

# KALLIDROM

## Présentation du plan de jeu :

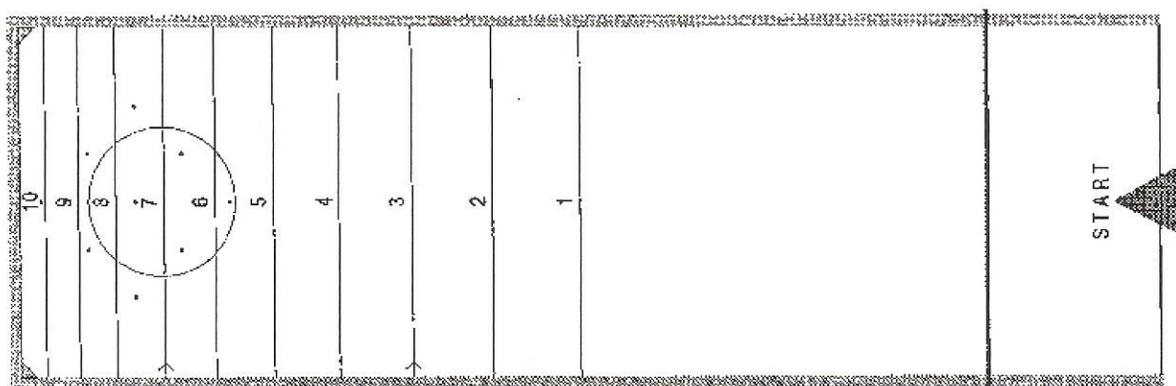
les points servent de repères pour placer les quilles

le cercle pour le jeu « tique-bille »

les lignes numérotées de 1 à 10 attribuent les points aux jeux de course

les flèches, pour le jeu de pétanque

A l'avant, entre le bord du plan et l'élastique est située la zone de départ.



## 1. Dé plus bille :

Joueurs : 2 à max 30

Matériel : 4 dés, 6 cartaches (grosses billes)

But du jeu : gagner le plus de points

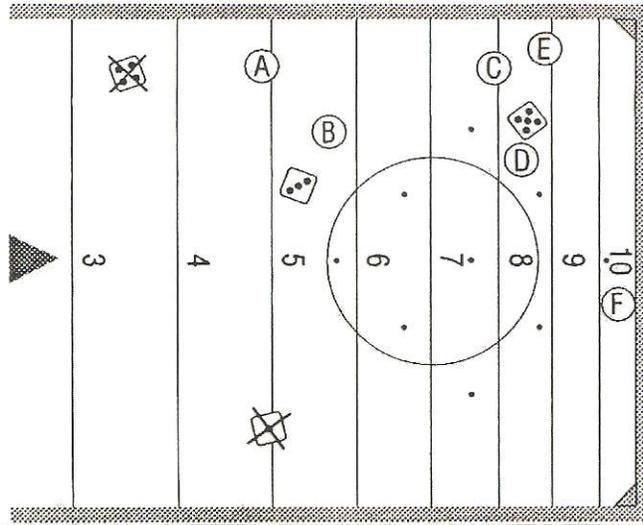
Le premier joueur lance les 4 dés l'un après l'autre en visant une des parties les plus éloignées du plan, elles rapportent plus de points.

Relancer un dé pour corriger un premier lancer coûte 10 points par dé rejoué.

Seuls les 2 dés les mieux positionnés ou affichant le plus de points seront pris en compte, les 2 autres sont retirés du jeu.

Le joueur lance ensuite les 6 billes en essayant d'atteindre les zones où sont les 2 dés.

Les billes peuvent éventuellement déplacer un dé MAIS ne pas heurter le fond du plan de jeu ; elles seraient alors éliminées.



Décompte des points :

Multiplier le nombre de points obtenu sur le dé par le chiffre inscrit sur la bande du plan de jeu.

Puis on multiplie ce résultat par le nombre de billes arrêtées dans la zone concernée.

Les joueurs choisissent le nombre de manches pour déterminer le gagnant de la partie (minimum 3 manches).

Règle simplifiée :

Additionner les éléments au lieu de les multiplier : une bille 1 point + constellation du dé : nombre de points + chiffre de la bande du plan où sont posés les dés et les billes.

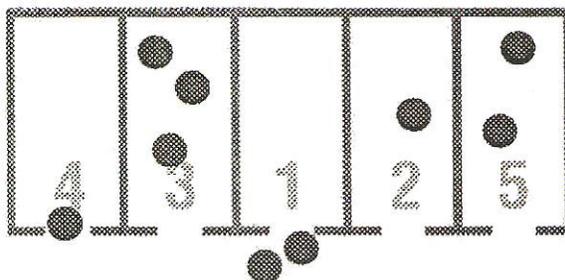
## 2. Sjoelbilles :

Joueurs : 2 à max 30

Matériel : cible à 5 portes, 9 cartaches (grosses billes)

But du jeu : faire entrer un maximum de billes pour gagner le plus de points.

Le premier joueur fait rouler les 9 billes l'une après l'autre en visant les portes de la cible. Les billes peuvent se toucher. Seules les billes entrées dans la cible comptent.



Décompte des points :

Nombre de billes X le numéro de la porte X le nombre de portes occupées.

Règle simplifiée :

Nombre de billes + chiffre de chaque porte occupée

---

### 3. Pétanque :

Joueurs : 2 à max 6 personnes, les participants jouent en 2 équipes.

Matériel : un cochonnet (petite bille en bois), 6 à 12 cartaches (grosses billes).

Les équipes de 1 ou 2 personnes jouent avec chacune 3 cartaches, les équipes de 3 personnes jouent avec 2 billes

But du jeu : placer le plus de grosses billes près du cochonnet.

L'équipe 1 lance le cochonnet entre les lignes marquées 3 et 7 du plan de jeu. Ensuite le joueur 1 de l'équipe 1 lance sa première bille pour qu'elle s'arrête le plus près du cochonnet.

Le joueur 1 de l'équipe 2 va à son tour lancer une de ses billes près du cochonnet ou déplacer celui-ci. Il peut aussi dégager une bille de l'équipe adverse. (Tiquer).

Tant que la bille de l'équipe 1 se trouve la plus proche du cochonnet, c'est à l'équipe 2 de tenter de se rapprocher le plus du cochonnet. Si elle y parvient, c'est au tour de l'équipe 1 de jouer. Une fois toutes les billes jouées le jeu s'arrête et on compte les points.

Décompte des points :

L'équipe qui a placé la ou les billes le plus près du cochonnet marque un point par bille placée.

L'équipe qui atteint le score de 13 points est gagnante.

Variante possible :

Tenir compte des parois latérales ou non : si une bille heurte une de ces parois, elle est retirée du jeu ou elle est comptabilisée comme les autres.

Le cochonnet ne peut jamais se trouver contre une paroi.

## 4. Course d'autos

Joueurs : 2 à max 6

Matériel : 3 autos en bois

But du jeu : gagner le plus de points.

Les joueurs font rouler chacun à leur tour leur auto sur le plan de jeu. Lorsque l'auto s'arrête sur une bande de la piste où sont indiqués des points, ceux-ci sont comptabilisés. Le jeu continue tant qu'on le décide. Si une auto cogne l'auto d'un autre joueur, il n'y a pas de points et c'est au tour du joueur suivant. Cela vaut aussi pour une auto qui heurterait la paroi du fond. Les autos peuvent toucher les faces latérales du jeu.

---

## 5. Roule ta bille

Joueurs : 2 à max 6

Matériel : cible à trous (chiffres jusqu'à 20)

But du jeu : gagner le plus de points.

Les joueurs font rouler chacun à leur tour les 9 billes vers la cible. On additionne les points obtenus sur la cible.

Variante :

2 joueurs vont s'affronter en essayant de dégommer les billes adverses arrêtées sur la cible.

---

## 6. Tique ta bille

Joueurs : 2 à max 6

Matériel : 40 petites billes et 2 à 6 grosses billes (cartache)

But du jeu : gagner le plus de billes.

Placer dans le cercle du plan de jeu des billes (entre 5 et 10).

Le premier joueur doit toucher les billes du cercle avec sa grosse bille.

Toute bille sortie du cercle lui appartient.

Si sa grosse bille s'arrête dans le cercle, le joueur peut la racheter en « payant » une nouvelle mise de 5 ou 10 billes. Ces billes seront placées dans le cercle. Si le joueur ne

peut ou ne veut pas, sa bille reste alors dans le cercle et peut être jouée et gagnée par l'adversaire(s).

Si un joueur touche le fond du jeu, les billes sorties sont pour l'adversaire(s).

La partie s'arrête quand il n'y a plus de billes dans le cercle. Chacun compte ses billes gagnées.

---

## 7. Lancer d'anneaux

Joueurs : 2 à max 30

Matériel : cible carrée (placée verticalement), 12 anneaux en corde

But du jeu : accrocher un maximum d'anneaux à la cible.

Décompte des points :

1 anneau par cheville = 1 point

2 anneaux sur la même cheville =  $2 \times 2$ , on double les points.

1 anneau entre 2 chevilles =  $\frac{1}{2}$  point

Alignement de 3 anneaux (vertical, horizontal, diagonal) + 5 points

Alignement de 4 anneaux (vertical, horizontal, diagonal) + 10 points

Alignement de 5 anneaux (vertical, horizontal, diagonal) + 15 points

Les anneaux ne peuvent être lancés qu'une seule fois par tour de jeu.

---

## 8. Quilles

Joueurs : 2 à max 30

Matériel : 9 quilles en bois, 9 grosses billes.

But du jeu : faire tomber un maximum de quilles en un minimum de coup.

Comme expliqué au début de la règle, les 9 quilles sont placées sur les points du plan de jeu.

Attention de ne pas lancer les billes trop fort : les quilles ou les billes qui reviennent jusqu'à la 4<sup>ième</sup> zone ne comptent plus.

Adaptation :

Pour tous les jeux où il faut lancer des billes, il est possible de demander une rampe.