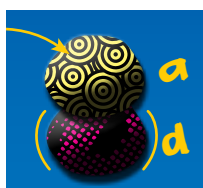




Speel naar 2 winnende sets van 13p.

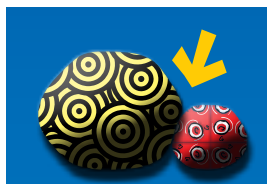
ko



1p



contact 2p



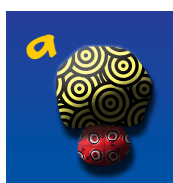
worm 3p



slang
 piramide
 bloem 6p



baas boven baas 5p



règle du jeu



joueur 1



joueur 2



cochonnet

but du jeu

Chaque joueur essaye de s'approcher le plus possible du cochonnet avec ses boules. Le joueur qui atteint 13 points remporte la manche. Le premier à gagner **2 manches** est déclaré vainqueur. En cas d'égalité (ce qui peut arriver très rarement et uniquement avec des combinaisons), la partie continue jusqu'à ce que les joueurs se soient départagés.

À Crossboule, les joueurs peuvent s'affronter **individuellement** ou par équipe de 2 ou 3 joueurs. Les règles **par équipe** sont expliquées en fin de notice.

chacun pour soi

Chacun reçoit 3 boules avec le même motif. Les joueurs fixent ensuite le point de départ. Le plus jeune joueur lance le cochonnet. Puis, chacun lance sa première boule. Si le cochonnet n'est pas visible du point de départ, un joueur ne peut aller vérifier où il se trouve qu'après son premier lancer. Le joueur dont la boule est la plus éloignée du cochonnet lance sa boule suivante le premier. La distance entre les deux est toujours calculée du bord de la boule au bord du cochonnet. Une fois que tous les joueurs ont lancé leurs boules, les points sont comptés (voir Points/Combinaisons). Chacun les mémorise (mais ils peuvent être aussi notés).

Le joueur qui possède le moins de points lance le cochonnet au tour suivant et marque un nouveau point de départ. En cas d'égalité, c'est au plus jeune de lancer le cochonnet.

Important ! Le lanceur de cochonnet peut, s'il le désire, ajouter des « contraintes » supplémentaires **sur la façon** de lancer les boules ce tour-ci : par exemple, « Tous les joueurs lancent de leur mauvaise main. », « Seules les boules qui rebondissent contre un mur comptent. » ou encore « Ce tour-ci, les joueurs doivent faire rouler les boules (comme au bowling). » ...

k.o.

Si un joueur lance une boule (a) sur une boule adverse (b) et reste dessus, la boule recouverte (d) est mise **K.O.** et exclue du décompte tant qu'elle est recouverte par la boule (a). Si, au cours du jeu, la boule (a) est éjectée de la boule (d), cette dernière est de nouveau en jeu.



points

Pour chaque boule plus proche du cochonnet que toutes les autres boules adverses, le joueur marque **1 point**. Si les boules de plusieurs joueurs sont à égale distance du cochonnet, chacun d'eux marque des points.

combinaisons

Les combinaisons sont des groupements ou figures qu'un joueur peut réaliser au **contact du cochonnet** et qui rapportent des points supplémentaires. Ces combinaisons sont les suivantes :

- le contact (2 points)

Une boule au contact du cochonnet rapporte **2 points** au joueur.



- le ver (3 points)

Pour marquer les points d'un ver, la boule (a) doit toucher le cochonnet et une deuxième boule (b) doit toucher la boule (a).



- le serpent (5 points)

Un ver devient un serpent si une troisième boule (c) touche la boule (b).



- la pyramide (5 points)

Pour marquer les points d'une pyramide, la boule (a) doit toucher le cochonnet et les boules (b) et (c) toucher la boule (a).



- la fleur (5 points)

Si toutes les boules d'un joueur touchent le cochonnet, cette « fleur » lui rapporte 5 points.



- le roi de la colline (5 points)

Le joueur qui place sa boule (a) directement sur le cochonnet est le « roi de la colline » et marque 5 points.



particularités

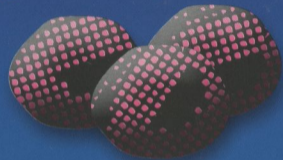
- Contrairement au jeu de boules classique, toutes les techniques de lancer sont autorisées à Crossboule C³.
- L'espace de jeu est fixé par les joueurs.
- Le cochonnet peut être lancé aussi loin que l'on veut.

jeu par équipe

Pour jouer par équipe à Crossboule, il est nécessaire de posséder d'autres coffrets Crossboule (voir ci-dessous). Une équipe peut également utiliser des boules portant le même motif. Les joueurs forment deux équipes de 2 ou 3. Chacun reçoit 3 boules (2 boules pour une équipe de 3) avec un motif identique. Au moment de jouer, les joueurs au sein de chaque équipe peuvent décider lequel d'entre eux lance, à n'importe quel moment. Les autres règles restent les mêmes que celles décrites précédemment.



spelregels



speler 1



speler 2



kneiter

doel van het spel

Iedere speler probeert zijn ballen zo dicht mogelijk bij de kneiter te krijgen. Wie 13 punten heeft, wint een set. De speler die als eerste 2 sets heeft gewonnen, wint het spel. In het zeldzame geval dat er een gelijke stand ontstaat, wordt doorgespeeld totdat er maar 1 winnaar is.

Er kan **individueel** tegen elkaar gespeeld worden of de spelers kunnen **teams** van 2 of 3 personen vormen en het zo tegen elkaar opnemen. De spelregels voor het spelen in teams staan aan het einde van deze spelregels.

individueel

Iedere speler krijgt 3 gelijke ballen. Bepaal waarvandaan de spelers hun ballen moeten werpen. Daarna werpt de eerste speler de kneiter. Vervolgens werpt hij ook zijn eerste bal. Als de kneiter niet te zien is vanaf de locatie waarvandaan de spelers moeten werpen, mag een speler pas na zijn eerste eigen worp kijken waar de kneiter precies ligt. De speler wiens bal het verst van de kneiter verwijderd is, werpt als eerste zijn volgende bal. De afstand tussen 2 ballen wordt van rand tot rand gemeten. Nadat alle spelers al hun ballen geworpen hebben, worden de punten geteld (zie **Punten/Combo's**). Iedere speler onthoudt zijn punten (of noteer ze op een vel papier).

De speler met de minste punten werpt de kneiter in de volgende ronde en bepaalt waarvandaan er geworpen wordt. Bij een gelijke stand werpt de jongste speler de kneiter.

Belangrijk! Wie de kneiter werpt, **mag** extra voorwaarden stellen aan **de manier** waarop geworpen moet worden. Bijvoorbeeld: "Iedereen werpt met links" of "alle worpen via een muur gelden" of "alle ballen moeten gerold worden"

k.o. (knock out) werpen

Als een speler een bal (a) zo gooit dat deze op een bal van een andere speler (d) blijft liggen, dan is de bedekte bal **K.O.** Als in de loop van het spel bal (a) van bal (d) af wordt geworpen, dan is bal (d) weer in het spel.



punten

De speler die ten minste met 1 bal het dichtste bij de kneiter ligt, krijgt **1 punt** per eigen bal die dichterbij de kneiter ligt dan de eerste bal van een andere speler. Bij een gelijke stand kunnen meer spelers punten krijgen.

combo's

Combo's zijn bepaalde combinaties van ballen die **contact met de kneiter** maken. Een speler die een combo maakt, krijgt extra punten bij de puntentelling. Er zijn 6 verschillende combo's:

- contact (2 punten)

Als een eigen bal contact maakt met de kneiter, krijgt de speler **2 punten**.



- Worm (3 punten)

Als een eigen bal (a) contact met de kneiter maakt en een tweede eigen bal (b) contact met bal (a) maakt, krijgt de speler **3 punten**.

- slang (6 punten)

Deze combo is bijna gelijk aan de worm, maar nu moet ook de eigen derde bal (c) contact met bal (b) maken.



- piramide (6 punten)

Als een eigen bal (a) contact met de kneiter maakt en de 2 andere eigen ballen (b en c) maken beide contact met bal (a). Dan krijgt de speler **6 punten**.

- bloem (6 Punkte)

Als alle eigen ballen contact met de kneiter maken, krijgt de speler **6 punten**.



- baas boven baas (5 Punkte)

Als een eigen bal (a) bovenop de kneiter ligt, krijgt de speler **5 punten**.



bijzonderheden

- In Crossboule C³ zijn alle werptechnieken toegestaan.
- De complete driedimensionale omgeving mag door de spelers gebruikt worden.
- De speler die de kneiter werpt, mag zelf weten hoe ver hij deze gooit.

spelregels voor teams

Om Crossboule in teams te kunnen spelen, heb je meer Crossboule-sets nodig (zie onder). Een team kan daarbij ook gelijke ballen gebruiken. Verdeel de deelnemers in teams van 2 of 3 personen. Iedere speler krijgt 3 ballen (of 2 als met teams van 3 personen wordt gespeeld), waarbij teamleden met gelijke ballen spelen. Als een team aan de beurt is, bepalen de teamleden onderling wie werpt. Alle andere spelregels van het basisspel blijven van kracht.