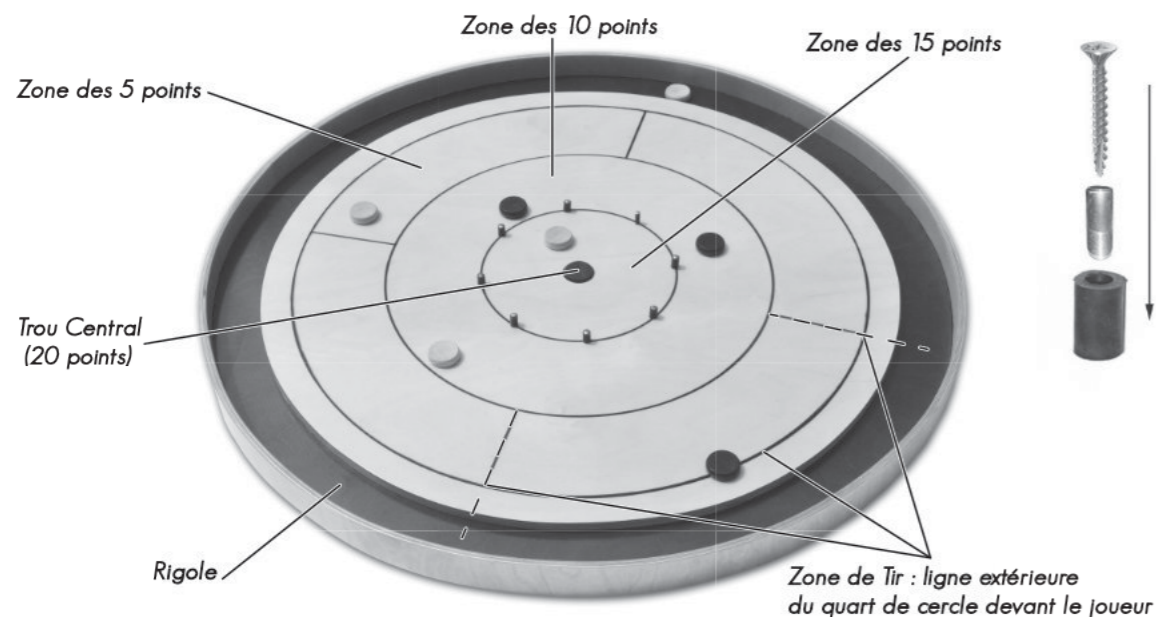


CROKINOLE

Matériel

• 1 plateau de jeu • 8 vis à monter (avec entretoises et durites) • 12 palets clairs • 12 palets foncés • les règles de jeu.



But du jeu

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

Déroulement du jeu à 2 joueurs

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)

Remarque : en tournoi officiel, les joueurs doivent être assis ; pendant son tour, il est interdit de bouger le plateau de jeu, la table, ou sa chaise pour mieux se positionner : si la situation est inconfortable... tant pis, on fait avec ! Vous pouvez bouger de votre chaise, mais vous devez toujours rester partiellement assis.

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

Le premier joueur est désigné au hasard.

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 (ou toucher 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 un 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 percutes 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. Il est possible de percuter ses propres palets, du moment que l'un de ses palets touche un palet adverse.

- si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau puis 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 percutes 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 extérieure de la zone 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 ayant atterri dans le trou central (20 points chacun), ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure - exemple : un palet à la limite des zones 10 et 15 rapporte 10 points).

On fait ensuite la différence de points entre les deux totaux obtenus.

Exemple : Si Joueur 1 totalise 45 points et Joueur 2 en totalise 25, Joueur 1 marque 20 points (45 - 25 = 20).

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 100 points.

Déroulement du jeu à 4 joueurs

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent.

Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre et commencent chacun avec 6 palets d'une même couleur.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles restent inchangées.

Usage et Entretien

Nous vous conseillons vivement d'utiliser la Poudre Super Glisse (disponible chez Ferti) pour améliorer la glisse des pions sur le plateau.

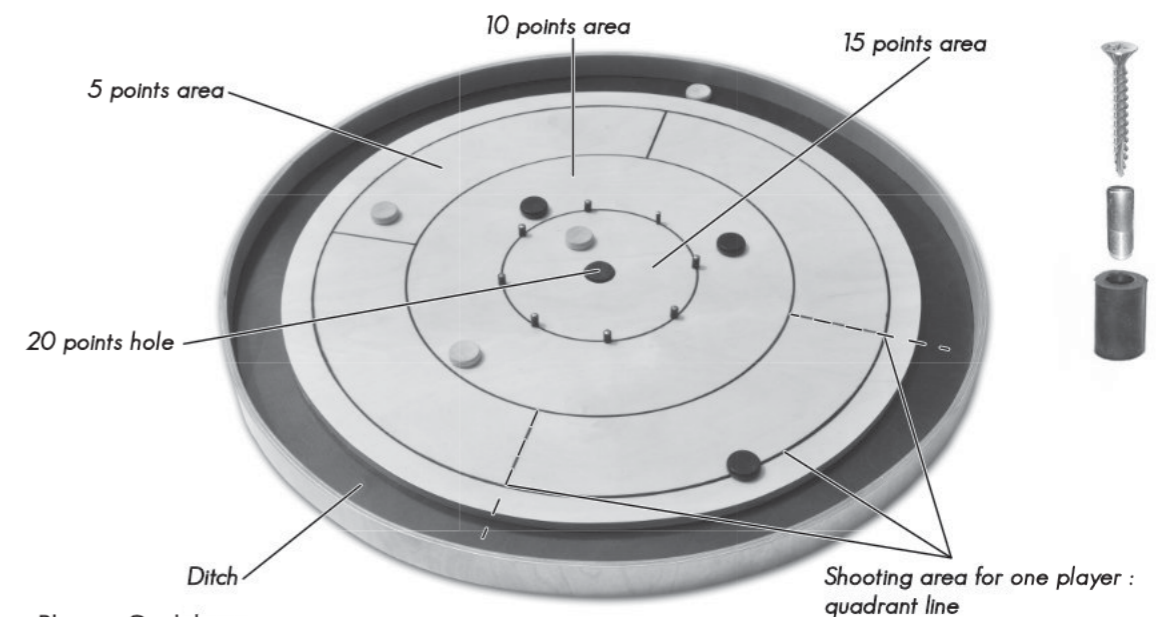
De plus, passez de temps en temps de la cire d'abeille sur votre plateau : la cire améliore également la glisse et entretient la surface en bois du plateau.

Des palets colorés rouges et verts sont également disponibles chez Ferti.

CROKINOLE

Contents

• 1 boardgame • 8 screws • 12 dark discs • 12 light discs • the rules.



Playing Guidelines

The object of the game is to shoot your disc attempting to knock your opponent's disc into the ditch or into a lower scoring position.

Disks are to be shot only with a finger unless participating in a game designated for use of cues. No finger guards may be used.

During a shot only the shooting hand and associated arm can come into contact with the board or table. Players can not intentionally move the board, table or chair in an attempt to gain an unfair advantage.

Contestants must initiate all their shots from between their quadrant lines and touching the outer ring. A disc may exceed the quadrant line of the contestant, but must remain touching the contestants quadrant line.

A shooting disk cannot be placed on the board until it is your turn. All shots must be initiated from a flat position. Once your hand is in a shooting position and the disc leaves your finger or Cue, a shot is judged to have taken place. Play progresses clockwise around the board.

A disc, that at any time, leaves the perimeter of the raised playing surface is deemed to be officially out of bounds and must remain in the ditch, until the end of the round.

A disc that stops on the playing surface and is touching the outer line, is deemed out of play, and must immediately be placed in the ditch.

Neither the board nor the chair of any player may be moved while the game is in progress, this includes no tipping of the chair.

When a player is shooting, at least one portion of the posterior (*the "one cheek rule"*) must be in contact with his/her chair. At no time may any part of the body, except the feet touch the floor. No other means of support is allowed while taking a shot.

Starting to play

Players take turns attempting valid shots shooting one disc per turn proceeding clockwise around the board. After each turn, 20's sunk will be removed and placed in a designated area visible to all players for scoring at the end of the round. A round ends when all players have shot the designated number of discs. First shot for each subsequent round will alternate between players/teams.

Before shooting, a player must wait until all motion of the discs from the previous turn has ceased.

Your non played discs are to be kept outside of the board on the corner of the table.

At the end of the round, the value of the discs on the board including 20's are totalled, before any discs may be moved. (See Scoring)

A Valid Shot

If any opposing discs are in play, at least one of the shooter's discs must strike an opposing disc either directly or in combination, by bumping one of his discs already in play into an opposing disc.

If there are no opposing discs in play, then a player's shot must "play to the middle". This means at the end of this shot at least one of the player's discs involved in the shot must be at least touching the 15 line or remain inside the 15 circle, this would include a 20 in the center hole. This can be achieved by a direct shot, or in combination with discs already in play.

If a valid shot is not made, then the shooter's disc and all of the other discs of the same colour that were struck, including any 20's, shall be removed from play.

Damage Rule

An out of bounds disc that re-enters the playing surface must be removed from play. Any discs on the playing surface that were moved by the re-entering disc will remain in their new position, and any 20's made will count.

The Spinning Disc Rule

If a disc touches or crosses the outer line but does not leave the raised playing surface and returns under its own momentum to end up inside the outer line, it will be considered still in play.

Scoring

At the end of each round, each player (or team) will take count of their discs within each circle. Inner (or pin) circle counts 15 points for each disc. Middle circle counts 10 points for each disc. Outer circle counts 5 points for each disc. Discs that are touching the lines separating each circle will be counted at the value of the lesser circle. Discs touching the "starting line" will not count. Add the "twenties" that may have been made during the game and which were set aside. The difference of the count between the players or teams, is the score for that round.

Example: The team or player with the black discs has a total score of 65. The team or player with the tan discs has a score of 25. Subtract the lesser from the greater. Therefore the black team has 40 points for that round.

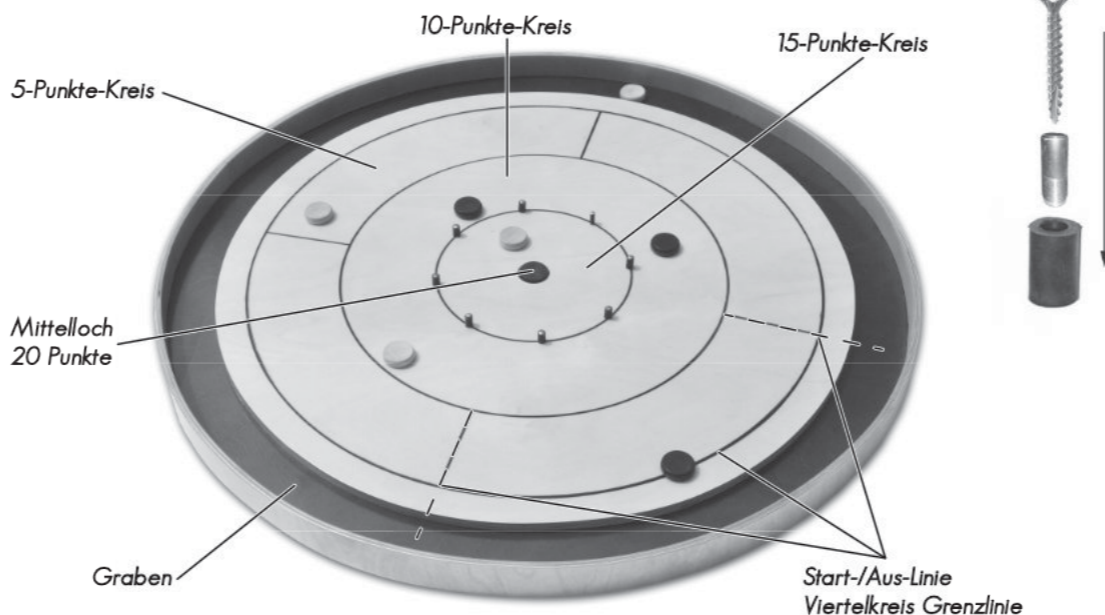
Begin the next round.

© 2011 Ferti. All rights reserved. A Game Published by Ferti Games - 33700 Mérignac - France.

Follow us on Facebook and www.ferti-games.com



CROKINOLE



Spielregel

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Jeder spielt von der Start/Aus-Linie des zu ihm weisenden Viertelkreises (*Quadrant*).

Bei zwei Spielern bekommt jeder 12 Scheiben einer Farbe. Bei vier Spielern sitzen sich die Partner gegenüber und bekommen je 6 Scheiben der gleichen Farbe. Bei drei Spielern bekommt der Alleinspieler die 12 Scheiben einer Farbe; die Partnerspieler je 6 Scheiben der anderen Farbe.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Die Spieler sind wechselseitig an der Reihe. Der Startspieler plaziert eine Scheibe irgendwo auf seiner Start-/Aus-Linie, um den Schuss auszuführen. Die Scheibe muss die Start-/Aus-Linie irgendwie berühren und darf die Viertelkreis-Grenzlinie bis maximal zur Hälfte überschreiten. Kann er die Scheibe ins Mittelloch schnippen, wird sie sofort daraus entfernt, zur Seite gelegt und zählt am Ende 20 Punkte (*siehe unten: Abrechnung*).

Nun kommt der links sitzende Spieler an die Reihe und führt einen Schuss von seiner Start-/Aus-Linie aus. Liegt jetzt auf der Spielfläche noch irgendeine gegnerische Scheibe, M U S S diese von irgendeiner eigenen Scheibe berührt werden. Gelingt dies nicht, ist der Schuss ungültig und die soeben gespielte Scheibe, sowie alle eventuell noch getroffenen EIGENEN Scheiben werden von der Spielfläche entfernt und in den Graben gelegt.

Ebenfalls in den Graben werden gelegt:

- Scheiben, die nach einem Schuss die Start/Aus-Linie berühren.
- Scheiben, die von der Bande auf die Spielfläche zurückprallen. (Von einer Solchen verschobene Scheiben, bleiben wo sie jetzt liegen.)

Hat jeder Spieler seine Scheiben gespielt, ist ein Spiel oder eine Runde beendet und es erfolgt die Abrechnung.

Grundsätzlich gilt

Weder das Spielbrett noch die Sitzgelegenheit dürfen während des Spiels verschoben werden. Mindestens eine Po-Backe muss auf dem Stuhl bleiben.

Außer dem Spieler, der an der Reihe ist, darf niemand das Spielbrett berühren oder eine Scheibe auf der Start-/Aus-Linie liegen haben.

Abrechnung

Gewertet werden alle Scheiben, die nach dem Spiel- bzw. Rundenende noch auf der Spielfläche liegen und alle zur Seite gelegte Scheiben, die ins Mittelloch trafen.

Es zählen:

- Scheiben aus dem Mittelloch: je 20 Punkte
- Scheiben im inneren Kreis: je 15 Punkte
- Scheiben im mittleren Kreis: je 10 Punkte
- Scheiben im äußeren Kreis: je 5 Punkte
- Scheiben, die eine Kreislinie berühren, bekommen die Punktzahl des niedrigeren Sektors.

Die Differenz der erreichten Punktzahl wird für den/die Sieger notiert.

(*Partei A hat 75 Punkte, Partei B hat 50 Punkte: Partei A bekommt 25 Punkte*)

Die Partei, die eine vorher vereinbarte Punktzahl (z.B. 150 Punkte) als erste erreicht, gewinnt das Spiel. Der Spieler, der den letzten Schuss in der vergangenen Runde hatte, beginnt die folgende.

So, nun kanns losgehen, und immer dran denken: Der beste Platz für eine gegnerische Scheibe ist der GRABEN!

Turnierversion und Abrechnung

Es werden Matches gespielt. Ein Match besteht aus einer vorher vereinbarten Reihe von Spielen (*Runden*), deren Anzahl so bemessen sein muss, dass alle Spieler gleichoft den ersten bzw. letzten Schuss haben.

Beim Zwei-Personen-Spiel bekommt jeder nur 8 Scheiben, beim 4-Personen-Spiel bleibt es bei 6 Scheiben pro Spieler.

Auch hier wird eine Runde gewonnen, wenn die erreichte Punktzahl höher, als die des/der Gegner ist. Für eine gewonnene Runde werden zwei Punkte für die Siegpartei notiert. Unentschieden werden mit je einem Punkt pro Partei gewertet. Außerdem wird die Anzahl der während der Runde erzielten Mittelochtreffer je Partei aufgeschrieben.

Für die Matchabrechnung werden die pro Runde vergebenen Punkte addiert und der/die Spieler mit den meisten Punkten ist/sind Sieger. Im Falle eines Punktgleichstands entscheiden die mehr erzielten Mittelochtreffer über den Sieg.

Ergibt sich auch jetzt noch ein Unentschieden, erfolgt die Entscheidung durch ein 12- (*bei zwei Spielern*) bzw. 6- (*bei vier Spielern*)Scheiben-Schießen:

Nacheinander schießen die Spieler Scheiben auf das Mittelloch. Treffer werden wie gewohnt zur Seite gelegt. Scheiben, die das Loch verfehlen, kommen sofort in den Graben.

Die Partei mit den meisten Treffern gewinnt.

© 2011 Ferti. All rights reserved. A Game published by Ferti Games - 33700 Mérignac - France.

Follow us on Facebook and www.ferti-games.com

