

## Jeu de palet sur terre - Version jeton maître

“ Le jeu d'adresse pour tous ”

### Contenu du Jeu pour 4 joueurs

12 palets en fonte, numérotés 1,2,3 et 4  
1 quille en bois de hêtre  
1 jeton en fonte, le « maître »  
1 chamoisine en microfibre  
1 sacoche de transport  
1 règle du jeu

### Contenu du Jeu pour 2 joueurs

6 palets en fonte, numérotés 1 et 3, ou 2 et 4  
1 quille en bois de hêtre  
1 jeton en fonte, le « maître »  
1 chamoisine en microfibre  
1 sacoche de transport  
1 règle du jeu

### Terrain de jeu

Boulodrome, ou tout terrain/chemin en terre battue.

### Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.

Chaque joueur affronte les autres individuellement (en cas de partie à 4 joueurs, il est possible de jouer par équipes de 2).

### Distance de jeu

La quille est placée à environ 7 mètres des joueurs.

La distance peut varier de +/- 2 mètres selon l'âge et l'habileté des joueurs.

### Ordre de jeu

Les joueurs disposent de 3 palets et les lancent un par un à tour de rôle.

Le joueur qui gagne la partie lance le palet en premier lors de la partie suivante.

En cas de jeu par équipes, les joueurs de l'équipe A alternent les lancés avec les joueurs de l'équipe B.

### Durée du jeu

Chaque partie se termine lors qu'un joueur a atteint 12 points.

Une session de jeu représente l'ensemble des parties réalisées consécutivement, jusqu'à l'arrêt du jeu.

### Jeton maître

Le jeton maître (ou maître) est placé sur la quille au début de chaque partie (équivalent du cochonnet à la pétanque).

### Déquiller

Lancer un palet dans le but de renverser la quille et faire tomber le maître au plus près de votre palet.

### Placer

Lancer un palet dans le but de le placer au plus près de la quille afin que le jeton maître tombe au plus près de votre palet lorsque la quille sera éventuellement renversée au cours de la partie.

### Striker (ou faire un Strike)

Lorsque qu'un palet renverse la quille et que le maître tombe plus près du palet que de la quille et que des palets des autres joueurs.

## Règle du Jeu

### But du jeu

Renverser la quille de façon à ce que le jeton maître tombe plus près d'un de vos palets que de la quille, et que des palets des autres joueurs... comme à la pétanque !

### Préparation du jeu

Chaque joueur choisit 3 palets avec le même numéro.

Le joueur qui commence est tiré au sort lors de la première partie de la session (par la suite, le joueur qui a gagné la partie précédente commence). Il trace au sol un cercle ou un trait pour indiquer l'emplacement où les joueurs vont lancer leurs palets, puis va placer la quille et le palet maître à 7 mètres environ.

### Démarrer la partie

Le joueur qui commence lance un premier palet, puis, chaque joueur lance un palet, à tour de rôle, selon un ordre défini d'un commun accord, et qui restera le même pour les 3 lancés de la partie.

### Mener la partie

Lorsque la quille est renversée et que le palet d'un joueur est le plus proche du jeton maître, on dit que ce joueur mène. Dans ce cas, il passe son tour jusqu'à ce qu'un adversaire réussisse à placer un palet plus près du maître que le sien. Si les adversaires ont tiré tous leur palets sans succès, le joueur qui mène lance ses palets restants en main afin d'améliorer éventuellement son score.

### Fin de la partie

Une fois que tous les palets ont été lancés, la partie est terminée. Les points sont comptés de la façon suivante :

- Le propriétaire du palet le plus proche du maître remporte la partie et gagne 1 point (ou 2, ou 3 points si ses autres palets sont également les plus proches du maître).
- Si aucun point n'a été gagné (quille non renversée ou jeton maître plus proche de la quille que des palets), 1 point supplémentaire sera attribué au joueur qui gagnera la partie suivante.

### A savoir

En fin de partie, il peut s'avérer difficile d'attribuer un point, par exemple, lorsque le maître est masqué sous un palet. Lorsqu'il y a un doute, le point litigieux n'est pas attribué.

Le **palet sur terre** est un jeu stratégique : faut-il « **Déquiller** » avec son premier palet pour renverser la quille et éventuellement faire un « **Strike** », ou bien « **Placer** » pour positionner son palet au plus près de la quille et être bien placé lorsque la quille sera éventuellement renversée ultérieurement ?

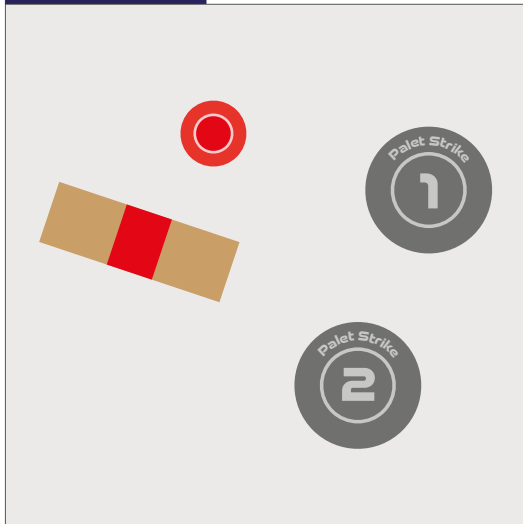
### Un jeu universel

Selon les régions, il existe de nombreuses variantes de jeux de palet sur terre. Modifiez la règle ou renommez les pièces du jeu en fonction de vos habitudes et coutumes locales : la quille peut être nommée bouchon, galoche, pitao ou bûche, et le maître peut être nommé petit ou lipar... l'essentiel est de partager un vrai moment de plaisir de convivialité ! :)

Voilà pour les instructions... **à vous de jouer !**

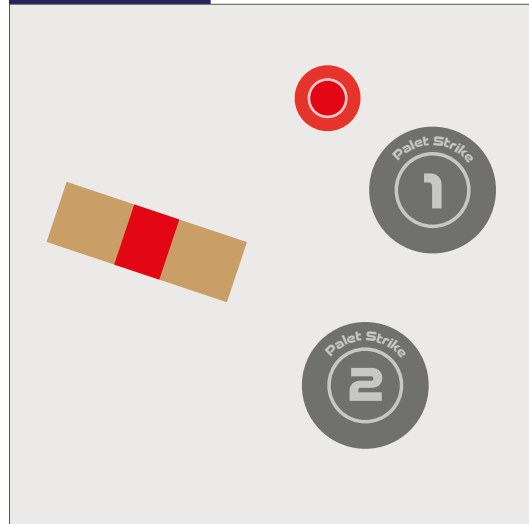
## Fin de la partie - Compter les points

Exemple A



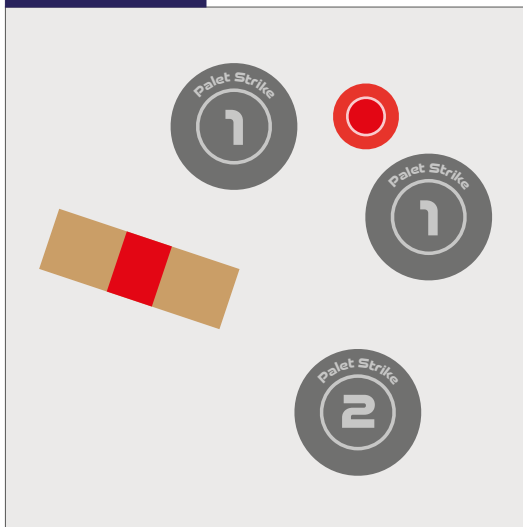
La quille est la plus proche du jeton maître, aucun joueur ne gagne la partie

Exemple B



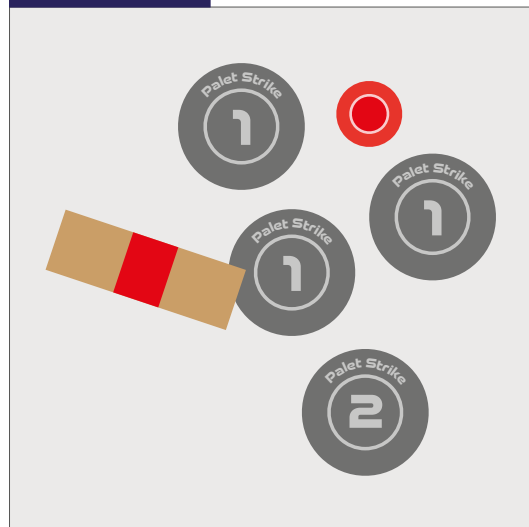
Le palet n° 1 gagne la partie (1 point)

Exemple C



Les 2 palets n° 1 gagnent la partie (2 points)

Exemple D



Les 3 palets n° 1 gagnent la partie (3 points)



**Palet Strike**

## Informations complémentaires

### Sécurité

Lors d'une partie, tous les participants doivent se trouver à l'arrière du joueur.  
Les palets en fonte ne doivent en aucun cas être utilisés à titre de projectile envers les personnes, animaux, biens matériels ou soi-même.

### Fabrication française

Votre jeu **Palet Strike** a été conçu et fabriqué dans nos régions avec 

### Règle du jeu sur vos écrans

Retrouvez la règle complète sur notre site internet : [www.paletstrike.fr](http://www.paletstrike.fr)

