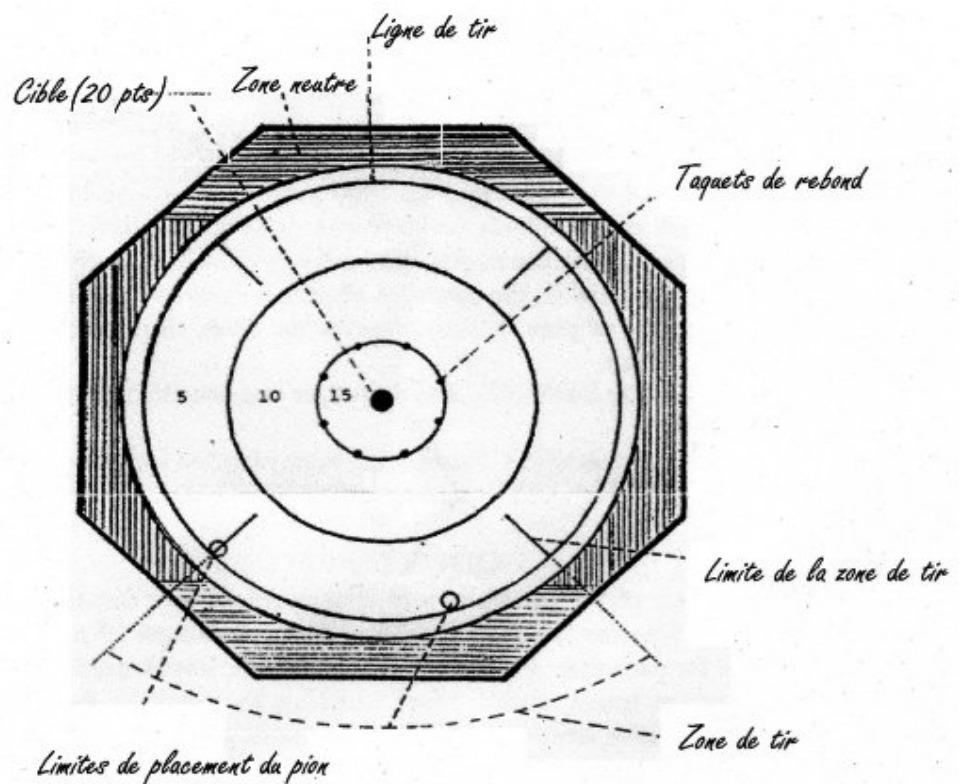
Le premier joueur est tiré au sort.

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

Se présentent alors deux possibilités :

Règle 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 sans le trou central. S'il y parvient on retire le pion et celui-ci est mis de côté. (Tous les pions gagnés dans le trou central sont remis dans un des petits sacs à pions.) 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 du jeu, il est éliminé et placé dans la zone neutre. C'est ensuite à l'autre joueur.

Règle n°2 : Il y a des pions de la couleur adverse sur le plateau. On ne joue pas la règle n°1 et on doit tenter d'éjecter les pions adverses du plateau. Si on ne parvient pas à éjecter de pion, on doit au moins toucher un des pions adverses, sinon le pion joué est retiré du jeu et placé dans la zone neutre.



On peut toucher un pion adverse par carambolage (ç.à.d. percuter un de ses propres pion, qui percutera à son tour le pion adverse). En cas d'échec tous les pions percutés lors du carambolage sont mis hors jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les pions soient joués.

Les points : Quand tous les pions ont été joués on compte les points de chaque joueur. Les pions touchant une ligne sont comptés dans la zone inférieure. Ensuite on soustrait le plus petit score au score le plus grand. Ce résultat désigne le vainqueur de la manche, qui marque la différence de la soustraction. Ainsi un seul joueur marque des points à chaque manche. Si joueur (ou équipe)1 totalise 45 points et joueur (ou équipe)2 en totalise 25, joueur 1 inscrit sur la feuille de score 20 points (45 – 25 = 20).

Autre possibilité : Si on joue individuellement à 4, chacun avec 6 pions (vert, rouge, noir et blanc) c'est celui qui obtient le meilleur score qui gagne.

Une partie se joue traditionnellement en 100 point