



DE 2 À 16 JOUEURS, À PARTIR DE 6 ANS.

**MATÉRIEL**

- I 1 plateau de jeu en bois (117x49cm)
- II 12 quilles (numérotées de 1 à 12)
- III 1 arbalète • 1 élastique (à monter sur l'arbalète)
- IV 1 palet
- les règles de jeu.



**PRÉPARATION**

Placez les quilles dans la zone de départ en suivant le schéma représenté. Vous ne pouvez dépasser cette zone lors du placement des quilles. Le dessin sur le plateau vous rappelle simplement le nombre de quilles à placer par ligne. Posez l'arbalète au bout du plateau dans la zone de lancer. Préparez une feuille et un stylo pour inscrire les scores. Vous pouvez jouer individuellement ou en équipes.

**BUT DU JEU**

Atteindre exactement 70 points.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE**

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chaque tour de jeu un joueur projette le palet dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le palet ne pourra être projeté qu'au moyen de l'élastique fixé sur l'arbalète.

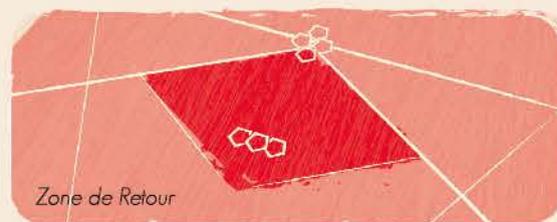
Une fois ses points décomptés (voir ci-dessous «décompte des points»), les quilles sont relevées sur leur base, à l'emplacement où elles se trouvent. C'est ensuite au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur atteigne exactement 70 points.

L'arbalète peut être déplacée latéralement pour ajuster l'angle de tir mais dans la limite de la zone de lancer. Les joueurs peuvent également effectuer des lobs en inclinant l'arbalète vers le haut, à condition que la poignée de l'arbalète reste toujours en contact avec le plateau. Les bords du plateau de jeu peuvent être utilisés pour faire des bandes.

**DÉCOMPTE DES POINTS**

- Lorsqu'un joueur fait tomber **une** quille, il marque sa valeur en points **ou** place la quille tombée dans la zone de défense (voir ci-dessous zone de défense)
- Lorsqu'un joueur fait tomber **plusieurs** quilles, il marque autant de points que le nombre de quilles tombées **ou** place toutes les quilles tombées dans la zone de défense.

Une quille tombée reposant sur une autre quille, le palet ou un bord n'est pas prise en compte. Les autres quilles tombées sont comptabilisées.



• Si une ou plusieurs quilles sortent du plateau de jeu, le joueur doit placer toutes les quilles sorties dans la zone de retour (voir schéma). Le joueur ne marque **aucun point**, même si d'autres quilles sont tombées sur le plateau.

• Si une quille se retrouve devant la première ligne remplacez-la le long de cette ligne, au même niveau. Elle n'est pas prise en compte dans le décompte. Si une quille se retrouve à cheval sur la ligne, prenez comme référence sa base. Si la base est devant la première ligne, alors la quille est considérée comme sortie.



• Si un joueur fait un **air-shot** (aucune quille n'est tombée), il perd 5 points. On ne peut pas descendre en dessous de 0.

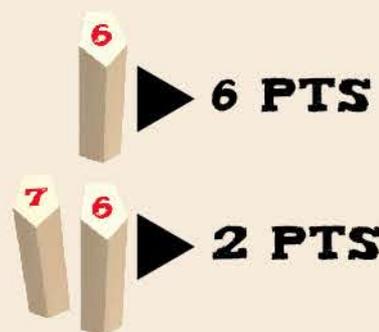
**ZONE DE DEFENSE**

Après son lancer, le joueur peut décider de placer la ou les quilles tombées dans la zone de défense (voir schéma). Dans ce cas il ne marque aucun point.

La ou les quilles tombées peuvent être placées n'importe où dans la zone de défense avec la contrainte suivante : **les quilles ne doivent pas se toucher, elles doivent se situer à une distance d'au moins un palet l'une de l'autre.**



Il est interdit d'effectuer un coup de défense si la ou les quilles tombées vous font dépasser le score de 70 points.



**FIN DE PARTIE**

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint exactement 70 points. Si un joueur marque plus de 70 points, il diminuera son score de la façon suivante :

- Si plusieurs quilles font dépasser 70, alors le score initial diminuera de la valeur totale des points des quilles tombées.



- Si une quille fait dépasser 70, alors le score initial diminuera de la valeur de la quille tombée.



**VARIANTES**

**1. BANDEZ VOTRE ARBALÈTE !**

Dans cette variante, les joueurs marquent des points pour chaque bande touchée lors d'un coup réussi. Par exemple, si la quille 8 est tombée après 2 bandes, le joueur marque 10 points. Le score à atteindre est de 70 points.

**2. LA MEILLEURE DÉFENSE RESTE L'ATTAQUE...**

Lorsqu'un joueur atteint exactement le même score qu'un adversaire, celui-ci :  
 • retombe à 0 si son score est inférieur ou égal à 35.  
 • retombe à 35 si son score est supérieur à 35.

**USAGE ET ENTRETIEN**

Nous vous conseillons vivement d'utiliser la Poudre Super Glisse (disponible chez Ferti) pour améliorer la glisse du palet sur le plateau. Des élastiques et palets sont également disponibles en pièces détachées.

RETROUVEZ NOS AUTRES JEUX D'ADRESSE SUR FERTI-GAMES.COM

