

D'GOM

Invention récente : Wellouël, Maison des jeux de Lille – 2 joueurs

Nos collègues lillois ont eu la bonne idée de mélanger l'assiette picarde avec le schuffleboard.



Âge

À partir de 5 ans

Durée

16 min 11s

But du jeu

Marquer le plus gros score en faisant glisser ses palets sur les lignes à points.

Matériel

1 plateau - 7 palets blancs, 7 palets noirs

Mise en place

Chacun choisit la couleur de ses palets

Déroulement

Les joueurs font glisser chacun leur tour un de leurs palets.

On peut placer ses palets dans les cases qui valent le plus de points, pousser ses propres palets, ou dégommer les autres (dans ce dernier cas voir ci-dessous).

La case comptabilisée est celle qui est la plus recouverte par le palet.

Les palets tombés au fond ne valent pas de points.

Attention : on ne peut dégommer un palet de la couleur adverse que si 3 palets au moins de sa propre couleur se trouvent sur le plateau de jeu (n'importe où sauf dans le trou).

En cas de faute, le palet dégommeur est retiré du jeu et est remplacé par le dégommé.

Fin de partie

Quand tous les palets ont été lancés, on compte le nombre de points.

La partie se joue en 5 manches gagnantes.

