



HIT 360°

FR

Contient : 6 quilles numérotées de 1 à 6, deux lanceurs, un piquet central, une corde de mesure.

But du jeu

Gagnez le plus de points possible en renversant les quilles et en les éloignant du piquet central dans l'ordre de leurs numéros.

Mise en place

Faites une petite boucle à une extrémité de la corde de mesure. Plantez le piquet central dans le sol, dans un espace de plein air bien dégagé, et passez-le dans la boucle de la corde. Placez les quilles en cercle près du piquet, face numérotée vers le haut.

Choisissez une distance de lancer, par exemple à 2 ou 3 mètres du piquet. Le joueur le plus âgé prend les lanceurs et commence la partie.

Comment jouer ?

Tentez d'éloigner les quilles du piquet dans le bon ordre, en commençant par la quille n°1 et en terminant par la quille n°6.

Pendant votre tour, jetez les lanceurs l'un après l'autre. Essayez d'éloigner du piquet la quille que vous visez. **À chaque fois, vous pouvez lancer d'un endroit différent**, mais veillez à respecter la distance choisie en début de partie.

Après avoir jeté les lanceurs, placez la boucle de la corde de mesure autour du piquet et

regardez quelles sont les quilles que la corde **n'atteint pas**. Vous gagnez les quilles se trouvant hors de portée de la corde et qui sont tombées dans le bon ordre. Remettez celles qui se trouvent hors de portée de la corde et qui ne sont pas tombées dans le bon ordre à leur emplacement de départ, près du piquet. Les quilles se trouvant dans le rayon de la corde sont remises debout à l'endroit où elles se trouvent.

Pour chaque quille que vous gagnez, vous avez le droit à un lancer supplémentaire.

Quand vous n'avez plus de lanceurs, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur gagne la sixième quille. Chacun additionne alors les chiffres présents sur les quilles qu'il a gagnées. Le vainqueur est celui qui a le score le plus élevé ! En cas d'égalité, le gagnant est celui possède le plus de quilles. S'il y a encore égalité, le gagnant est celui qui possède la quille avec le chiffre le plus élevé.

Si vous voulez que la partie dure plus longtemps, convenez à l'avance d'un nombre de manches. Quand un joueur gagne la sixième quille, une manche se termine ; comptez les points comme indiqué ci-dessus et notez les scores par écrit ou sur votre téléphone mobile. Ensuite, une nouvelle manche commence. Le joueur ayant le plus de points après la dernière manche remporte la partie !