

 **Type de jeu**
Adresse

 **Dimensions**
Boîte de 0.5m
sur 0.5m

 **Age**
A partir de 6ans

 **Nombre de joueurs**
2 minimum,
jusqu'à 4 joueurs.

 **Matériel**
1 boîte de rangement
4 marqueurs de points.
12 quilles
1 lanceur

 **Origine**
France
16e siècle

But du jeu

Etre le premier joueur (ou première équipe) à atteindre 50 points tout pile !

Déroulement

Aménager les quilles comme présenté sur le schéma ci-contre.

Faire une marque au sol à 4m du jeu de quilles.
Les joueurs (ou équipes de joueurs) jouent chacun leur tour. Le but étant de dégommer des quilles pour parvenir le plus rapidement possible à 50 points tout rond (sans les dépasser).



Respecter les règles suivantes :

- Lorsque je fais tomber plusieurs quilles :
Je marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées, sans porter attention aux numéros inscrits dessus.

- Lorsque je fais tomber une seule quille :
Je marque le nombre de points inscrits sur la quille correspondante (de 1 à 12 points).

- Si une quille ne touche pas le sol sur toute sa surface et qu'elle est en équilibre sur une autre, elle n'est pas considérée comme tombée.

- Pour gagner la partie, je dois atteindre 50 points tout rond. Si je dépasse 50, je retombe à 25 points.

- Si je ne parviens pas à faire chuter la moindre quille 3 tours de lancers consécutifs, je retombe à 0.

- Lorsque je remonte les quilles tombées, je positionne la base de la quille à l'endroit de la pointe. Ainsi, le jeu s'écarte au fur et à mesure.



Compter les points

Aidez vous du dessus de la boîte de rangement qui permet de visualiser rapidement la progression de chaque joueur (ou équipe). 4 couleurs sont disponibles, il suffit de prendre un petit marqueur en bois et de le mettre en face du nombre de points correspondants à la fin de chaque tour de joueur.