

Chaque joueur doit faire passer sa boule successivement sous les arceaux (voir plan), puis doit lui faire toucher les piquets en milieu et fin de partie.

Les piquets enfoncés dans le sol indiquent de haut en bas l'ordre des couleurs suivant lequel les boules sont jouées.

Le piquet de départ, ou **FOCK**, indique le point de départ.

Le deuxième piquet, à l'autre extrémité du parcours, porte le nom de **BESAN**. Après avoir frappé ce piquet, le joueur doit effectuer le trajet du retour selon l'itinéraire prévu. Il a achevé son parcours lorsqu'il a frappé le FOCK.

C'est le premier arrivé qui a gagné la partie.

On peut jouer chacun pour soit ou se grouper en deux équipes adverses.

Dans le jeu par équipes, on se répartira en deux groupes, chaque joueur ayant sa boule. Un joueur d'une équipe joue après un joueur de l'autre équipe.

Au début, chaque joueur doit prendre un **MAILLET** et une **BOULE** de la même couleur. Il doit placer sa boule à 1 M de l'arceau n° 1, entre cet arceau et le piquet.

La boule doit être franchement frappée, une seule fois, par la tête du maillet.

Lorsqu'un joueur, après avoir frappé, prolonge son coup en accompagnant sa boule ou s'il la pousse sans la frapper, son coup est annulé et l'on passe au joueur suivant après avoir replacé la ou les boule(s) déplacée(s).

Le joueur qui passe un arceau ou touche un piquet joue sa boule encore une fois pour passer l'arceau suivant ou viser 1 boule de l'équipe adverse.

Chaque joueur doit déplacer sa boule au moins d'une longueur égale à la tête du maillet.

Le joueur qui a atteint une boule adverse peut :

la **CROQUER** :

c'est-à-dire mettre sa boule contre celle qu'il vient de toucher, à l'endroit où la boule adverse s'est arrêtée, mettre un pied sur sa boule pour la fixer, puis la frapper, ce qui chasse l'autre.

la **ROQUER** :

c'est-à-dire mettre sa boule contre la boule adverse qu'il vient de toucher et frapper sa boule de façon à la déplacer en même temps que la boule adverse.

PRENDRE DEUX COUPS :

c'est-à-dire laisser la boule touchée à l'endroit où elle est, placer la sienne à une distance égale à la tête du maillet, dans n'importe quel sens, puis frapper sa boule et lorsqu'elle s'est arrêtée sans passer d'arceau ni toucher un piquet ou une boule, la frapper une deuxième fois.

Un joueur qui a **CROQUÉ**, **ROQUÉ**, ou **PRIS DEUX COUPS** sur une boule, a le droit d'en faire autant avec chacune des boules qu'il réussit à atteindre.

Lorsqu'un joueur a passé le dernier arceau suivant l'ordre du plan, il peut volontairement ne pas toucher le piquet final et devenir ainsi **CORSAIRE**.

Un **CORSAIRE** doit **CROQUER** toutes les boules qu'il atteint ; il ne peut ni **ROQUER**, ni **PRENDRE DEUX COUPS** ; sa boule ne peut être touchée par une boule **NON CORSAIRE** du camp adverse, sans que le joueur qui la possède perde le droit de jouer jusqu'au prochain tour.

Lorsqu'un **CORSAIRE** touche le piquet ou est envoyé dessus par un autre joueur, on retire immédiatement sa boule du jeu car il a fini la partie.

JORELLE DEPUIS 1864

REGLE DU JEU DE CROQUET

NOS FABRICATIONS

Abel-Game - Anneaux quilles - Billard hollandais - Billard japonais -
Echasses fixes - Etabli - Jeux de croquet (en malle, sur cadre, sur chariot
métal) - Jeu de tonneau (dit jeu de grenouille) - Pisto-kick - Pupitre -
Quilles bois verni - Trapenum – Suspense géant- Tirelires - Bilboquets

ETS JORELLE - Zone Artisanale - Rue de la vierge -
27660 BÉZU SAINT ELOI
☎ 02 32 55 07 67
e-mail : infos@jorelle-france.com
Site Internet : www.jorelle-france.com

