



musée suisse du jeu
schweizerisches spielmuseum
swiss museum of games

JEU DE PALETS DE L'EUROPE

Règle du jeu

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et de 10 palets en caoutchouc.

La partie se joue individuellement ou par équipes. Un tirage au sort désigne l'ordre de participation des joueurs.

- Les palets sont répartis en nombres égaux, par équipe ou individuellement. La partie peut se jouer en une ou plusieurs manches sur un nombre de points déterminés à l'avance ou sur le total le plus élevé.
- Le 1^{er} joueur se place entre 3 et 6 m de la base de la cible. Les joueurs suivants pourront augmenter cette distance, mais ne jamais la réduire. L'aire de lancer doit se trouver dans la zone déterminée par le prolongement des côtés de la plaque. Quand la partie se joue par équipe, tous ses membres doivent effectuer leurs lancers en se plaçant dans les marques du 1^{er} lanceur.
- Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé. Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible. Un palet tombé à côté de la plaque ne peut être relancé et marque 0 point (1).

Case centrale -rouge- : marque à elle seule la totalité des points de la plaque, soit 1495 points

Case B -Bonus- : double la somme des points marqués (2)

Case M -Malus- : réduit de moitié la somme des points marqués (2)

Case X : multiplie la somme marquée (2) par le nombre de palets déjà lancés mais pas au-delà de 5.

Case + : marque le total des points des 2 lancers précédents. S'il s'agit du 1^{er} lancer, le joueur additionnera ses 2 jets suivants. Si la partie se joue par équipe, les points seront ceux des partenaires qui auront précédé le tireur ou qui lui succéderont.

- Individuellement ou par équipe, chaque joueur joue ses palets, compte ses points et vide la cible de ses palets. Le joueur ou l'équipe qui perd une manche recommence en premier la manche suivante.
- Si un joueur ou une équipe ne place aucun palet sur la cible, il perd le droit de recommencer en premier la manche suivante.
- D'autres conventions peuvent être précisées avant la partie, au gré des joueurs

(1) Pour la manche qui se joue

(2) A cet instant de la manche qui se joue.