

Regle de Jeu

Chaque jeu débute avec 30 jetons. Le joueur doit compter les jetons avant de commencer. Un jeton est dans le jeu, s'il a passé la latte. Le jury retire un jeton du jeu, dans les cas suivants:

- Un jeton est sorti de la piste
- Un jeton entre dans le but autrement que par la porte,
- Un jeton revient après-être jeté (il a repassé la latte A.)

Un jeton est dans la but s'il a passé la latte B. Les jetons dans les buts doivent être empilés dans leurs cases respectives en nombres égaux.

Compter les points

Dans chaque but 1 jeton	= 20 points
Dans chaque but 2 jetons	= 40 points
Dans chaque but 3 jetons	= 60 points etc.

Pour les jetons non en nombres égaux, compter les points indiqués sur la latte B.

Ordre de jeu

Après permission du jury, le joueur jète les 30 jetons, et dit au jury du premier lancé. Le jury décide quels jetons sont au but, et redonne les autres. Il fait dans les 4 cases des buts, des piles et donne la permission de joueur la 2ème fois.

Après le 2ème lancé, idem, le joueur peut jeter une 3ème fois. Le jury compte et note les points.

Exceptions

Si au 1er ou 2ème lancé tous les jetons ont pénétrés aux buts, le jury peut compter les points et le prochain joueur peut commencer.

Règles générales

Il est interdit de pousser ou tirer la piste. Le joueur peut essayer la piste en jetant 5 jetons avant de commencer a jouer. Si le joueur joue avec plus de 30 jetons, le tour n'est pas valable, le joueur doit recommencer. S'il a joué avec moins de 30, son tour est passé.

Pendant le jeu, le jury ne doit pas parler, ni donner son avis.

Le joueur peut demander combien de jetons sont dans les buts.

Il est interdit de placer les jetons sur la latte A, pendant le jeu.



SCHILTE



IJSSELSTEIN HOLLAND

Schilte – Utrechtseweg 32 – 3402 PL IJsselstein

t +31(0)30 68 68 020 – f +31(0)30 68 88 768 – i www.schilte.nl – e info@schilte.nl