



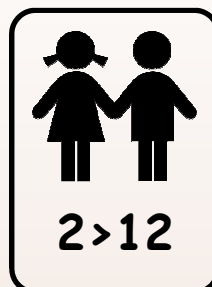
C'CHOUETTE

vos partenaires de

CHOUETTES!
animations

www.c-chouette-animations.fr

06 11 29 44 05



2 > 12



5 +

Composition du Jeu :

1 roi / 10 valets

6 bâtons à lancer

4 piquet de délimitation

But du Jeu:

Renverser tous les valets de l'adversaire et ensuite le roi à l'aide des bâtons à lancer.

Règles du Jeu:

On joue à un contre un ou à deux équipes sur du gazon ou du sable.

D'abord on délimite le terrain de jeu avec les quatre bâtons fins, la taille idéale étant de 10 mètres de long et de 5 mètres de large.

Le roi est placé au milieu du terrain de jeu et les 5 valets à intervalle régulier le long des deux lignes de 5 mètres (lignes de base).

Chaque joueur, qui lance un bâton, se place sur sa ligne de base. Le lancer se fait qu'avec l'avant-bras et verticalement du bas vers le haut.

Pour décider qui commence chaque équipe désigne un joueur, qui doit lancer le bâton au plus près du roi sans le renverser.

L'équipe du joueur qui a approché son bâton le plus près du roi, appelons la l'équipe A, commence la partie.

L'équipe A lance ses 6 bâtons en direction des valets adverse et essaie d'en renverser le plus possible. Et c'est au tour de l'équipe B de jouer. D'abord elle ramasse tous les valets renversés devenus des « valets mobiles » et les lance à partir de sa ligne de base vers le terrain de jeu adverse. Il y a deux essais par valets.

Les valets qui atterrissent bien à l'intérieur du terrain de jeu adverse doivent être mis debout à l'endroit où il sont tombés. Les valets tombés à l'extérieur sont redressés par l'équipe adverse à un endroit de libre choix mais pas plus près du roi qu'une longueur de bâton. C'est au tour de l'équipe B de lancer les six bâtons sur les valets de l'équipe A.

Mais attention, avant de renverser les valets de la ligne de base adverse tous les valets mobiles doivent déjà être renversés. Si un valet de la ligne de base est renversé avant, il est remis debout à sa place, le lancer n'étant pas valable.

Si une équipe ne réussit pas à faire tomber tous les valets mobiles avec les six lancers d'un tour, l'équipe adverse a le droit d'avancer sa ligne de base jusqu'au valet mobile le plus avancé de son camp. Quand ce valet est renversé, la ligne de base retrouve sa place initiale.

Après que l'équipe B ait jeté les six bâtons, l'équipe A reprend la main et tout recommence.

Les valets à terre sont renvoyés dans le camp adverse et relevés etc...

L'équipe, qui a réussi à renverser tous les valets adverse, obtient le droit de renverser le roi. Le tir du roi est toujours fait à partir de la ligne de base. Il est seulement autorisé, s'il reste au moins deux bâtons à jouer, ceci pour éviter, que la partie se termine déjà au premier lancer de bâtons.

L'équipe, qui renverse en premier le roi après avoir fait tomber tous les valets adverse, gagne la partie. Si une équipe renverse le roi avant d'avoir éliminé tous les valets adverse, la partie est terminée, gagnée par l'équipe adverse.

Voir le jeu en vidéo : <https://youtu.be/7LSdfOM9iD4>