

Pouss' Palets



 **Type de jeu**
Adresse

 **Dimensions**
3m20 de long
0.30m de large
Attention :
Jeu très long

 **Age**
A partir de 4 ans
Privilegier +6 ans

 **Nombre de joueurs**
Les uns contre les autres à 2 ou à 3

 **Matériel**
1 plateau de jeu
15 palets de trois couleurs différentes

 **Origine**
Invention /
Adaptation

But du jeu

Etre le joueur qui parvient à totaliser le maximum de points à l'issue de la partie

Déroulement

Chaque joueur (2 ou 3) se répartit une couleur de palet, puis on détermine pour le premier tour qui joue en premier, second, voir troisième.

1er tour :

Chaque joueur fait glisser son premier palet en tentant d'atteindre le maximum de points, sans tomber dans la case zéro au fond du plateau.

Tours suivants :

Comme à la pétanque, c'est toujours au joueur qui possède le moins de points de lancer son palet. Un joueur qui lance son palet doit donc toujours vérifier qu'il a un nombre de points inférieur aux autres.

Le cas de la photo ci-contre nous renseigne que c'est au joueur jaune de jouer

Palet à cheval entre deux zones :

Lorsqu'un palet chevauche deux zones à points, il est considéré dans la zone la plus basse.

Deux joueurs ont le même nombre de points :

Dans ce cas, c'est le joueur qui s'approche le plus de la partie supérieure du plateau qui est leader.

Palet ejecté :

Lorsqu'un palet se trouve éjecté du plateau, il est considéré comme mort, et sera placé dans la case 0 au bout du plateau.

Compter les points

Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, la partie se termine.

Chaque joueur compte ses points par rapport à l'emplacement des palets situés dans les zones.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de palets dans les zones les plus élevées.

Exemple : Deux joueurs totalisent 18 points, mais l'un des deux à un palet dans la zone 5, c'est donc ce dernier qui l'emporte.

