

Crokinole



Les feuilles pédagogiques se rapportant à cet article sont à télécharger sur notre site www.aduis.com

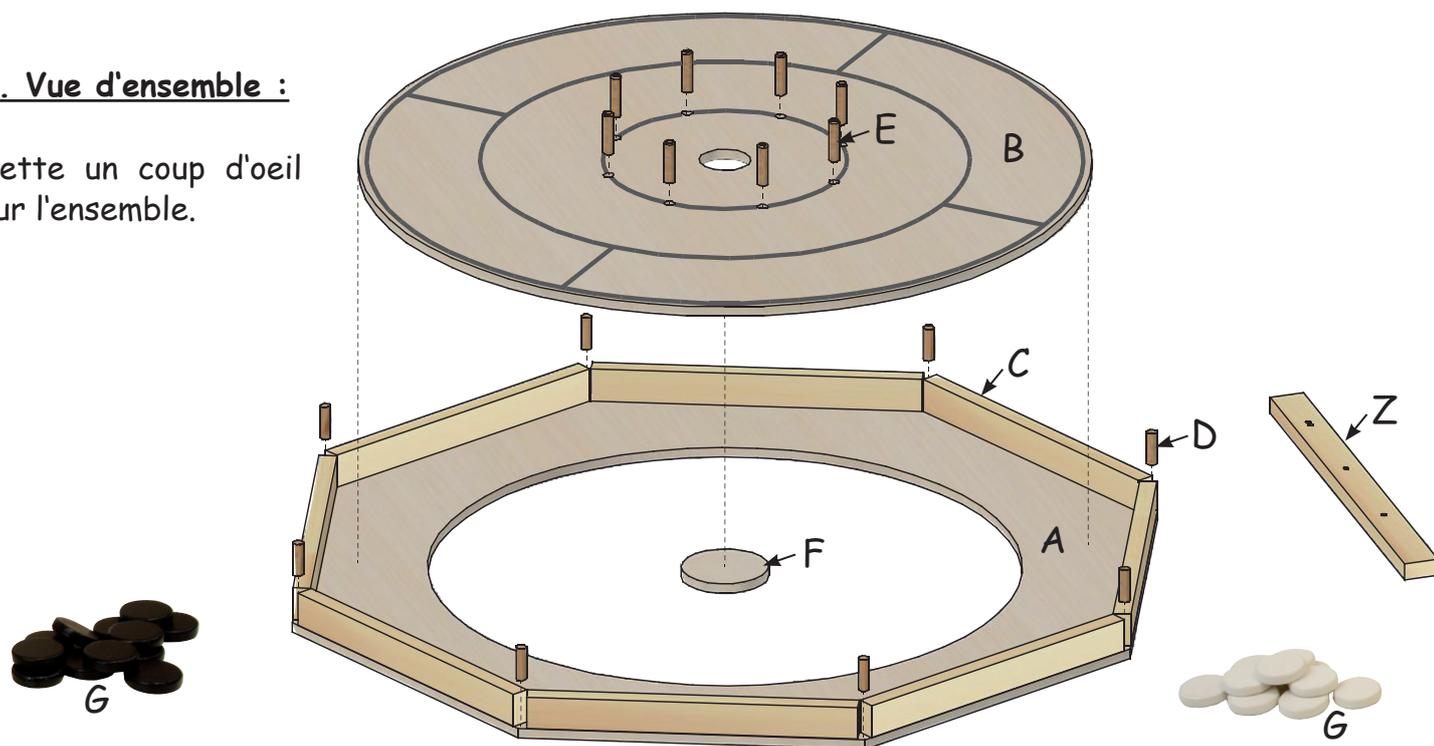


Nom :		Classe :	
Liste des pièces :		Pièces :	Outillage conseillé :
1 contreplaqué	520 / 520 / 6 mm	A, F, G	règle, compas, crayon, ciseaux
1 contreplaqué	430 / 430 / 6 mm	B	ruban adhésif transparent, poinçon
4 lattes en bois	420 / 20 / 10 mm	C	scie à denture fine, scie à chantourner
1 latte en bois	250 / 20 / 10 mm	Z	forêts Ø 3 et 6 mm, perceuse
1 tige ronde	220 / Ø 10 mm	D	tournevis, colle à bois
1 tige ronde	170 / Ø 6 mm		papier abrasif (180 et 320 grains)
1 vis	2,9 x 16 mm		marqueur permanent
			pinceaux, peintures, vernis ou huile

Matériel nécessaire

1. Vue d'ensemble :

Jette un coup d'oeil sur l'ensemble.

Pions :Variante A

Variante manuelle exigeante !

Les pions sont formés et découpés manuellement.

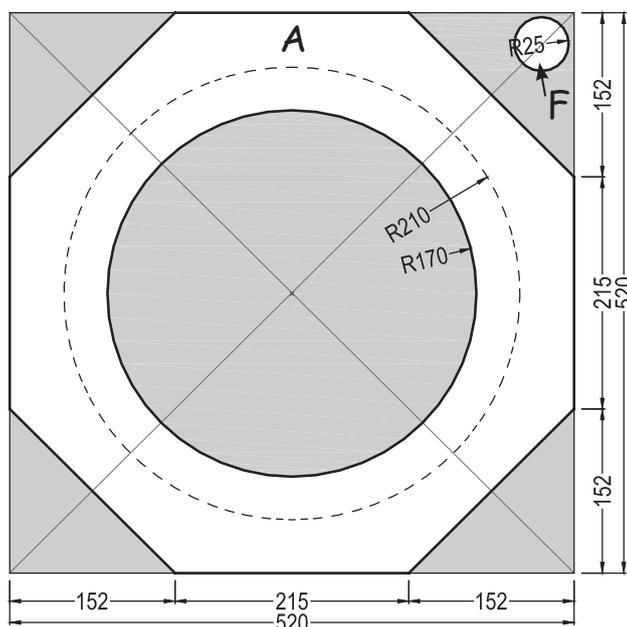
Le kit comprend assez de contreplaqué pour réaliser soi-même les pions nécessaires.

Variante B

Les pions en bois de hêtre sont à commander séparément (N° d'art. : 305.438, 24 pces), à travailler avec du papier abrasif, et à mettre en couleur.

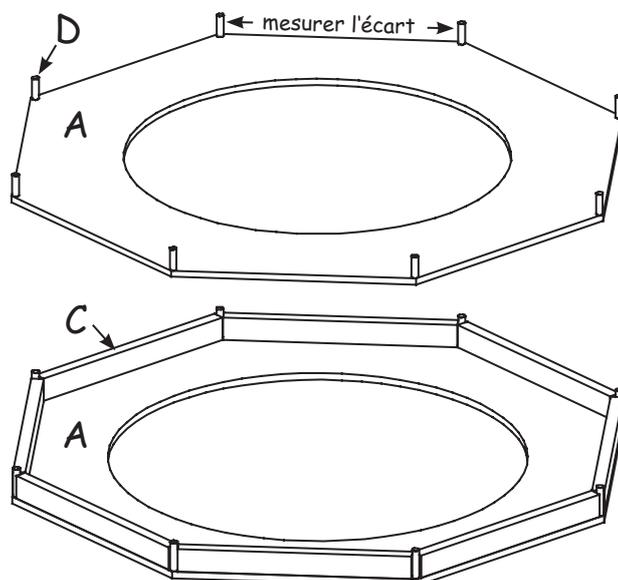
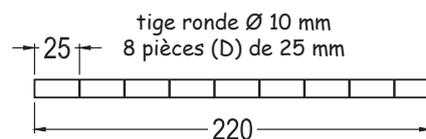
2. Plaque de base (A) et les pièces (F,G) :

- Avec un compas et une règle, reproduis la forme de la pièce (A,F) sur le contreplaqué.
-> Avec le compas (radius 210 mm), dessine également la ligne de collage pour la pièce (B) !
- Afin de pouvoir enfile la lame de la scie, perce un trou sur la découpe intérieure de la pièce (A).
- Avec la scie à chantourner, découpe les pièces (A,F).
-> Garde le restant de contreplaqué pour réaliser plus tard les pions (G) ! (dans le cas variante A)
- Travaille tous les bords des pièces (A,F) avec le papier abrasif.
- Peins la pièce (F) avec de la peinture rouge.

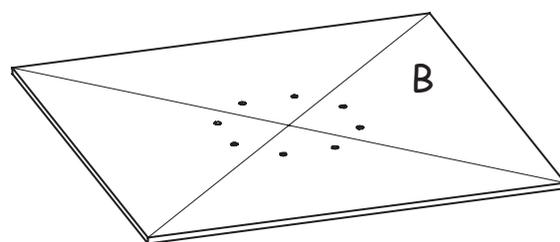
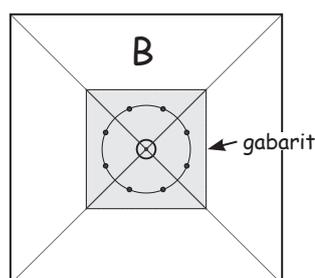
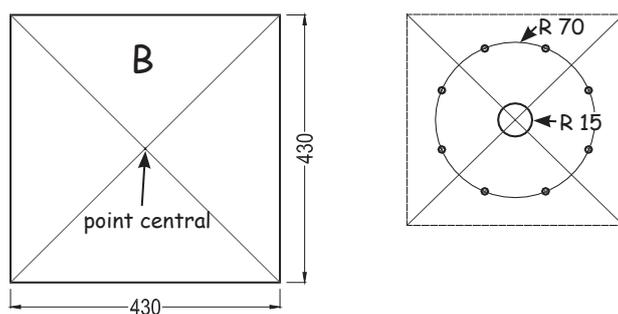


3. Le pourtour - Pièces (C,D) :

- Découpe les pièces (D) dans la tige ronde \varnothing 10 mm.
- Colle les tiges rondes (D) sur les coins de la pièce (A).
- Mesure sur la maquette, les longueurs requises des lattes individuelles (C).
- Découpe les pièces (C) dans les lattes 400 / 20 / 10 mm et travaille tous les bords avec le papier abrasif.
- Colle les lattes (C) sur la pièce (A).

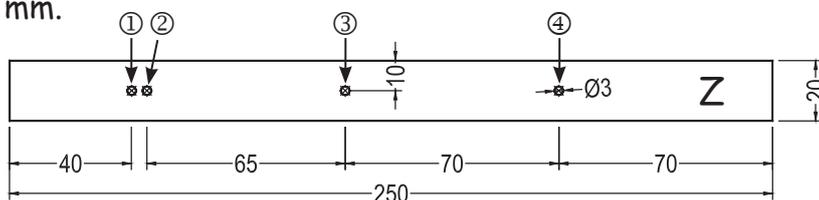
**4. La surface de jeu (B) :**

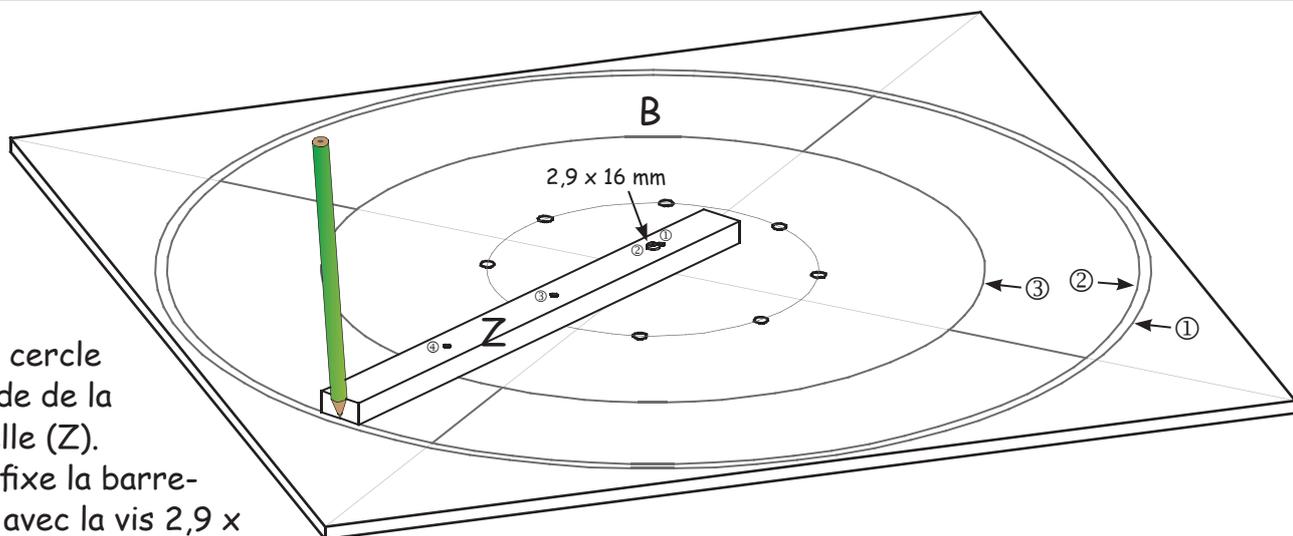
- Pour trouver le point central exact, dessine des diagonales sur la pièce (B).
-> Appuie légèrement avec le crayon afin de pouvoir, plus tard, aisément effacer les lignes avec une gomme.
- Prends les rayons des cercles R 15 et R 70 avec le compas et reporte-le du gabarit sur la pièce (B).
- Découpe les gabarits sur la ligne en pointillé.
- Pose le gabarit sur la pièce (B), de manière que les diagonales se chevauchent **exactement** les unes sur les autres.
-> Fixe le gabarit avec du ruban adhésif transparent.
- Marque les points de repère pour les trous \varnothing 6 mm avec un poinçon.



- Retire le gabarit et perce les trous \varnothing 6 mm.

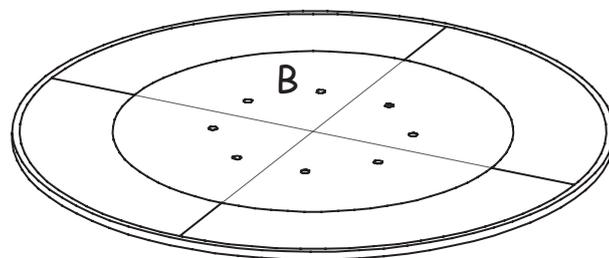
- Perce les trous \varnothing 3 mm dans la barre-échelle (Z) et annote les trous.



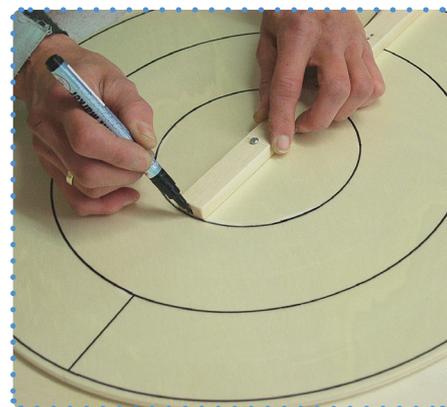


- Dessine les cercles ①②③ à l'aide de la barre-échelle (Z).
- > Pour cela, fixe la barre-échelle (Z) avec la vis 2,9 x 16 mm à un des trous respectif (①②③) au point central de la pièce (B).
- > Pour dessiner les traits, place le crayon à l'extrémité de la barre-échelle.

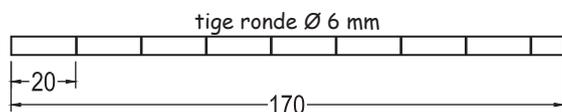
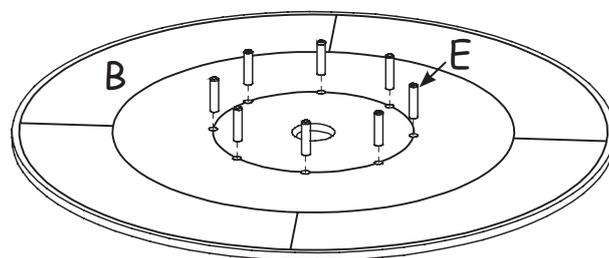
- Dessine les diagonales entre les cercles ② et ③.
- Découpe la pièce (B) en sciant le long du cercle ①.
- Ponce les bords de la pièce (B) avec le papier abrasif.
- Ponce également la surface de la pièce (B) avec du papier abrasif fin (180 grains).



- A l'aide de la barre-échelle (Z), dessine encore une fois les cercles ②③④ mais cette fois-ci avec un crayon gros noir.
- > Si tu utilises le marqueur permanent, dans ce cas il faut **vernir au préalable** la pièce (B) ainsi que la barre-échelle, car la peinture du marqueur „fond“ sur tout bois non traité !
- > Remarque : En travaillant avec le marqueur, il faut être très très précis car une fois marqué, on ne peut plus faire de corrections !

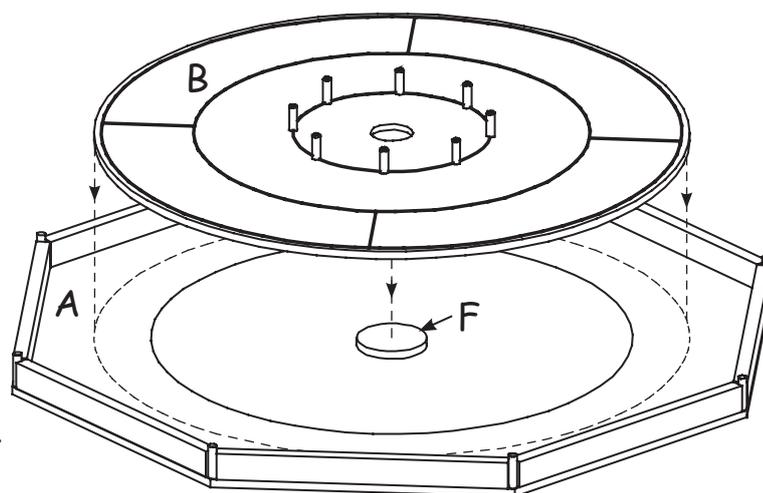


- Dessine également les diagonales entre les cercles ② et ③.
- Découpe le trou central R 15 et ponce les bords avec le papier abrasif.
- Découpe les pièces (E) et arrondis l'extrémité supérieur avec le papier abrasif.



- Colle les pièces (E) dans la pièce (B).

- Colle la pièce (B) le long de la ligne de colle de la pièce (A).
- Colle la pièce (F) sur la pièce (B).



5. La surface :

Afin que les pions glissent bien sur la surface de jeu, il est conseillé d'appliquer un vernis ou de l'huile.

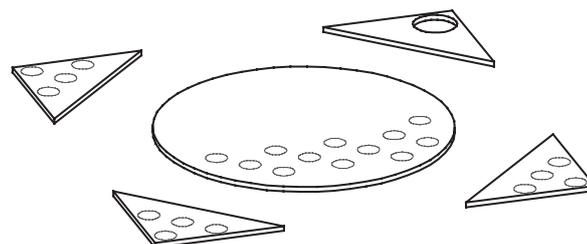
Pour cela, applique 2 à 3 fines couches de vernis (ou huile) de manière uniforme sur l'ensemble de la surface. Entre les couches, ponce toutes les pièces avec du papier abrasif très fin (320 grains)

6. Les pions :

Variante A

Réalisation des pions avec le contreplaqué restant :

- A l'aide du compas, dessine 24 pions (G) Ø 25 mm sur les contreplaqués restant de la pièce (A)
- Avec la scie à chantourner, découpe les pièces (G).
- Ponce tous les bords avec le papier abrasif et arrondis bien les bords.
- Ponce les surfaces des pions (G) avec du papier abrasif fin.
- Peins les pions selon le schéma ci-contre et vernis (ou avec de l'huile) avec au minimum 2 couches.



Mise en peinture des pions (G) :

2 joueurs individuels ou
2 équipes de 2 personnes

12 pièces - blanc



12 pièces - noir

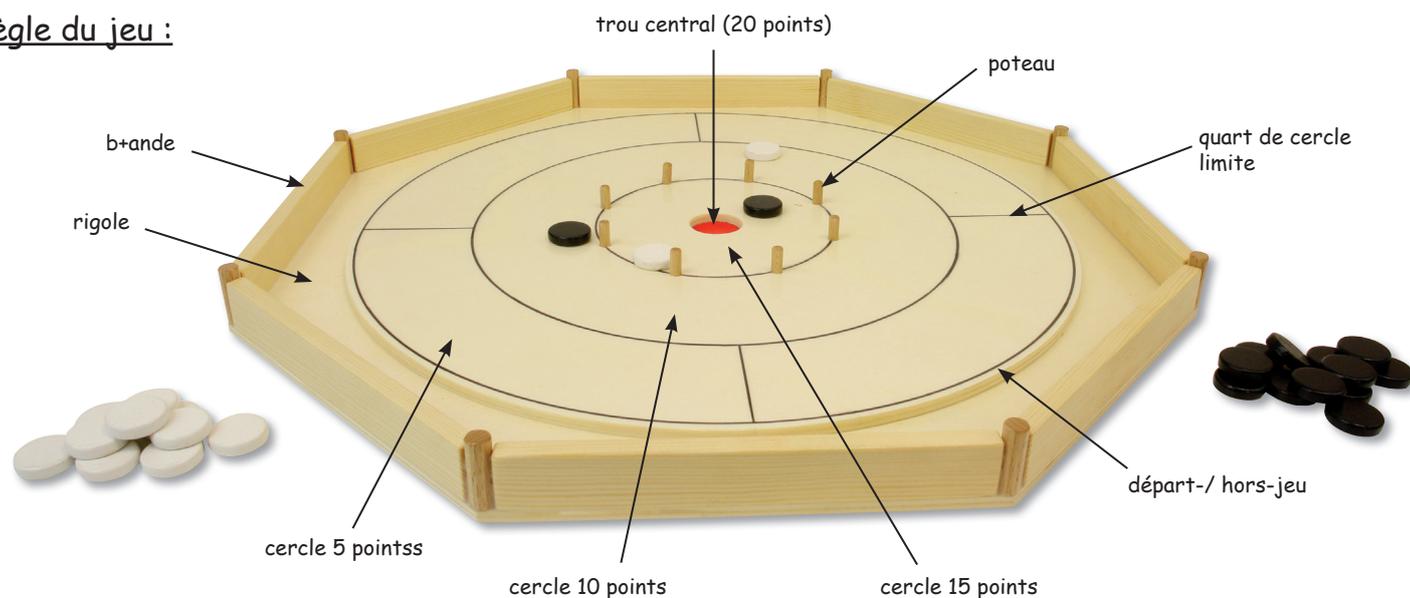


Variante B

Pions en bois de hêtre (Art. Nr. 305.438):

- Ponce les pions avec du papier abrasif.
- Peins et vernis (ou huile) les pions selon le schéma (12 pièces blanc et 12 pièces noir).



Règle du jeu :Technique de pichenette :

Pour faire glisser les pions sur la surface de jeu, on appuie avec le bout de l'index (ou le majeur) contre le pouce et on envoie le doigt vers l'avant.

Astuce : L'idéal est d'approcher le doigt le plus près du disque afin de ne pas de faire mal mais aussi pour augmenter la précision.

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.

Règles du jeu :

Les joueurs se placent face à face devant une zone de tir..

Un joueur place son pion sur la ligne „départ“ (dans le quart de cercle).

Dans le cas de 2 joueurs, chacun reçoit 12 pions d'une même couleur.

Dans le cas de 4 joueurs, les partenaires sont assis face à face et reçoivent chacun 6 pions d'une même couleur.

Dans le cas de 3 joueurs, 1 joueur reçoit 12 pions d'une même couleur et les 2 autres forment une équipe et reçoivent 6 pions chacun dans l'autre couleur.

On décide du 1er joueur. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur place un de ses pions 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.

Il parvient à placer son pion directement dans le trou central, il le retire et le place de côté. Ce tir lui rapportera 20 points en fin de manche (voir le tableau des décomptes de points ci-dessous). Il lui faut absolument s'arrêter dans la zone des 15 points sinon son pion est retiré ! Puis c'est au tour du joueur suivant (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre) qui procède comme le 1er. Si sur la surface de jeu il y a encore un pion du joueur précédent, il faudra alors **ABSOLUMENT** qu'il touche le pion adverse avec son pion à lui. Si le pion ne touche aucun pion adverse, il est retiré du plateau et placé dans la rigole. Si le pion touche 1 ou plusieurs de ses propres pions, mais **AUCUN** pion adverse, là aussi le pion lancé **ET** ceux percutés sont retirés du plateau et mis dans la rigole

De même sont placés dans la rigole les :

- pions qui touchent la ligne extérieure de la zone des 5 points ;
 - pions qui sont éjectés du plateau (adverse ou à soi !)
- (mais les pions touchés par ce pion en déplacement restent à l'endroit)

Les joueurs alternent jusqu'à ce que les 24 pions ont été mis en jeu puis on fait le décompte.

Décompte :

Les points sont marqués par tous les pions qui sont encore sur le plateau ET ceux qui sont arrivés dans le trou central.

On obtient :

- | | |
|------------------|---|
| 20 points | pour chaque pion arrivé dans le trou central |
| 15 points | pour chaque pion dans le cercle intérieur |
| 10 points | pour chaque pion dans le cercle intermédiaire |
| 5 points | pour chaque pion dans le cercle extérieur |

Les pions sur la ligne de démarcation prennent la valeur de la zone inférieure.

On note les points. Le joueur ayant joué en dernier reprendra la nouvelle partie. On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse le but (on peut fixer dès le départ si on joue jusqu'à 100 points, ou 400...)

Toujours y penser : Le meilleur endroit pour le pion adverse.. c'est la rigole !

Bon amusement !

