2-8

6+

15min

compact BOWLING



Nous vous proposons deux façons différentes de jouer à Compact Bowling : vous pouvez suivre les règles officielles du bowling (voir page suivante), ou les règles "compactes", expliquées sur cette page, pour des parties plus courtes et délirantes.

RÈGLES COMPACTES

Divisez-vous en 2 équipes ou jouez chacun pour vous et choisissez votre couleur de boule.

Attachez l'aimant situé à l'extremité de la piste à l'intérieur de la boite, comme représenté sur l'illustration à droite.



Tour de jeu

Déterminez le premier joueur en lançant chacun votre tour une boule sur les quilles. Le joueur ou l'équipe qui a fait tomber le moins de quilles en en faisant tomber au moins une commence.

Un tour de jeu est appelé un *carreau*.

Au début de chaque carreau, placez les quilles sur les emplacements indiqués sur la piste, comme représenté sur l'illustration à droite.

Lors de chaque carreau, l'équipe dont c'est le tour a le droit de lancer la boule deux fois. L'objectif est de faire tomber le plus de quilles possibles en deux lancers, ou, encore mieux, de tout faire tomber en un seul.

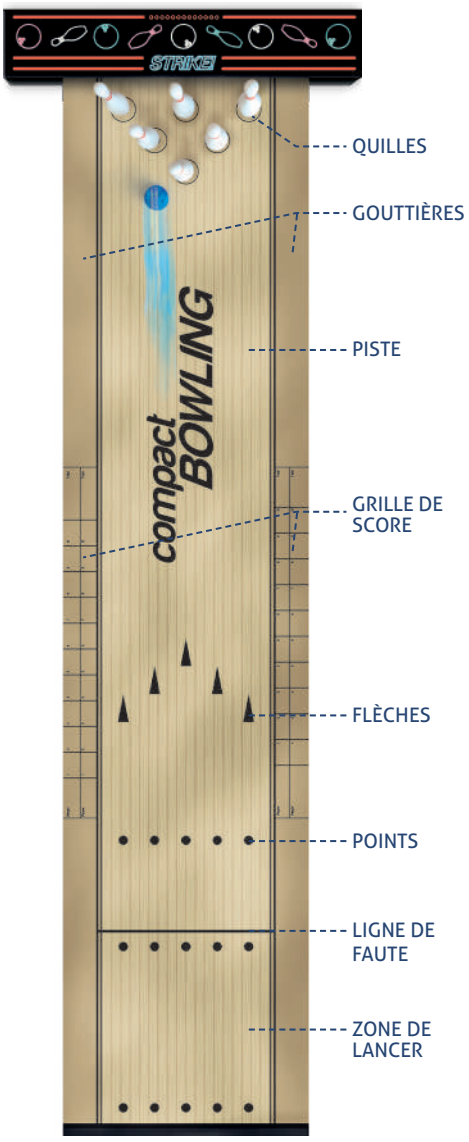
Pour lancer la boule, tenez-la fermement par la poignée et faites-la glisser sur la zone de lancer. Lâchez-la avant la ligne de faute (voir illustration ci-contre).

Après le premier lancer, retirez toutes les quilles tombées de la piste et laissez celles encore debout en place.

Après le second lancer, comptez le nombre de quilles qui sont tombés durant ce carreau. Vous gagnez autant de points que de quilles tombées. Notez ces points sur la grille de score sur la piste. C'est alors au tour du joueur ou de l'équipe suivante de commencer son carreau.

Si vous parvenez à faire tomber toutes les quilles dès votre premier lancer, vous avez réalisé un strike. Vous gagnez alors 6 points et pouvez replacer toutes les quilles sur la piste pour votre second lancer, vous donnant ainsi l'occasion de faire tomber jusqu'à 6 quilles de plus pour un maximum de 12 points.

Si une boule sort de la piste ou ne touche aucune quille, le lancer est tout de même compté.



Étiquette

Pour savourer Compact Bowling, nous vous conseillons de jouer avec dix pistes les unes à côtés des autres dans une très grande pièce en portant des vêtements fluos et des chaussures colorées et dépareillées, le tout en écoutant de la musique disco très fort. Il est bien évidemment tout à fait acceptable de jouer sur la table de votre salon avec une seule piste en portant les vêtements dans lesquels vous vous sentez le mieux et avec la musique de votre choix.

Néanmoins, quelques règles de comportement peuvent vous aider à apprécier au mieux vos parties:

- Si vous jouez sur plusieurs pistes, attendez que le joueur sur la piste à votre droite ait joué avant de lancer votre boule.
- Restez derrière le joueur dont c'est le tour quand il lance ses boules.
- Respectez la ligne de faute, même dans une partie juste pour le plaisir.
- Soyez fairplay.
- Ne jouez jamais en chaussures de ville. Sauf si vous jouez en ville.
- Évitez de jouer avec la boule de quelqu'un d'autre sans sa permission.
- Limitez les injures et les grossièretés au strict minimum.

RÈGLES OFFICIELLES DU BOWLING

Ces règles sont assez proches des règles compactes mais sont plus précises sur la manière de compter les points et sur ce qui constitue une faute. Elles sont une adaptation des règles officielles du bowling.

Déroulement d´une partie

Une partie se joue en 10 carreaux par équipe ou joueur si vous jouez à deux. Chaque carreau est un tour de jeu d'une équipe. Durant ce carreau, cette équipe peut lancer deux boules successivement.

Si toutes les quilles tombent dès le premier lancer, c'est un strike et le carreau prend fin. Si ça n'est pas le cas, un second lancer est réalisé. Si toutes les quilles sont alors tombées, c'est un spare. S'il reste des quilles debout, c'est un jeu ouvert. Chacun de ces cas rapporte des points de manières différentes, expliquées plus bas.

Si un joueur commet une faute en ne lâchant la boule qu'après la ligne de faute, son lancer est considéré comme réalisé mais il ne marque aucun point et toutes les quilles sont remises debout.

Si une quille tombe alors que la boule est rentrée dans la gouttière ou qu'elle a rebondi sur un élément (comme la boite), la quille n'est pas comptée et est redressée.

Décompte des points

- Lors d'un jeu ouvert, comptez simplement 1 point par quille tombée.
- Lors d'un spare, tracez un trait en diagonale en haut à droite de la case de score de ce carreau. Ne notez aucun point pour le moment, ils seront comptés après le premier lancer du carreau suivant. Lors du premier lancer du carreau suivant, ajoutez 6 au nombre de quilles tombées et notez alors le score du spare resté vide précédemment.
  Par exemple, si un joueur réalise un spare lors de son premier carreau et qu'il fait tomber 4 quilles avec son premier lancer du deuxième carreau, il gagne 10 points pour son spare (en plus des points qu'il gagne lors du deuxième carreau).
  Si un joueur réalise un spare lors du dernier carreau, il a droit à un lancer supplémentaire.
- Lors d'un strike, tracez une croix (X) en haut à droite de la case de score de ce carreau. Le score de ce carreau est de 6 plus le nombre de quilles tombées lors des deux prochains lancers.
  Si un joueur enchaîne 3 strike de suite, il marquera donc 18 points pour le premier.
  Si un joueur réalise un strike lors du dernier carreau, il a le droit à deux lancers supplémentaires.

Un score parfait dans une partie de Compact Bowling est de **180** points.

Nom	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Score final

SUIVEZ-NOUS SUR

© 2015 Martinex Oy/ Mindtwister
© 2015 IELLO pour la version française
Tous droits réservés
IELLO - 9 av. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT.
WWW.IELLO.INFO

martinex® MINDTWISTER