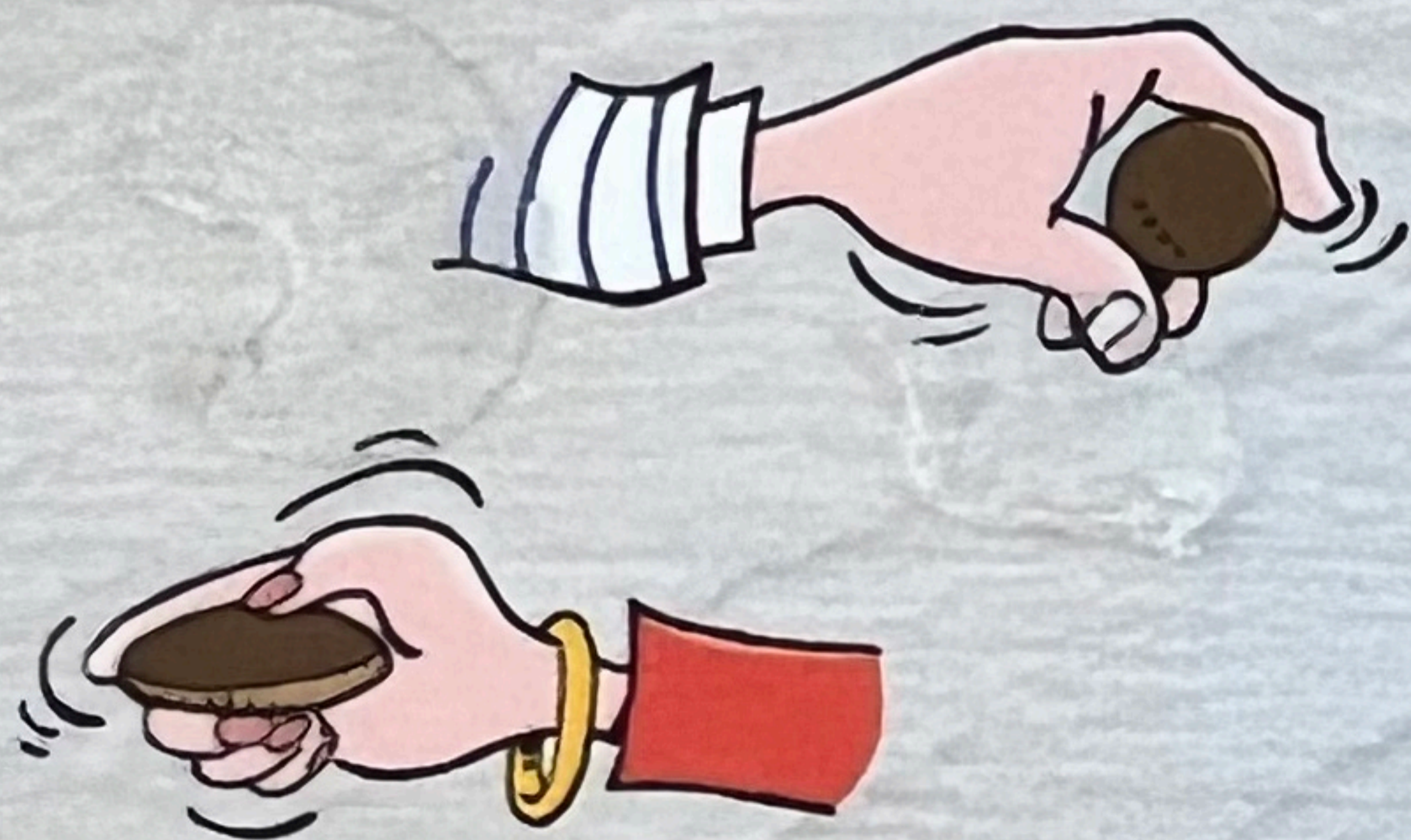
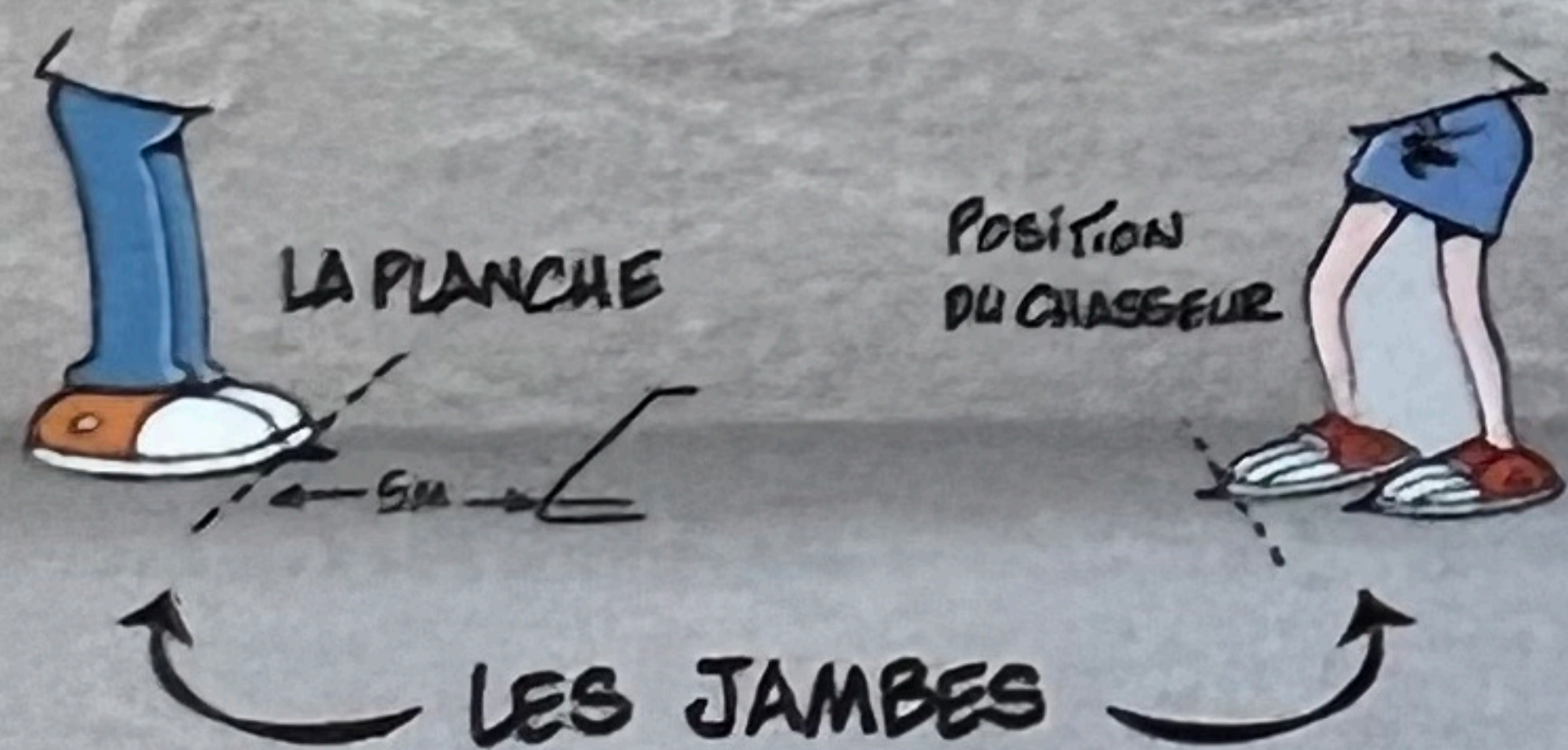
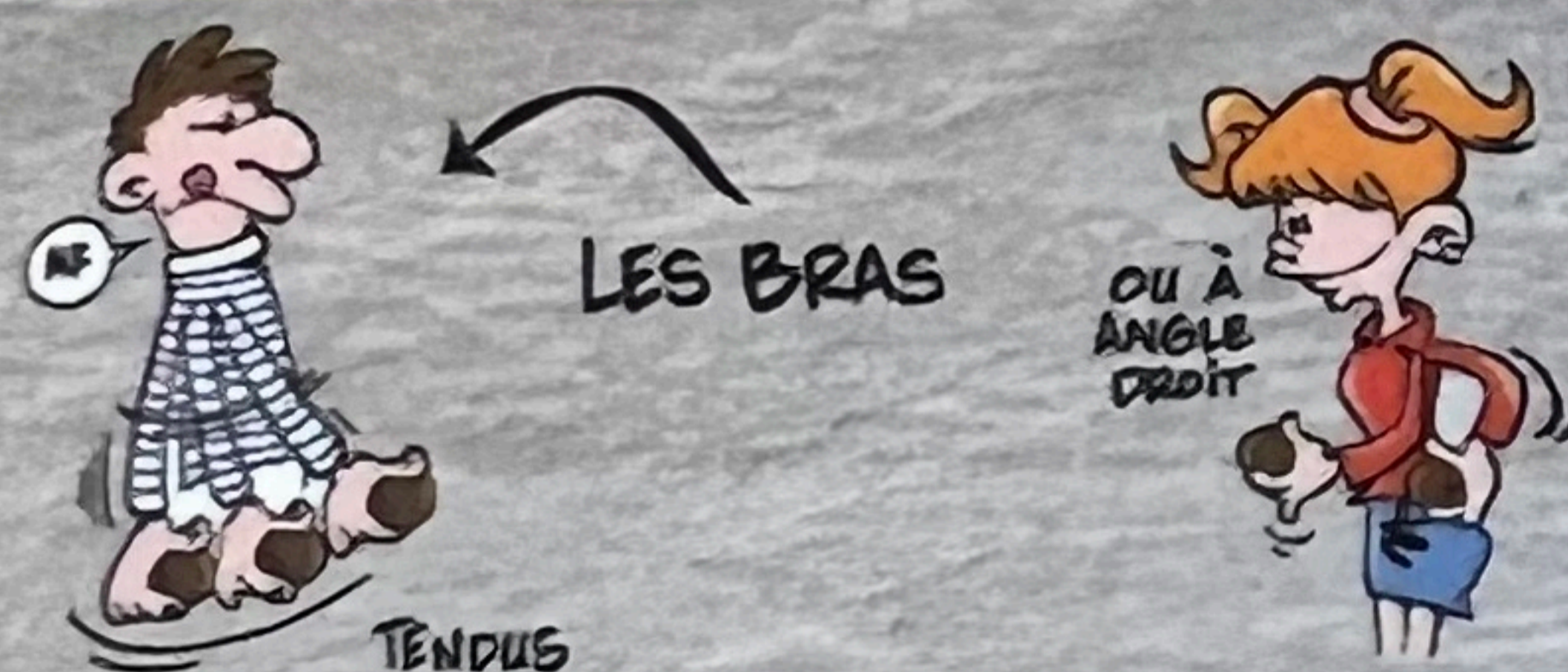


La prise en main



Le geste



Les règles du jeu

1. L'ensemble des joueurs se constitue en 2 équipes.

Chaque joueur choisit une ou plusieurs paires de palets ayant le même numéro.

2. Les joueurs doivent se tenir à 5 mètres du bas de la planche.

3. Pour déterminer qui va commencer la partie, n'importe quel joueur place le maître au milieu de la planche et un membre de chaque équipe lance un palet. Le palet le plus proche du maître détermine l'équipe ou le joueur qui débutera la partie.

4. Le joueur gagnant lance le maître sur la planche. Il a le droit à 3 essais.

Si le troisième essai est raté, il passe la main à son adversaire qui a le droit aussi à 3 essais.

5. Le joueur qui a réussi à placer le premier le maître sur la planche, joue ses deux palets. Par la suite, ce dernier (ainsi que son partenaire s'il y a des équipes) ne rejoue que lorsqu'il est battu par un adversaire, ou alors en dernier.

6. Les joueurs doivent impérativement jouer 2 palets, à la fois, même si le premier est le plus proche du maître.

7. Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant.

8. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.

9. Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.

Quelques réponses aux questions fréquentes

- Un palet peut, en arrivant directement sur la planche, pousser les palets des équipes adverses en dehors de la planche. Ceci est vrai même si le palet sort lui aussi de la planche.
- Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la planche est mauvais et doit être retiré de la partie.
- Un palet qui est sur le sol est nul.
- Pendant la partie ; si le joueur met le maître en dehors de la planche, la partie est annulée et doit être rejouée.
- Entre un palet qui touche le maître et un palet qui le chevauche, c'est le palet qui chevauche qui gagne.