



**SITE WEB**

[bonarlawcommon.com](http://bonarlawcommon.com)



**Bonar Law Common**  
31 ave Bonar Law, Rexton N.-B  
E4W 1V6  
Ph:(506) 523- 7615

### *Le but du Jeu*

Simplement, le but du jeu de croquet est de passer votre balle dans les *wickets*, tout en essayant de ralentir votre adversaire. Les *wickets* sont arrangés dans un patron double diamond. Le premier joueur à passer sa balle à travers tout les *wickets* gagne. Notre parcours est de 100 x 50 pied.

### DÉBUTER

Simples: Deux (2) joueurs jouant avec deux (2) balles chacun.

Individuels: 2 - 6 joueurs jouant avec une balle chacun.

Doubles: Équipe de 2 jouant avec une balle chacune.

Les joueurs jouent en ordre de couleur qui se trouvent sur le *maillet*. Ex. bleu-rouge- noir-jaune-orange-vert

*En doubles: jouer bleu & noir, rouge et jaune, orange et vert ensemble (virer pour les couleurs, si nécessaire)*

### Un élan par tour pour chaque joueur.

Placez la balle une longueur de *maillet* derrière le premier *wicket*.

Aucun tapement secondaire.

Vous devez frapper la balle avec le bout de la tête de le *maillet* seulement.

Lorsque vous frapper la balle, vous ne pouvez pas toucher les *wickets* ou les *piquets* avec votre *maillet*

ÉLAN: Gagner un (1) élan supplémentaire lorsque vous passez à travers un *wicket* et deux (2) élans si vous frappez la balle de l'adversaire. Vous pouvez gagner des élans supplémentaires avec votre première action seulement, maximum de 2 élans. Les actions faites avec un élan supplémentaire ne comptent pas.

PIQUET- Frapper le piquet supérieur compte comme passer à travers d'un *wicket*, vous gagner un élan supplémentaire. Cependant, vous devez frapper la balle d'où elle est.

Vous ne devez pas sortir votre balle ou celle de votre adversaire en dehors des LIMITES DU JEU. Si ça vous arrive, VOUS PERDEZ VOTRE TOUR et toutes les balles sont placés une longueur de *maillet* dans les limites. Une balle est en dehors des limites si plus que la moitié de la balle se trouve en dehors des limites.

Pour déterminer si vous avez frappé votre balle à travers du WICKET : Placez votre *maillet* du coté entrant du *wicket* et si vous pouvez toucher votre balle avec le *maillet*, la balle n'est pas à travers du *wicket*. FRAPPÉ LA BALLE DES AUTRES vous aidera à ralentir votre adversaire et vous donnera 2 élans supplémentaires, vous pouvez:

a)placez votre balle une longueur de *maillet* en avant de celle de l'adversaire et frappez la votre afin d'éloigner la sienne;

b)placez votre balle contre celle de votre adversaire et frappez les deux balles (diviser les balles);

c)placez votre balle contre celle de l'adversaire, tenir votre pied sur la votre et frappez les deux.  
MORT: Après avoir frappé la balle de l'adversaire, vous êtes "mort" à celui ci; ce qui veut dire que vous ne pouvez pas frapper la balle du même adversaire à nouveau jusqu'à ce que vous ayez passé votre balle à travers le prochain *wicket*.

FINIR: Le gagnant est celui qui frappe le dernier *piquet* en premier. En doubles, l'équipe où tout les joueurs auront frappé le dernier *piquet* seront les gagnants.

ROVERS: En Doubles, décidez au début du jeu si vous désirez jouer avec un *rover*. Un *rover* est un joueur qui a frappé sa balle à travers tout les *wickets* mais na pas toucher le dernier *piquet*. Celui-ci peut retourner dans le jeu aider ses co-équipiers en harcelant ses adversaires.