

BIRINIG

Finistère, 19e siècle — 1 joueur

Ce jeu se trouve encore dans quelques bons bistrots finistériens.

Il est pratique pour déterminer qui va payer sa tournée !

Une autre source prête la naissance de ce jeu dans la Russie du 16e siècle.



Âge

À partir de 9 ans

Durée

24 min 12

But du jeu

*Marquer 51 points exactement,
en faisant tomber les quilles avec la boule.*

Matériel

1 plateau de jeu - 1 mât avec sa boule - 9 quilles

Mise en place

Placer les 9 quilles sur leur emplacement.

Le lanceur se place dans l'angle comme sur la photo.

Déroulement

La boule doit contourner le mât, elle n'est jamais lancée vers les quilles directement. Un seul tour du mât par lancer : la boule est rattrapée et arrêtée entre chaque lancer.

Chaque joueur dispose de 3 lancers par tour de jeu. On ne replace pas les quilles après chaque lancer.

Chaque quille tombée vaut 1 point.

Si les 9 quilles tombent lors d'un tour (à l'issue d'1, 2 ou 3 lancers), on replace toutes les quilles et le joueur bénéficie d'1 lancer supplémentaire, et additionne le nouveau score aux 9 points déjà obtenus.

*Au bout des 3 lancers, on compte les points et on les additionne à chaque tour.
On replace les quilles pour le joueur suivant.*



Fin de partie

Dès qu'un joueur marque 51 points, il gagne la partie.

Il faut un score exact. Si un joueur dépasse le score requis, il devra attendre que ce soit à nouveau son tour. Il devra alors abattre autant de quilles qu'il a de points en trop pour les perdre et retourner au score requis.

Exemple : si un joueur a 48 points, et qu'il fait tomber plus de 3 quilles, il dépasse le score et devra attendre à nouveau son tour de jouer pour perdre les points en trop.

S'il était arrivé à 53 points par exemple, il lui faut faire tomber 2 quilles, et 2 seulement (sinon rebelote dans l'autre sens...).

Variante

Ge jeu se joue aussi à 101 points. Et en fait, à n'importe quel score, tant que les joueurs se mettent d'accord en début de partie.