

JEU L'ASSIETTE

Picardie, 16e siècle — 2 joueurs



Âge

À partir de 9 ans

Durée

11 min 48

But du jeu

Placer le maximum d'assiettes de sa couleur au plus près du bord.

Matériel

1 table - 7 assiettes rouges - 7 assiettes bleues

Déroulement

Les joueurs font glisser leurs assiettes chacun à leur tour, soit en les plaçant au plus près du bord, soit en tirant une assiette adverse. Le lanceur doit lancer son assiette du bout de la table, sa main ne doit jamais se trouver au dessus de la table.

Une assiette tombée de la table est hors-jeu.

Attention : on ne peut dégommer une assiette de la couleur adverse que si 3 assiettes au moins de sa couleur se trouvent sur la table. En cas de faute, l'assiette dégommeuse est retirée de la table et est remplacée par la dégommée.

On compte les points quand toutes les assiettes sont lancées. Le joueur qui a l'assiette la plus proche du bord de la table marque un point par assiette placée avant la plus avancée de son adversaire.

Fin de partie

La partie se joue en 21 points, ainsi que la revanche, la belle se joue en 15 points.

Variante

La partie se joue en 21 points, ainsi que la revanche, la belle se joue en 15 points.

