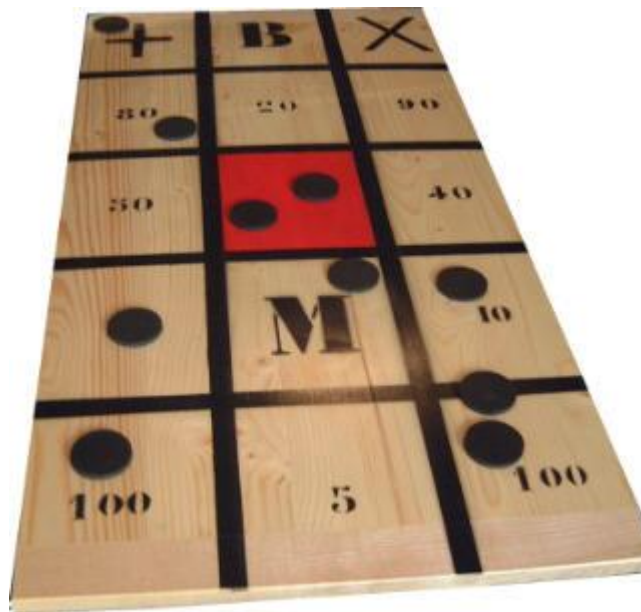


Plateau suisse



CONTENU :

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases.

- 10 palets en plastique noirs

PRINCIPE DU JEU :

La partie se joue individuellement.

Le gagnant est celui qui obtient le total le plus élevé.

Le joueur se place entre 3 et 6 mètres de la base de la cible.

Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé

Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible (Dans l'ordre suivant : Rouge, M, nombres dans l'ordre croissant, +, B, X)

Un palet tombé à côté de la plaque ne peut être relancé et marque 0 points. (0)

Case centrale rouge : annule tous les points déjà obtenus (retour à 0)

Case B : Bonus : double la somme des points déjà marqués. (x 2)

Case M : Malus : réduit la moitié la somme des points déjà marqués. (2)

Case X : multiplie la somme déjà marquée par le nombre de palets déjà lancés mais pas au-delà de 5. (x nombres palets joués)

Case + : marque le total des points des 2 lancers précédents. S'il s'agit du 1er lancer, le joueur additionnera ses 2 jets suivants. (+ 2 derniers palets si nombres)

Chaque joueur joue ses palets, ses points sont inscrits au fur et à mesure par l'arbitre qui fera le décompte final.