

JEU DE PALETS

PISTE CIBLE

Composition du jeu :

1 piste de jeu avec une cible sérigraphiée
12 palets en 4 couleurs



Nombre de joueurs : 2 joueurs ou +
Fabrication française

But du jeu : Marquer le maximum de points.



Règle du jeu :

Les joueurs posent la piste sur une table et se placent au bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants. Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever ses points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets.

La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante.

Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manches avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches.

Si des palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et compte 0 points.

A 2 joueurs, il est conseillé de jouer avec 2 couleurs par joueur.

Variantes :

1- En équipe : les manches sont jouées par des joueurs différents, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

2- Chacun son tour : Dans cette variante, le premier joueur fait glisser 6 palets et comptent ses points. C'est seulement ensuite au tour du joueur suivant.

JEU DE PALETS PISTE CIBLE

Composition du jeu :
1 piste de jeu avec une cible sérigraphiée
12 palets en 4 couleurs

 **Fabrication française**
Nombre de joueurs : 2 joueurs ou +

But du jeu : Marquer le maximum de points.



Règle du jeu :

Les joueurs posent la piste sur une table et se placent au bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants. Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever ses points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets.

La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante.

Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manches avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches.

Si des palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et compte 0 points.

A 2 joueurs, il est conseillé de jouer avec 2 couleurs par joueur.

Variantes :

1- En équipe : les manches sont jouées par des joueurs différents, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

2- Chacun son tour : Dans cette variante, le premier joueur fait glisser 6 palets et comptent ses points. C'est seulement ensuite au tour du joueur suivant.