

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CONTENU :

24 quilles, 2 battes, caisse de rangement

BUT DU JEU

Dégager les quilles du terrain adverse.

Le premier joueur ou équipe qui réussit gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu à l'extérieur sur un sol lisse de préférence. Chaque équipe possède son terrain de 3m x 3m placé à 6m de distance de l'adversaire (voir illustration 2). Chaque équipe positionne 6 paires de quilles *Kyykkä*, en ligne sur la ligne 2 (illustration 2), à 60cm des bords de son terrain (illustration 1).

Présentation d'une paire de quilles = deux quilles l'une sur l'autre.

**ILLUSTRATION 1 :**

Placement des quilles sur la ligne 2 en début de partie.

COMMENT JOUER ?

Le jeu comprend deux manches, chacune ayant le même nombre de tours. Avant de débiter la partie, décider du nombre de tours pour chaque manche (entre 5 et 10). Les deux équipes commencent par lancer de la ligne de fond de leur terrain (voir illustration 2 : ligne 1) et procèdent ainsi jusqu'à ce qu'au moins une des quilles adverses sortent du terrain. Lorsque cela se produit, l'équipe lance alors à partir de la deuxième ligne de lancement à l'avant du terrain (voir illustration 2 : ligne 2).

Chaque équipe lance deux battes par tour. A son tour, l'équipe essaye avec sa batte de dégager des quilles adverses hors du terrain. Après avoir joué deux battes, le tour passe à l'équipe adverse qui procède de même. Les battes sont transmises à l'équipe adverse.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que le nombre de tours prévus initialement ait été effectué. Puis on compte les points.

COMPTER LES POINTS

Pour chaque quille qui est restée à l'intérieur du terrain adverse, ou toujours sur une ligne de départ, l'équipe marque -2 points, et pour toute quille qui est sur les bords de l'aire de jeu -1 point.

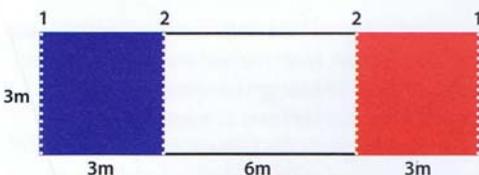
Si l'équipe réussit à dégommer toutes les quilles adverses du terrain, elle marque +1 point pour chaque batte non utilisée.

Par exemple : Si l'équipe A a laissé deux quilles en place sur le terrain adverse et que l'équipe B a réussi à dégommer toutes les quilles après la première batte du dernier tour, l'équipe A marque -4 points et l'équipe B marque +1 point.

Après avoir compté les points, la seconde manche peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

On cumule les points à la fin de la seconde manche. L'équipe qui totalise le plus de points (ou le moins de points négatifs) gagne la partie.

**ILLUSTRATION 2 :**

Les carrés rouge et bleu représentent les terrains des deux équipes, et les lignes en pointillé leurs lignes de lancement.