

# Palet breton

Âge : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 1 et +

Durée : 20 min



## Matériel :

Une planche en bois,

12 palets,

1 petit (ou maître).

## But du jeu :

Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.

## Déroulement :

1. Chaque joueur choisit une ou plusieurs paires de palets ayant le même numéro.

2. Les joueurs doivent se tenir à 5 mètres du bas de la planche, la plante des pieds sur la bande.

3. Pour déterminer qui va commencer la partie, n'importe quel joueur place le maître au milieu de la planche et un membre de chaque équipe lance un palet. Le palet le plus proche du maître détermine l'équipe ou le joueur qui débutera la partie.

4. Le joueur (ou la première équipe) lance le maître sur la planche. Il a le droit à 3 essais. Si le troisième essai est raté, il passe la main à son adversaire qui a droit également à 3 essais. Le joueur qui a réussi à placer le premier le maître sur la planche, joue ses deux palets. Par la suite, ce dernier (ainsi que son partenaire, s'il y a des équipes) ne rejoue que lorsqu'il est battu par un adversaire, ou alors en dernier.

5. Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant.

6. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.

7. Un palet qui est sur le sol est nul. Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la planche est mauvais et doit être retiré de la partie. Un palet peut, en arrivant directement sur la planche, pousser les palets des équipes adverses en dehors de la planche. Ceci est vrai même si le palet sort lui aussi de la planche. Pendant la partie, si le joueur met le maître en dehors de la planche, la partie est annulée et doit être rejouée.

Entre un palet qui touche le maître et un palet qui le chevauche, c'est le palet qui chevauche qui gagne.