Plateau Suisse

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et 5 palets en caoutchouc.
Un tirage au sort désigne l'ordre de participation des joueurs
Chaque joueur lance 5 palets.

Le 1er joueur se place entre 3 et 6 mètres de la base de la cible. Les joueurs pourront augmenter cette distance, mais ne jamais la réduire. L'aire de lancer doit se trouver dans la zone déterminée par le prolongement des côtés de la plaque.

Chaque palet joué marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé.

Un palet chevauchant 2 ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.

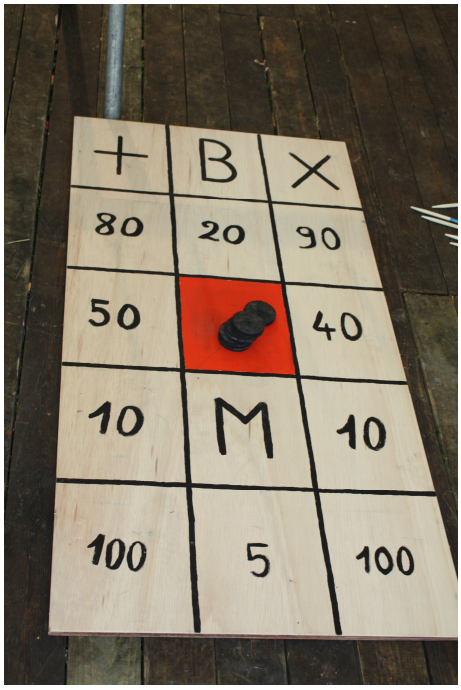
Un palet tombé à côté de la plaque ne peut être relancé et marque 0 points (pour la manche qui se joue).

Case centrale rouge : annule tous les points obtenus.

Case B : Bonus : double la somme des points marqués jusquà présent (par pour les palets qui suivent)

Case M : Malus- : réduit de moitié la somme des points marqués jusqu'à présent (pas pour les palets qui suivent)

Case X : multiplie la somme marquée par le nombre de palets déjà lancés (par exemple : si j'ai déjà marqué 40 points en lançant 2 palets : 40 x 2 = 80)

Case + : marque le total des points des 2 lancers précédents. S'il s'agit du 1er lancer, le joueur additionnera ses 2 jets suivants.

Chaque joueur joue ses palets, compte ses points et vide la cible de ses palets.
Le gagnant est celui qui marque le plus de points.