

Association départementale OCCE de la Gironde,
22, rue des Sablières 33800 BORDEAUX
Tel : 05 56 91 67 55 - Fax : 05 56 92 87 67 - Courriel : ad33@occe.coop
Site Internet : <http://www.occe.coop/ad33>

BILLARD FINLANDAIS – Inventaire



- **1 plateau de jeu en bois**
- **12 quilles (numérotées de 1 à 12)**
- **1 pochette en tissu**
- **1 arbalète**
- **1 élastique (à monter sur l'arbalète)**
- **1 palet**
- **1 règle du jeu**

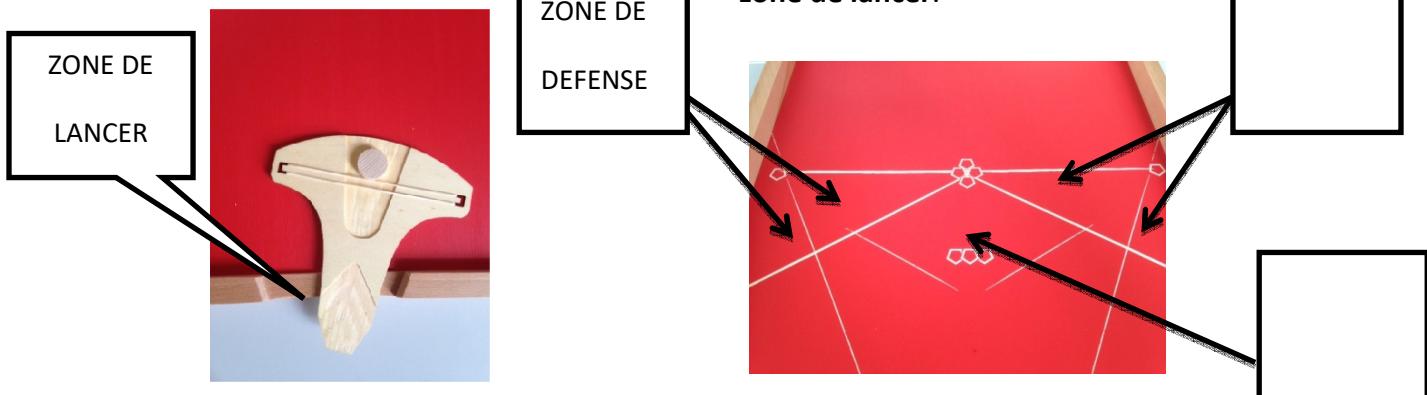
BILLARD FINLANDAIS – Règle du jeu



De 2 à 16 joueurs. Vous pouvez jouer individuellement ou par équipe.

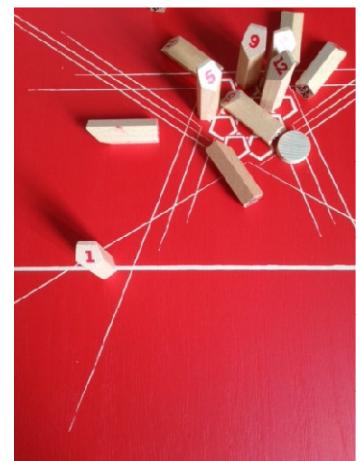
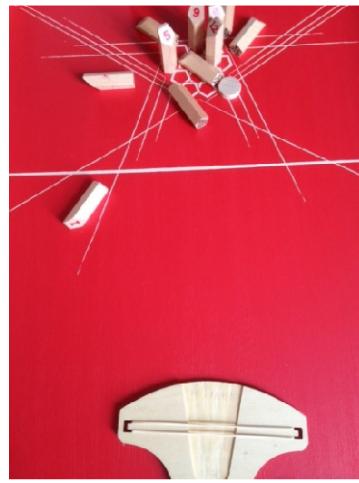
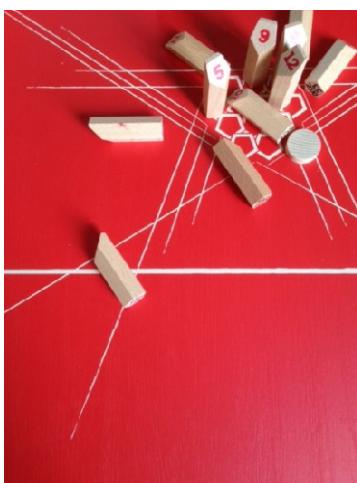
Placez les quilles dans la zone de départ en respectant le nombre de quilles à placer par ligne.

Les joueurs jouent chacun leur tour. A chaque tour de jeu, un joueur projette le palet dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le palet ne pourra être projeté qu'avec l'élastique fixé sur l'arbalète. L'arbalète peut être déplacée mais dans la limite de la **zone de lancer**.



1. Quand un joueur fait tomber une quille il marque sa valeur en points.
 - *Par exemple, le joueur fait tomber la quille de valeur 3, il marque 3 points.*
2. Quand un joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que le nombre de quilles tombées.
 - *Par exemple, le joueur fait tomber 2 quilles, il marque 2 points.*
3. Si un joueur ne fait tomber **aucune quille, il perd 5 points**. On ne peut pas descendre en dessous de 0 point.
4. Une fois qu'il a tiré, le joueur a **deux possibilités** :
 - Soit le joueur compte ses points et les quilles **sont replacées exactement à l'endroit** où elles sont tombées.
 - Soit le joueur décide de placer la quille ou les quilles tombées dans **la zone de défense** plutôt que de les replacer à l'endroit où elles sont tombées et **il ne marque alors aucun point**. Ceci peut être une stratégie car la partie prend fin quand un joueur atteint exactement 70 points !

5. Si le joueur décide de placer la ou les quilles dans **la zone de défense**, il peut les placer n'importe où, à condition que **les quilles soient espacées d'au moins un palet l'une de l'autre**.
6. Si une quille tombe sur une autre quille, le palet ou un bord, elle n'est pas prise en compte.
7. Si une ou plusieurs quilles sortent du plateau de jeu, le joueur doit les placer dans **la zone de retour et il ne marque aucun point**, même si d'autres quilles sont tombées sur le plateau.
8. Si une quille ou sa base se retrouve **devant la première ligne**, le joueur doit la replacer le long de la ligne. La quille n'est pas prise en compte dans le décompte.



9. Si après un tir, **un joueur dépasse 70 points**, il diminuera son score de la manière suivante :
 - **Si plusieurs quilles font dépasser 70 points**, alors le score diminuera de valeur totale des points des quilles tombées.
 - *Par exemple : le score du joueur est de 69 points, s'il fait tomber les quilles de valeur 7 et 6, il diminuera son score de 13 points et son score passera à 56 points.*
 - **Si une quille fait dépasser 70 points**, le score diminuera de la valeur de la quille tombée.
 - *Par exemple, le score du joueur est de 68 points s'il fait tomber la quille de valeur 6, son score diminuera de 6 points et passera à 62 points.*

- Il est interdit de placer la quille ou les quilles tombées dans la zone de défense pour ainsi ne marquer aucun point quand la ou les quilles tombées font dépasser au joueur le score de 70 points. Ce serait trop facile !

Fin du jeu: La partie prend fin, quand **un joueur atteint exactement 70 points.**