



JEU DE PALETS

LE JEU : LA LONGUEUR DU TERRAIN DOIT ÊTRE DÉCIDÉE EN TENANT EN CONSIDÉRATION L'HABILITÉ ET L'ÂGE DES JOUEURS. LA LONGUEUR SUGGÉRÉE EST ENVIRON SIX PAS, À PARTIR DE LA LIGNE DE DÉPART PRÉALABLEMENT MARQUÉE. LA LANCÉE A LIEU DERRIÈRE DE CETTE LIGNE. LA BASE DU PALET DOIT ÊTRE FORMÉE COMME UN « X » SUR UNE SURFACE PLATE AU FOND DU TERRAIN. LES MARQUES PLUS BAS SE SITUENT VERS L'ENTRÉE, C'EST-À-DIRE : LE PLUS PROCHE DE LA LIGNE DE DÉPART.

POUR JOUER: LE JEU PEUT ÊTRE INDIVIDUEL OU DANS UNE ÉQUIPE. L'ORDRE DE JEU EST DÉCISÉ PAR VOUS. TOUS LES QUATRES ANNEAUX DE PALETS SONT LANCÉS À CHAQUE TOUR ET LES MARQUES SONT SOIGNEUSEMENT NOTÉES. LE PREMIER TOUR S'ACHÈVE LORSQUE CHAQUE JOUEUR LES A JETÉS, OU LORSQUE TOUS LES MEMBRES DE CHAQUE ÉQUIPE ONT JETÉ ALTERNATIVEMENT, C'EST-À-DIRE: LE PREMIER MEMBRE D'UNE ÉQUIPE, EN SUITE LE PREMIER MEMBRE DE L'ÉQUIPE SUIVANTE, SUIVI DU SECOND MEMBRE DE L'ÉQUIPE ET AINSI DE SUITE JUSQU'À TOUS LES JOUEURS AIENT JETÉS UNE FOIS. EN SUITE LE DEUXIÈME TOUR COMMENCE. LA MARQUE VA D'UN JOUEUR À L'AUTRE, D'UN TOUR APRÈS L'AUTRE, JUSQU'À CE QU'UN TOTAL GAGNANT SOIT ATTEINT.

LA MARQUE: PENDANT CHAQUE TOUR, APRÈS QUE TOUS LES QUATRES PALETS ONT ÉTÉ JETÉS, LA MARQUE TOTALE ÉQUIVAUT AUX ANNEAUX SUCCESSIVEMENT POSÉS À LA BASE DU PALET. CEPENDANT AU CAS DU DEUX ANNEAUX SUR LA BASE, RECONNU COMME UN « RINGER », LA MARQUE EST DOUBLÉE À 100 ET SUPPLÉMENTÉ À LA MARQUE DÉJÀ OBTENUE DANS LA MÊME TOUR.

GAGNER LA PARTIE: DANS UN JEU D'INDIVIDUS, C'EST LA PREMIÈRE PERSONNE QUI ATTEINT LES 250 POINTS QUI GAGNE, OU BIEN LA PREMIÈRE ÉQUIPE QUI ATTEINT LES 500 POINTS. LE SYSTÈME DE POINTS, OU DE TOTAL GAGNÉ, PEUT VARIER, CE QUI DÉPEND DE L'HABILITÉ DES JOUEURS ET DU TEMPS DISPONIBLE.