



SITE WEB

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 d'*Extreme Croquet* est de passer votre balle à travers 9 *wickets* arrangés dans un patron unique. Le gagnant est le dernier joueur (ou équipe) vivant!

Le parcours est approx. 250 x 175 pi. Ce parcours n'est pas un parcours standard de Croquet; et malgré que les règlements sont semblables, ceux du *Extreme Croquet* sont plus agressifs. Le parcours a été conçu afin de mettre à l'épreuve vos habiletés lorsque vous manoeuvrez autour, à travers et par-dessus les hasards. Lorsque vous aurez terminé, vous devrez "tué" ou "être tué" dans la portion du jeu *Poison*.

COMMENCER

Simples: 2 joueurs jouant 2 balles chacun.

Individuels: 2 à 4 joueurs jouant une balle chacun.

Doubles: Équipe de 2 jouant une balle chacune.

Les joueurs jouent en ordre de couleur du *maillet* ex: bleu, rouge, noir, jaune; *En doubles*: Coupler bleu & noir et rouge & jaune (Virez pour les couleurs, si nécessaire.)

Un élan par tour pour chaque joueur.

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

Vous pouvez utiliser n'importe quelle partie du *maillet* pour frapper votre balle mais vous ne devez pas toucher les *wickets* ou *piquet* avec votre *maillet*.

Il n'y a aucune pénalité si vous frappez votre balle ou celle d'un adversaire en dehors des limites du jeu. Cependant, si s'arrive, vous devez remettre la balle en question une longueur de *maillet* au point d'entrée des limites dont les joueurs sont tous d'accord. Une balle est en dehors des limites si plus que la moitié de la balle se trouve en dehors des limites.

ÉLANS Gagnez un (1) élan supplémentaire lorsque vous passez à travers un *wicket* et deux (2) élangs si vous frappez la balle de l'adversaire. Vous pouvez gagner des élangs supplémentaires avec votre première cation seulement, maximum de 2 élangs. Les

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*.

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*.

FRAPPER LA BALLE DES AUTRES vous aidera à ralentir votre adversaire et vous donnera 2 élangs supplémentaires, vous pouvez:

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

b) placer votre balle contre celle de votre adversaire et frapper les deux balles (diviser les balles);

c) placer votre balle contre celle de l'adversaire, tenir votre pied sur la votre et frapper les deux.

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

POISON- *Extreme Croquet* comprend l'élément de *Poison*. Une fois avoir complété le parcours et frappé le dernier *piquet*, vous retournez dans le jeu et votre balle devient *poison*, dans le sens que toutes les balles frappées par une balle poison sont éliminées du jeu. Si un joueur frappe une balle poison, il gagne un élan au lieu de deux. Les joueurs peuvent éliminer une balle *poison* en la frappant à travers un *wicket* dans n'importe quelle direction ou en la frappant avec une autre balle poison. Si vous lancez vers une balle poison et manquez...faites attention, peut-être vous serez le prochain éliminé.

FINIR: Le gagnant est le dernier joueur «vivant» sur le parcours. En doubles, les gagnants seront l'équipe où