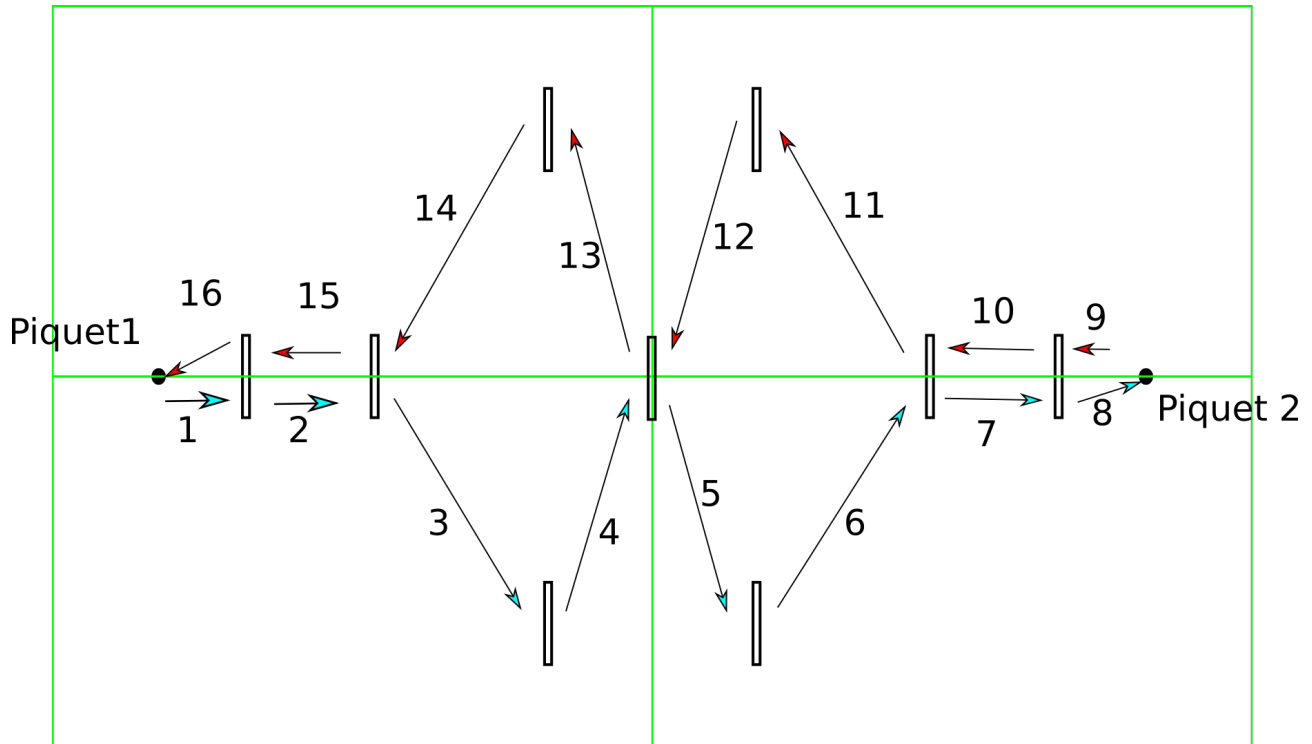


Règles du jeu de croquet de jardin à 9 arceaux

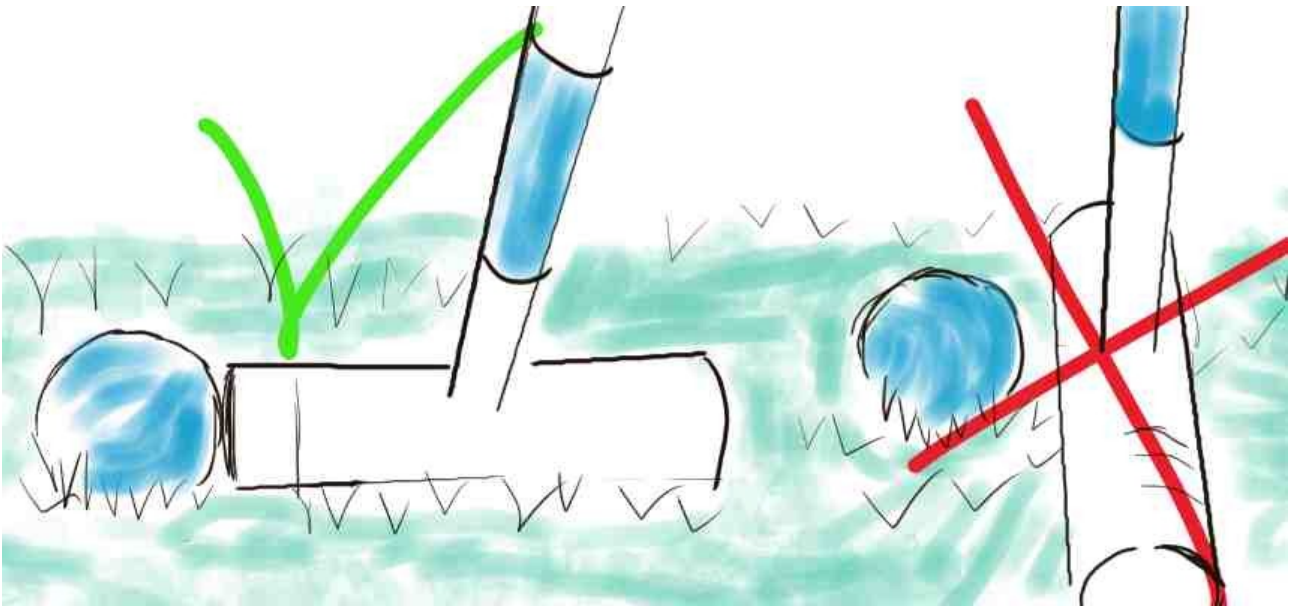
Plan du terrain de jeu et parcours:



Le but du jeu est d'être le premier joueur à faire passer sa boule à travers tous les arceaux et à toucher les deux piquets, dans le bon ordre, et dans le bon sens.

Lorsque c'est son tour, le joueur peut frapper une fois la boule avec le marteau de son maillet.

On peut taper aussi fort qu'on veut, mais uniquement avec l'extrémité du marteau.



Vous ne pouvez pas frapper la balle avec le côté du marteau, ni avec le manche du maillet.

Si vous manquez votre boule, vous perdez votre tour, comme si vous aviez frappé la boule.



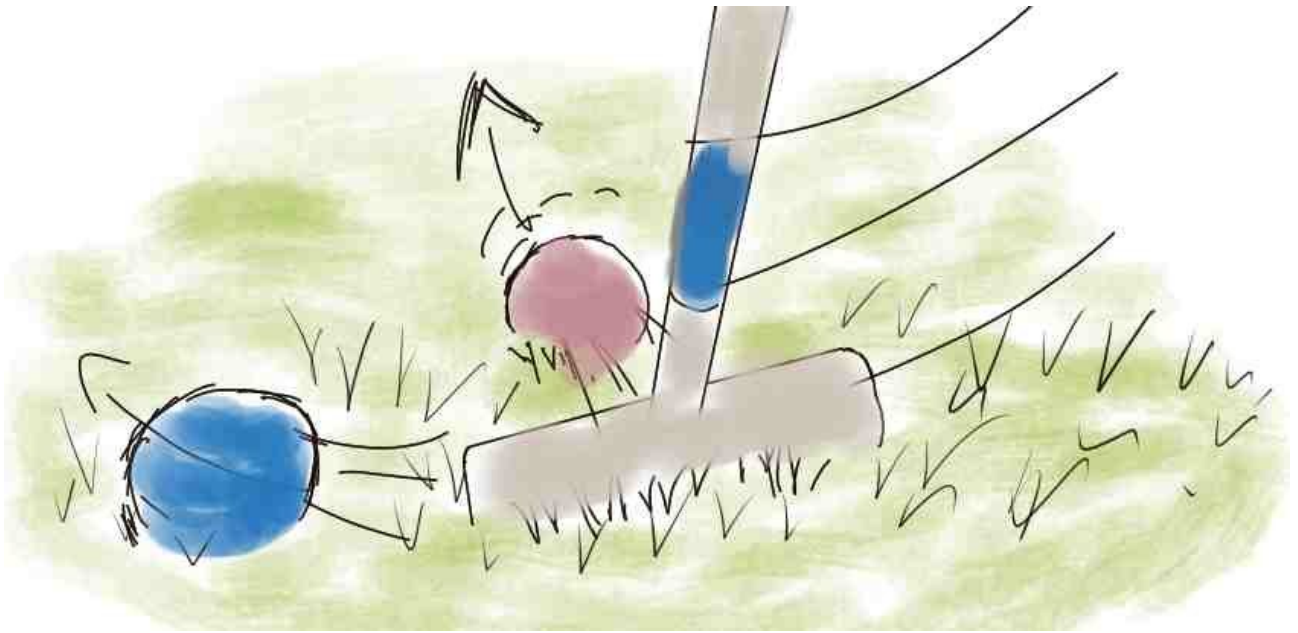
Pour chaque joueur, le premier coup se fait en plaçant la boule à mi-chemin entre le piquet de départ et le premier arceau.

L'ordre des joueurs est indiqué par l'ordre des couleurs des boules sur le piquet, en partant du haut.

Une fois qu'on a déterminé l'ordre des joueurs, on assigne à chaque joueur la boule de la couleur correspondante à son ordre sur le piquet.

Si un joueur tape sa boule alors que ce n'est pas son tour, il n'est pas pénalisé, mais devra replacer sa boule à l'endroit où elle se trouvait avant qu'il ne la frappe.

Si un joueur frappe accidentellement une autre boule que la sienne, il doit replacer la boule de son adversaire à son emplacement, et refaire son tir. Il n'est pas pénalisé.



Pour qu'un arceau soit considéré comme passé, il doit avoir été traversé dans la bonne direction. S'il a été traversé à l'envers, c'est un coup comme un autre. Le joueur doit repasser à travers l'arceau dans la bonne direction pour valider son passage.

Le passage n'est validé que lorsque la boule a entièrement traversé l'arceau.

Si elle traverse entièrement l'arceau, mais roule en arrière jusqu'à retraverser l'arceau entièrement ou partiellement, elle ne valide pas son passage.

Si une boule (disons la boule verte) est poussée à travers l'arceau dans le bon sens par la percussion d'une autre boule (disons la boule bleue) lors du tour de jeu de la boule bleue, la boule verte valide son passage, mais elle ne gagne pas de tour de jeu supplémentaire.

Tours de jeux en bonus.

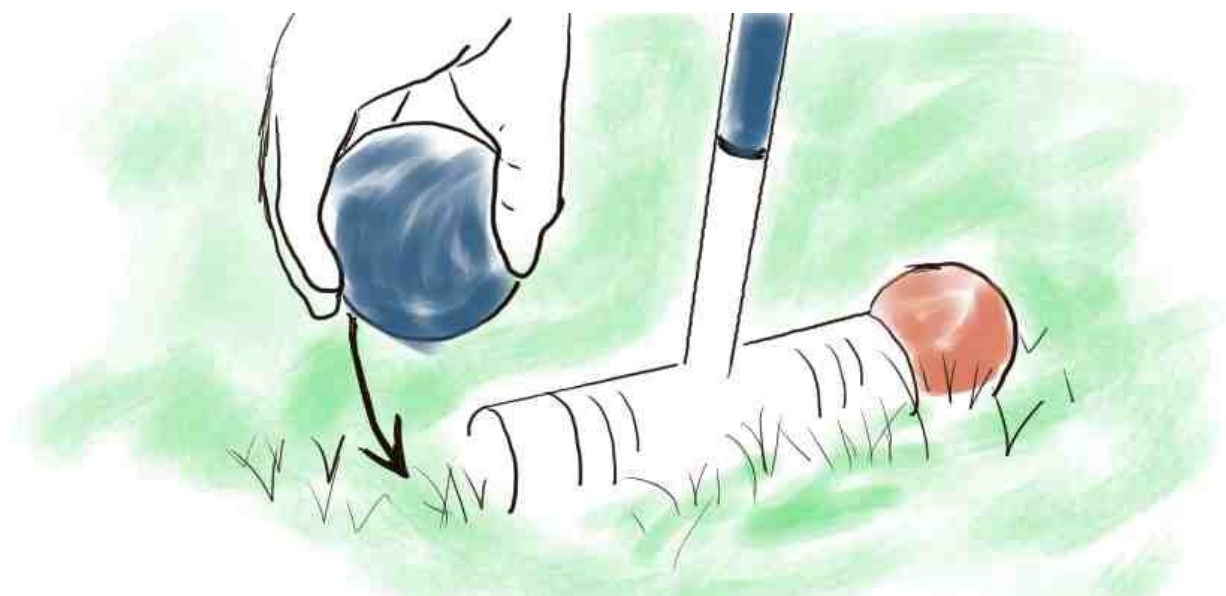
Le joueur qui valide le passage de sa boule gagne le droit de rejouer.

Le joueur qui touche le piquet avec sa boule (quand c'est le moment de le faire!) gagne le droit de rejouer.

Roque : Le joueur qui frappe la boule d'un adversaire avec sa propre boule gagne le droit de rejouer deux fois. Il ne peut pas cumuler un autre bonus tant qu'il n'a pas validé un passe d'arceau ou que ce n'est pas son tour suivant de jouer.

Après un roque, le premier tir en bonus peut être joué de 4 façons différentes :

1 : En positionnant sa balle à une tête de maillet de distance de la balle qui a été percutée (dans n'importe quelle direction), ensuite en frappant la boule



On appelle cette technique « prendre une tête de maillet »

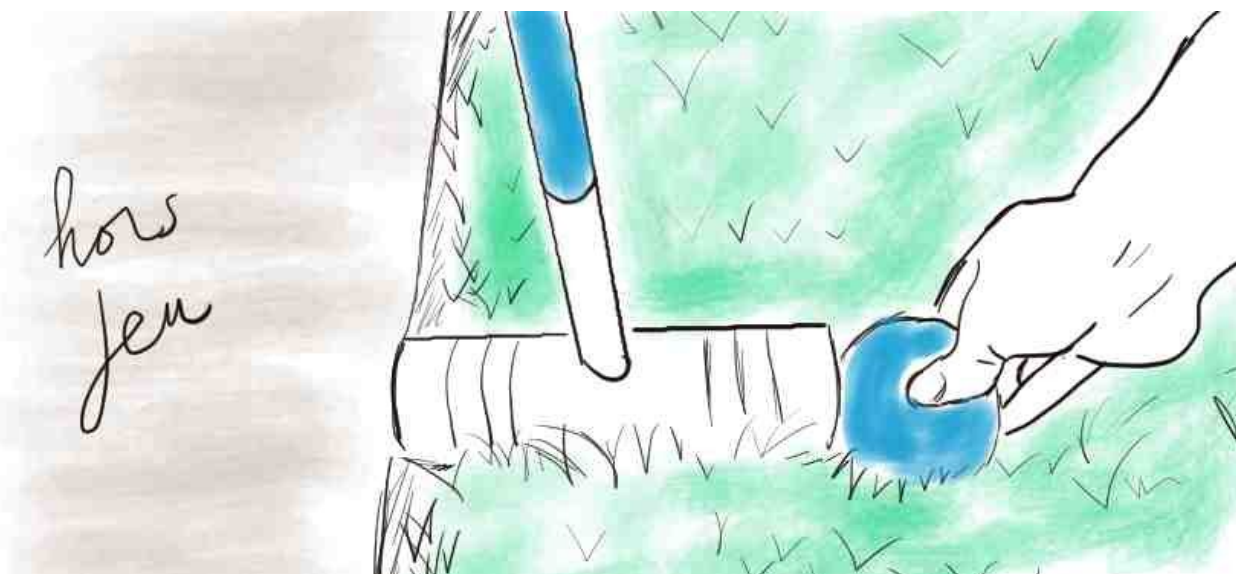
2 : quand la balle du joueur est en position de contact avec la balle qui a été percutée. en utilisant sa propre balle comme percuteur et en la bloquant avec le pied, le joueur éloigne la balle de l'adversaire en percutant sa propre balle.



3 quand la balle du joueur est en position de contact avec la balle qui a été percutée. Le joueur peut procéder de la même façon que le cas 2, mais sans tenir sa propre balle avec son pied. Dans ce cas les deux balles sont déplacées.

4 si les deux balles ne sont pas en contact, le joueur peut frapper sa propre boule comme bon lui semble à partir de l'endroit où elle s'est arrêtée.

Règles en cas de dépassement de la limite du jeu.



Si la boule dépasse la limite du jeu, elle sera repositionnée à la distance d'une tête de maillet de la limite. La distance est prise perpendiculairement à la frontière du jeu.

Les tirs de bonus ne peuvent pas être accumulés : le maximum de tir de bonus qu'un joueur peut obtenir lors de son tour est égal à 2.

Si un joueur valide deux passages d'arceaux d'un coup, il gagne deux tirs de bonus.

De la même manière, si un joueur passe un arceau et touche le piquet (si c'est le bon moment) il gagne 2 tirs de bonus.

Si un joueur valide un arceau et frappe la boule d'un adversaire lors du même tir, il ne gagne qu'un tir de bonus.

Si à la suite d'un passage (lors de son tir de bonus) il touche la boule d'un adversaire, il gagne 2 tirs de bonus.

Règles du jeu issues du site : www.jeudecroquet.fr licence créative common : cc-by-sa

Vous êtes libre de distribuer ce document et de le modifier en le distribuant sous la même licence cc-by-sa