



But du jeu :

Le premier à atteindre 100 points, sur une ou plusieurs manches l'emporte.

Déroulement du jeu à 2 joueurs :

Les deux joueurs se placent face à face du plateau, devant une zone de tir.

Les joueurs doivent être assis, pendant leur tour. Il est interdit de bouger le plateau de jeu, la table, ou sa chaise pour mieux se positionner : si la situation de jeu est inconfortable, tant pis. Vous pouvez bouger sur votre chaise, sans la bouger. Vous devez toujours être assis au moins partiellement.

Chacun prend 12 palets d'une même couleur et les place à côté du plateau de jeu. Pour lancer le jeu, un joueur prend un disque de chaque couleur entre ses mains, les secoue, laissant un disque dans chaque main, puis les poings fermés, un joueur de la partie adverse choisira une des mains. La couleur de cette main indiquera quelle équipe commence.

Le joueur qui commence, place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir (le quart de cercle situé juste devant lui). Puis il le tire à l'aide d'une pichenette. Deux cas peuvent arriver :

1. Si aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau, il tente de tirer son palet dans le trou central « 20 points »

- s'il y parvient, il retire immédiatement son palet, le place de côté : il rapportera 20 points en fin de manche.

- s'il n'y parvient pas, il doit au moins s'arrêter dans la zone des 15 points. Il faut au moins que le palet touche la ligne des 15 points pour rester en jeu, sinon il retire son palet du plateau et le place dans la rigole.

S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide, sinon, le palet lancé et ceux touchés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

2. S'il y a au moins un palet adverse sur le plateau, le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son propre palet, ou d'un autre de ses palets qu'il aurait touché par ricochet. Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau et placé dans la rigole. Si son palet touche un ou plusieurs de ses propres palets sur le plateau, mais ne touche aucun palet adverse, le palet lancé et ceux touchés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

Si un palet fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont à l'adversaire. Tout palet éjecté du plateau, reste dans la rigole.

De même, tout palet qui touche la ligne des 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Les joueurs alternent ensuite leurs lancers, jusqu'à ce que les 24 palets aient été joués.

Comptage des points :

Chaque joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central (20 points chacun), ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure

Exemple : un palet à la limite des zones 5 et 10 compte pour 5 points.

On fait ensuite la différence de points entre les deux totaux obtenus.

Exemple : Si le joueur 1 totalise 65 points et le joueur 2 en totalise 35, le joueur 1 gagne la manche et inscrit son score sur une feuille : 30 points ($65 - 35 = 30$).

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 100 points.

C'est le joueur qui perd la manche qui commence la suivante.

Déroulement du jeu à 4 joueurs :

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre et commencent avec 6 palets chacun d'une même couleur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le reste des règles restent inchangées.