

# BUNNOCK<sup>MD</sup>

## L'histoire du Bunnock (le jeu des os)

Le jeu fit ses débuts au Canada au vingtième siècle grâce aux immigrants russo- allemands. Les soldats russes postés en Sibérie jouaient avec des jarrets de chevaux. Les os étaient répartis en gardes et soldats. C'était un passé-temps économique puisque les chevaux morts étaient nombreux.

### But

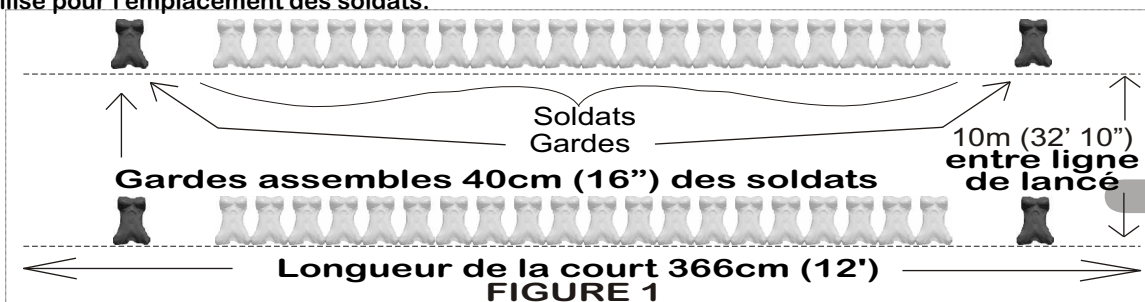
L'objectif du jeu est de faire tomber le bunnock de l'équipe opposée, commençant par les deux gardes. L'équipe gagnante est celle ayant pu faire tomber les os avec le moindre nombre de lancées.

### Emplacement

L'ensemble comprend 4 gardes noirs, 40 soldats blancs (20 pour l'ensemble debutant) et 8 lanceurs colorés (4 pour l'ensemble debutant). Le jeu de Bunnock est placé en deux rangées parallèles d'os disposés à 10 mètres (32'10") d'intervalles. Il y a 20 os (10 pour l'ensemble debutant) blancs (soldats), 2 os noirs (gardes) de chaque côté. Les os noirs sont placés à 0.4 mètre de chaque côté de la rangée (voir figure 1).

Les lanceurs sont huit os colorés (4 pour l'ensemble debutant).

Le jeu peut être joué en paires de 2 à 8 joueurs de tout âge. Le jeu est idéalement joué sur le gravier. Ceci donne au jeu une surface plane et homogène où les pièces peuvent facilement être glissées. Bunnock peut aussi être joué sur l'herbe, la terre ou la neige. Les surfaces dures comme le ciment pourraient endommager les pièces. Il est utile de se servir d'un morceau de bois de 1"x2"x65" lors de l'emplacement du jeu pour faire une ligne droite. Un petit morceau de bois de 1"x2"x16" peut aussi être utilisé pour l'emplacement des soldats.



### Le Lancé

L'équipe ayant gagnée le "pile ou face" aimerait laisser l'équipe adverse commencer. Le joueur doit lancer les deux bunnock à la ligne de lancée et non sur les côtés de la cour. Le joueur peut commencer avec les pieds sur la ligne et prendre un pas en lançant. Plus d'un pas dessous en non par dessus bras. Veuillez voir la figure 2 pour le style de prise du bunnock. Le bunnock est lancé avec une rotation pour faire



doit décider de quel côté il aimerait lancer ou s'il doit lancer. Le premier joueur doit lancer les deux bunnock à la ligne de lancée et non sur les côtés de la cour. Le joueur peut commencer avec les pieds sur la ligne et prendre un pas en lançant. Plus d'un pas dessous en non par dessus bras. Veuillez voir la figure 2 pour le style de prise du bunnock. Le bunnock est lancé avec une rotation pour faire

FIGURE 2

### Règlements

Le but du jeu est de faire tomber tous les bunnock de l'opposition débutant avec les deux gardes noirs et poursuivant avec les soldats blancs. L'équipe gagnante a sut le faire avec le moindre de lancées. Néanmoins, si la première équipe a tout fait tomber, l'équipe adverse peut relancer car il a le dernier lancé.

L'équipe ayant le dernier lancé peut:

- 1- Faire partie nulle s'il se sert du même nombre de lancées pour tout faire tomber.
- 2- Gagner s'il a tout fait tomber et il lui reste un os.

1. Si un ou plusieurs soldats tombent avant les gardes, ils sont placés à une longueur de bunnock à côté du garde le plus près. Si plus d'os tombent que l'espace ne le permette, on les place à une longueur à l'arrière de la rangée. Si ces os tombent encore, on les place à une longueur extérieure du garde le plus près. S'ils tombent plusieurs fois, on les replace debout à l'endroit même.

2. Si un soldat tombe en même temps qu'un garde, celui-ci est placé à une longueur intérieure du garde restant (s'il est tombé pour la première fois, sinon placé à l'extérieur du garde). Le premier garde restera par terre.

3. L'ordre du lancé des joueurs peut changer mais un joueur doit lancer les deux os avant de passer au prochain.

4. Si, par exemple, les cinq os sont retournés à la fin du jeu, l'os individuel doit être lancé en dernier.

5. Tous os tombés, lanceurs inclusivement, ne doivent pas être touchés avant que l'équipe adverse ait terminée ses lancées. Quand la partie est terminée, on doit dégager l'aire du jeu. Si un soldat ou garde se relève, avant que ceci soit fait, il doit être refrappé. Si un bunnock entre en contact avec une pile, il est déclaré mort. Si un joueur touché accidentellement un bunnock de l'opposition, il ne peut être réutilisé.

**Avertissement: N'entrez pas dans l'aire du jeu durant le lancé.**

Pour de plus amples renseignements Courriel: [info@bunnock.com](mailto:info@bunnock.com)

Pour commander Courriel: [sales@bunnock.com](mailto:sales@bunnock.com)