

## **FRENCH SKITTLES**

### **LES QUILLES**

**LE JEU:** L'ALLÉE DES QUILLES, LA DISTANCE ENTRE LA LIGNE DE LANCEE ET LA PREMIERE QUILLE, EST ENVIRON 7.5 METRES ET IL DOIT ETRE LE PLUS NIVELÉ POSSIBLE. LES DIX QUILLES SONT DISPOSÉES EN FORME TRIANGULAIRE AU FOND DE L'ALLEE : IL Y A UN RANG ARRIERE DE QUATRE QUILLES, ENSUITE UN RANG DE TROIS, PUIS DE DEUX ET UNE QUILLE SOLITAIRE A L'AVANT.

**POUR JOUER:** L'INDIVIDU OU L'EQUIPE QUI COMMENCE DOIT ÊTRE PREALABLEMENT DEFINIE. NORMALEMENT LE JEU SE JOUE AVEC DEUX EQUIPES QUI JOUENT UNE SERIE DE SETS. DANS UN SET CHAQUE JOUEUR EST AUTORISE D'AVOIR UN TOUR DE DEUX BOULES. LE NOMBRE TOTAL DE POINTS MARQUES PAR CHAQUE MEMBRE DE L' EQUIPE EST ADDITIONNÉ, MARQUANT UN POINT POUR CHAQUE QUILLE ABATTUE. L'EQUIPE AVEC LA MARQUE LA PLUS HAUTE GAGNE LE SET. LA PREMIERE EQUIPE QUI PARVIENT A CINQ SETS GAGNE LE JEU. LES INDIVIDUS SONT MARQUÉS AINSI, MAIS LE PREMIER JOUER DE GAGNER ONZE SETS EST LE VAINQUEUR DE LA PARTIE. SINON, DEUX JOUEURS PEUT LE FAIRE COMME « LA PREMIERE QUI ATTIENT A CENT ET UN » .

CHAQUE TOUR COMMENCE AVEC TOUTES LES QUILLES DEBOUT ET IL CONSISTE EN DEUX LANCEES SUR L'ALLEE. LA BOULE DOIT ETRE ROULEE, NON JETEE, LE LONG DE L'ALLEE. SI LA PREMIERE LANCEE NE LAISSE AUCUNE QUILLE DEBOUT, C'EST-A-DIRE UN *STICKER*, ELLES SONT TOUTES REDEPLOYEES POUR LA SECONDE LANCEE. DONC, LA MARQUE MAXIMALE DANS UN TOUR POURRAIT ETRE VINGT; UN POINT POUR CHAQUE QUILLE TOMBEE.

[www.traditionalgardengames.co.uk](http://www.traditionalgardengames.co.uk)