



JEU DE BOUCHON aux points (palet Levé) règle 1

Il existait autant de règles que de villages voire de fermes en Normandie (surtout en Normandie Occidentale) ! Celle proposée ici est un mélange des différentes tendances du palet levé, qui fait plus appel à l'adresse qu'au hasard.

Un but de 15 à 20 cm de haut entouré d'un cercle d'environ 10 cm de diamètre, 2 palets (ou rondelles ou hirondelles), 5 pièces.

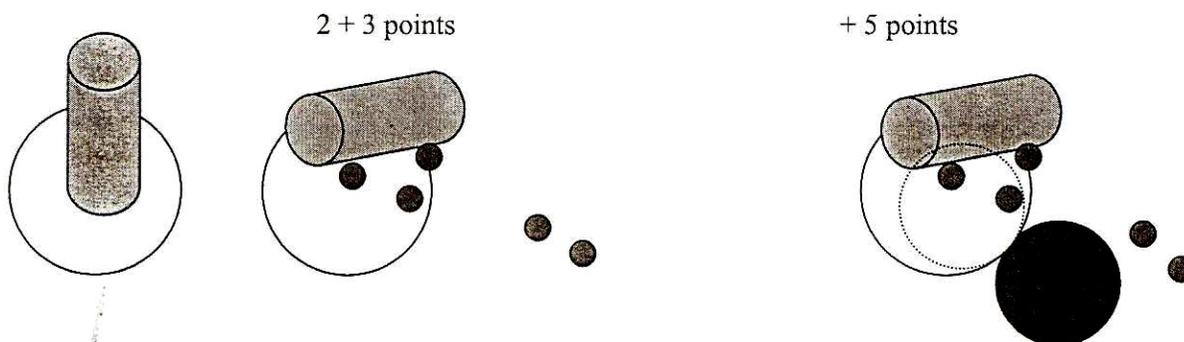
BUT DU JEU

Marquer le plus de points possibles en dix lancers de un ou deux palets en individuel ou par équipe. Maxi 120 points ou en 10 lancers.

REGLE

Lancer le premier palet afin de renverser le but et disperser les pièces en dehors du cercle entourant le but. La chute du but au premier coup donne 2 points, toute pièce en dehors ou sur le trait du cercle donne 1 point. La tactique consiste à toucher le haut du but pour une meilleure dispersion.

Si le but a été renversé au premier coup, il faut alors lancer le second palet afin de s'approcher du plus grand nombre de pièces. Le joueur marque alors autant de points qu'il y a de pièces à une distance inférieure au diamètre du palet en comptant à partir du bord du palet tombé.



Si le but n'a pas été renversé au premier coup, il faut utiliser le deuxième palet. Le but renversé au deuxième coup vaut un point, toute pièce proche du palet après la chute vaut également un point si les pièces sont sorties du cercle. Il est possible de prendre en compte les pièces sorties même non couvertes.

1 point + 1 point

