

Le jeu de *koroona*

Règles du jeu

Le *koroona* peut se jouer à deux ou à quatre joueurs (deux équipes).

Le but du jeu est d'être le premier à faire tomber tous ses pions dans les poches situées aux quatre coins du plateau.

Chaque joueur dispose au départ de 8 pions rouges ou noirs, d'un palet de percussion de la même couleur et d'une queue en bois servant à frapper le palet de percussion. Les pions ne doivent jamais être frappés directement avec la queue, mais seulement par l'intermédiaire du palet.

Au début du jeu, les pions sont disposés comme sur le schéma ci-dessous. Pour jouer, chaque joueur se place ensuite du côté des pions de son adversaire, à l'opposé de ses propres pions.



Le joueur désigné par le sort commence.

Au début de son tour de jeu, le joueur place son palet de percussion à l'intérieur de la zone de tir (en jaune sur le schéma ci-après). Le palet peut être placé à n'importe quel endroit de la zone de tir, mais de telle sorte qu'aucune des deux lignes délimitant la zone ne soit visible par le trou central du palet, et que celui-ci ne soit en contact avec aucun pion.



Le joueur frappe le palet avec le bout le plus étroit de la queue pour tenter de percuter ses pions et d'en faire entrer un ou plusieurs dans n'importe laquelle des quatre poches. La manière habituelle et la plus efficace d'exécuter le coup consiste à poser la main à plat sur le bord de la table, les doigts tendus (sans toucher la surface de jeu, car c'est interdit !), à poser la queue sur la base du pouce légèrement relevé et à la faire coulisser le long de l'index, qui sert de guide.

Après avoir été frappé, le palet ne doit pas revenir dans la zone de tir (c'est-à-dire franchir en sens inverse la ligne de tir de sorte que celle-ci ne soit plus visible à travers le trou), sauf si le joueur a au moins un pion derrière cette ligne (pion dit « foncé », voir ci-dessous).

Si le joueur parvient à faire entrer au moins un de ses pions dans une poche (sans commettre d'irrégularité, voir plus bas), il rejoue immédiatement un autre coup selon les mêmes modalités. Dès qu'il ne parvient plus à faire entrer un de ses pions dans une poche, il arrête sa série de coups, retire son palet de la table, et c'est au tour de son adversaire de jouer.

Pions clairs et pions foncés, coups directs et indirects

Selon leur position sur la table, les pions n'ont pas le même statut. Ils peuvent être « clairs » ou « foncés ». Les pions « foncés » d'un participant sont ceux qui sont situés derrière la ligne de sa zone de tir ou à l'intérieur du cercle central (zones en jaune sur les schémas ci-après), la ligne de démarcation de la zone n'étant pas visible à travers le trou du pion. Les autres pions du participant, situés en dehors de ces zones, sont dits « clairs ».

Un pion clair peut être frappé directement par le palet sans que celui-ci ait rebondi contre le bord de la table ni touché au préalable un autre pion (coup direct).

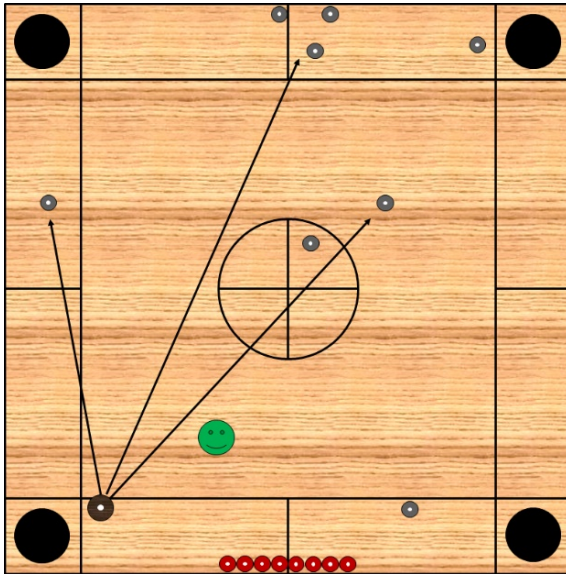
Les pions foncés ne peuvent pas être frappés directement par le palet, mais seulement par un coup indirect, c'est-à-dire :

- par le palet après que celui-ci a rebondi contre le bord opposé,

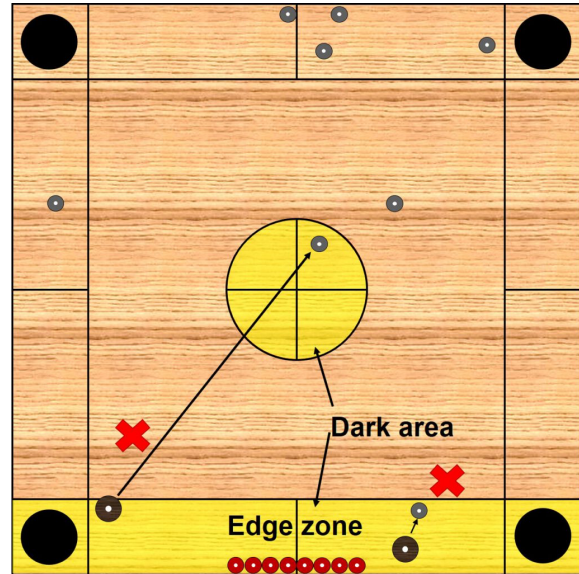
- par le palet après que celui-ci a rebondi contre le bord latéral, si le pion est situé dans le cercle central,
- par le palet après que celui-ci a touché un pion clair,
- par un pion clair.

Exemples :

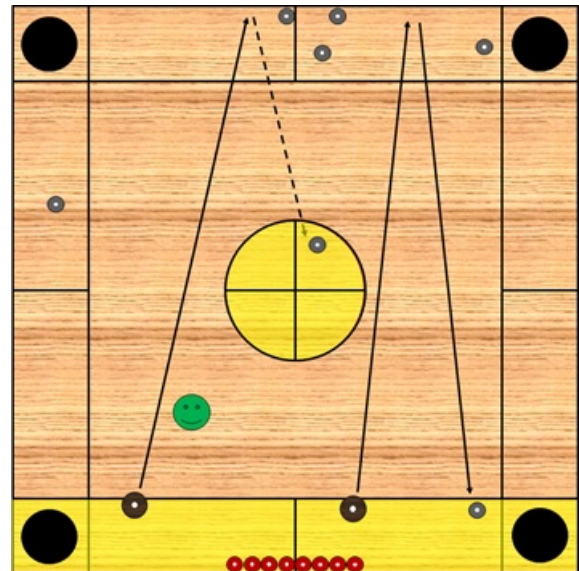
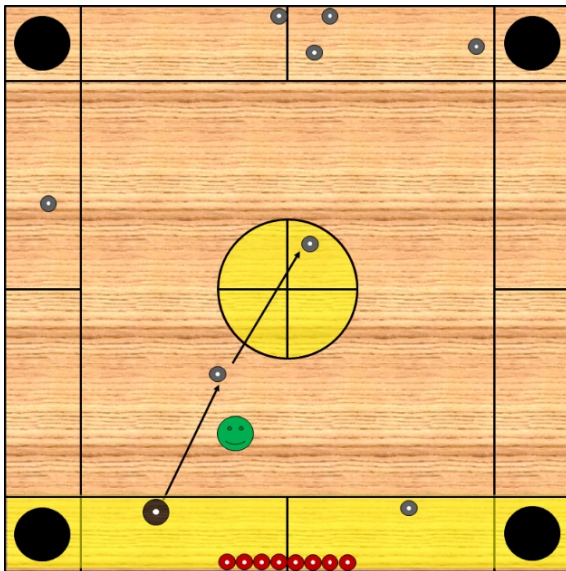
Les coups directs sont autorisés pour frapper les pions clairs (NB : les coups indirects sont également autorisés) :

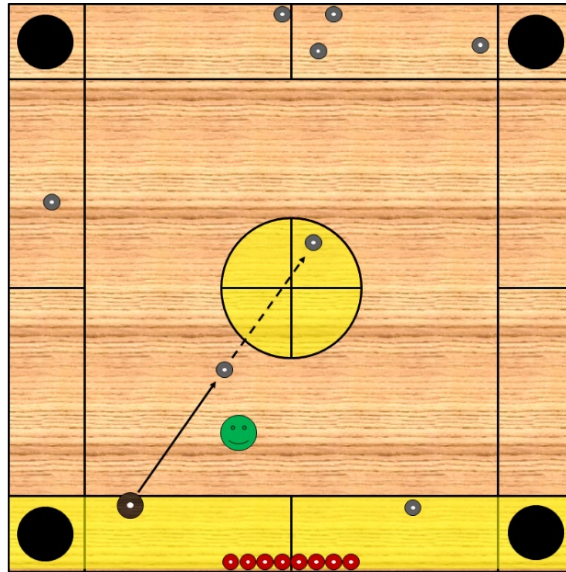


Les coups directs sont interdits pour frapper les pions foncés :



Seuls les coups indirects sont autorisés pour frapper les pions foncés :





Un joueur perd son tour de jeu :

- Si suite à son coup, aucun de ses pions ne tombe dans une poche.
- Si suite à son coup, un pion de son adversaire tombe dans une poche.
- Si suite à son coup, un de ses pions ou un pion de son adversaire saute par-dessus le rebord de la table ou s'arrête sur le rebord. Dans ce cas, le pion est remis en jeu au milieu du cercle central, de sorte qu'il soit possible de voir le point d'intersection des lignes médianes à travers le trou.
- Si après un coup, alors que le joueur n'a que des pions clairs, son palet revient en arrière et traverse la ligne délimitant sa zone de tir, de telle sorte que la ligne n'est plus visible à travers le trou du palet.

Pion de pénalité

Le joueur perd son tour de jeu et on lui attribue un pion de pénalité (c'est-à-dire qu'on sort un de ses pions d'une poche et on le remet en jeu) dans les cas suivants [NB : la liste des situations entraînant un pion de pénalité varie selon les sources et dans le cadre d'une partie amicale, hors compétition, il est possible de s'entendre sur des règles plus simples] :

- Si le palet frappé en coup direct ne touche aucun disque.
- Si le palet tombe dans une poche ou passe par-dessus le bord de la table.
- Si le joueur frappe par un coup direct un de ses pions foncés. Le pion est alors replacé à son emplacement initial.
- Si le palet, par un coup direct, touche d'abord un pion de l'adversaire (ou simultanément un pion du joueur et un pion de l'adversaire). Si ce pion adverse a été envoyé dans une zone foncée ou est sorti de la table, il est replacé à son emplacement précédent. Sinon, il reste à sa nouvelle place.
- Si le palet, après rebond, touche d'abord un pion de l'adversaire alors que le joueur a des pions clairs sur la table. Le pion adverse reste à sa nouvelle position, sauf s'il a été envoyé dans une zone sombre, auquel cas il est remis à sa place précédente.
- Si le joueur n'a que des pions foncés sur la table (c'est-à-dire que le joueur est obligé de jouer un coup indirect) et que le palet ne touche pas la bordure opposée ou que le

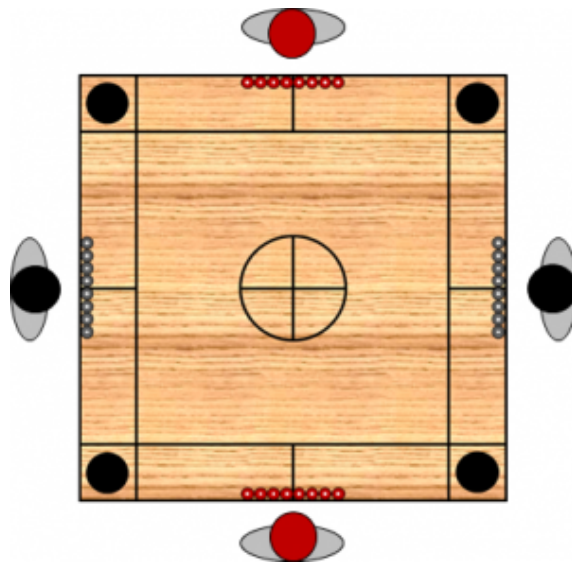
palet touche uniquement la bordure latérale sans toucher un pion du joueur au milieu du cercle central.

Le pion de pénalité est placé contre le bord opposé au joueur, sur la ligne médiane de la zone de tir, ou, si cet endroit est déjà occupé, à l'emplacement libre le plus proche de la ligne médiane, sans déplacer les autres pions.

Si le placement d'un pion de pénalité sur la table est impossible parce que le joueur n'a encore envoyé aucun de ses pions dans une poche, le pion de pénalité est considéré comme un « pion de dette » et il sera placé sur la table à la première occasion.

Particularité du jeu en double

Dans le jeu en double, les partenaires se placent l'un en face de l'autre, et chacun aligne contre son côté de la table les 8 pions de son partenaire. Les deux partenaires ont des pions de la même couleur.



Chaque joueur peut frapper aussi bien ses propres pions que ceux de son partenaire. L'équipe gagnante est la première qui parvient à envoyer tous ses pions dans les poches.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles adaptée en français d'après :

<https://latviansonline.com/novuss-a-guide-to-playing-the-game/>

<https://www.novuss-sport.org/rules/>

https://www.novuss-sport.org/wp-content/uploads/Documents_FR/Novuss-Rules-2016.12.28-fr-Erasmus.pdf

<http://www.novussadventure.com/images/yootheme/novuss/PDF/gamerules.pdf>