

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

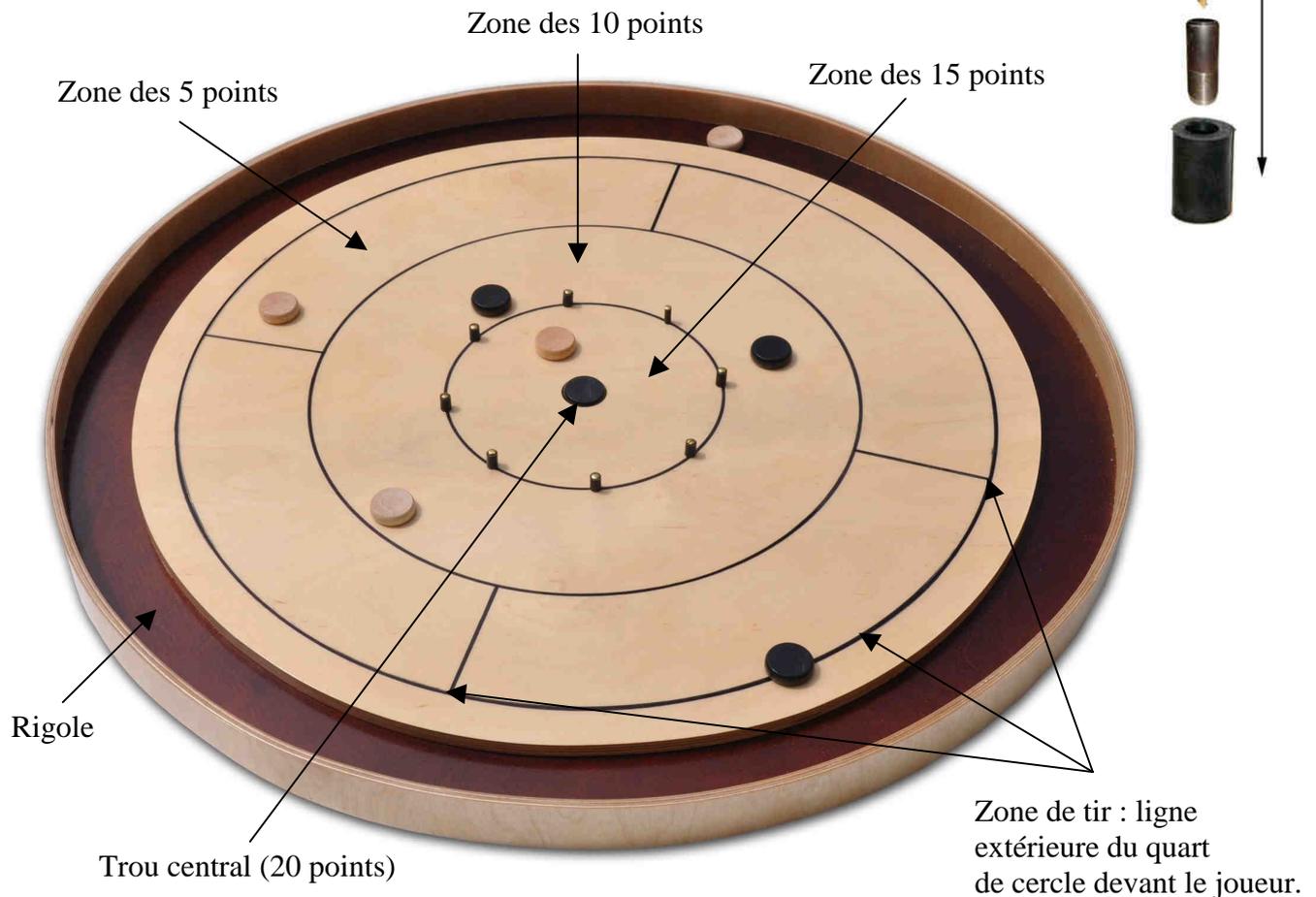


Crokinole

Montage des vis

Matériel

Un plateau de jeu, 8 vis à monter (avec entretoises et durites),
12 palets clairs, 12 palets foncés, les règles du 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 partiellement rester 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 (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 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, ou d'un autre de ses palets qu'il aurait percute 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 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 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 compte pour 10 points*).

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 ($45 - 25 = 20$).

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 avec 6 palets chacun 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.

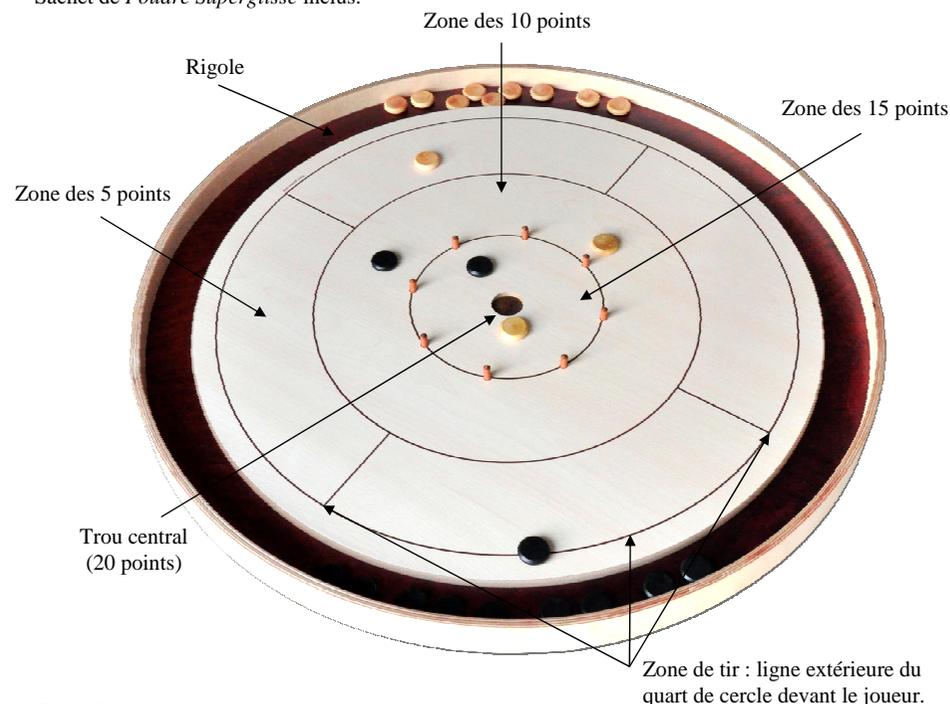
© 2011 Ferti. All rights reserved.

Un jeu édité par Ferti – 27 rue François Arago – 33700 Mérignac – France.

CROKINOLE 65

Matériel

Un plateau de jeu en bois (65 cm de diamètre), 8 butoirs en bois, 24 palets en buis (12 clairs et 12 foncés).
Sachet de *Poudre Superglisse* inclus.



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 partiellement rester 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 (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 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 compte pour 10 points*).

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 ($45 - 25 = 20$).

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 avec 6 palets chacun d'une même couleur.

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

Les règles restent inchangées.

Usage et Entretien

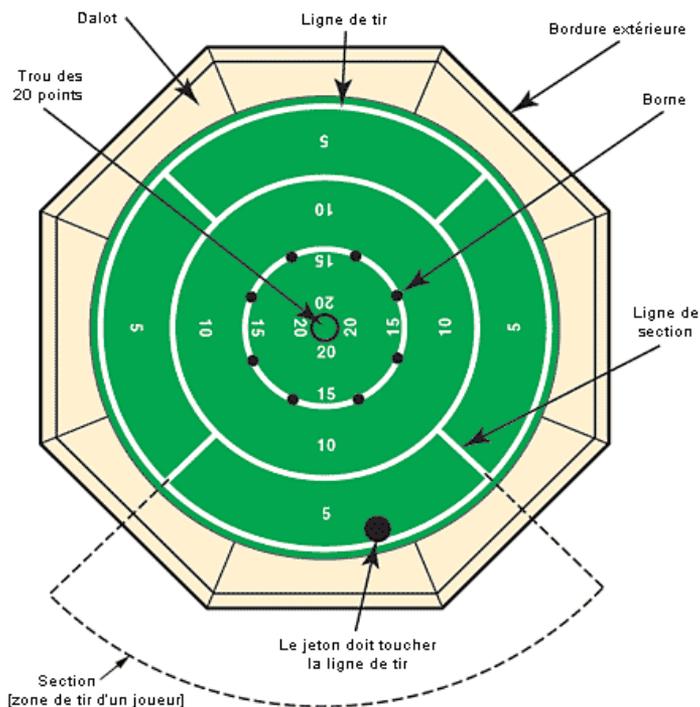
Nous vous conseillons vivement d'utiliser la *Poudre Super Glisse* (disponible chez Ferti) pour améliorer la glisse des pions sur le plateau.

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.

Le mode d'emploi suivant est fourni par le fabricant.

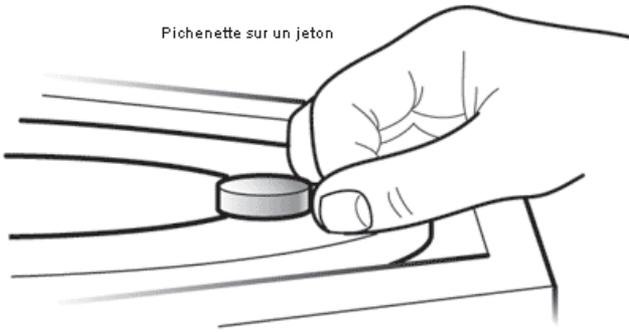
Le jeu de croquignoles amusera toute la famille. De 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus peuvent participer à ce jeu. Quelques minutes suffisent pour apprendre les règles, mais il faudra sans doute toute une vie pour développer la maîtrise de ce jeu.

On croit qu'il a vu le jour dans le comté de Perth, en Ontario (Canada), vers la fin des années 1800. Il est devenu l'un des jeux de société les plus populaires en Amérique du Nord pendant presque un demi-siècle après sa première apparition dans les catalogues de Sears Roebuck et Montgomery Ward publiés en 1890.



Le plateau traditionnel est octogonal. Il est composé d'une surface de jeu circulaire divisée en trois cercles concentriques. Huit bornes sont réparties également autour du cercle intérieur. Le cercle extérieur est divisé en quatre sections.

À tour de rôle, les joueurs placent le jeton dans la section située devant eux puis donnent une pichenette sur le jeton. Chaque participant doit jouer 24 jetons. La main utilisée pour frapper les jetons doit rester derrière la ligne de tir – surface qui correspond au bord extérieur du plateau.



Le joueur oriente son tir selon la position des autres jetons sur le plateau. Par exemple, s'il n'y a aucun autre jeton sur le plateau ou si les jetons qui se trouvent sur le plateau appartiennent tous au joueur qui doit frapper, ce dernier doit viser le trou du milieu. Toutefois, si un jeton du joueur adverse se trouve sur le plateau, le joueur doit utiliser son propre jeton pour essayer d'expulser celui de l'adversaire hors du plateau – ou tout au plus le tasser vers une zone de points inférieure – tout en essayant de placer le sien sur une zone de points supérieure. Si le joueur n'a pas réussi à toucher le jeton d'un joueur adverse, il doit alors retirer son propre jeton du plateau. Il est possible de faire rebondir un jeton sur un autre jeton ou sur l'une des bornes situées autour du cercle intérieur afin de l'envoyer dans le trou du milieu.

Une manche se termine lorsque les 24 jetons ont été joués. Chaque jeton situé dans le cercle extérieur rapporte 5 points. Le jeton situé dans le cercle intermédiaire rapporte 10 points et celui situé dans le cercle intérieur 15 points. Les jetons tombés dans le trou du milieu sont retirés immédiatement et rapportent 20 points chacun. Le pointage final d'une manche est calculé en soustrayant les points des joueurs ou des équipes. La manche suivante débute avec le joueur qui se trouve à la gauche de celui qui a commencé la partie. Les joueurs disputeront des manches jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne la marque des 100 points.