

Règles du jeu :

palou®

Modèle déposé
Copyright
8JGR1E9
PALOU® est une marque déposée

1- LE PALET

On lance le maître sur la planche.

Le but du jeu est de se rapprocher au maximum du maître.

On comptabilise les points comme au palet ou à la pétanque.

Pour éliminer un palet, il suffit lors du lancer de recouvrir au 3/4 le palet adverse.



LE ROUGE À LE POINT

Dans le cas où les palets ne seraient pas entièrement recouverts, c'est celui qui est le plus proche du maître qui marque le point.



LE NOIR À LE POINT

Si un palet rouge recouvre un autre palet rouge, on compte 2 points rouges.



2 POINTS ROUGE

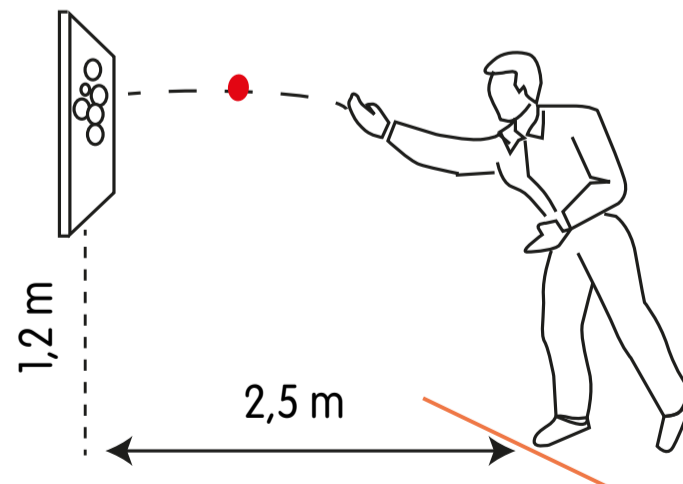
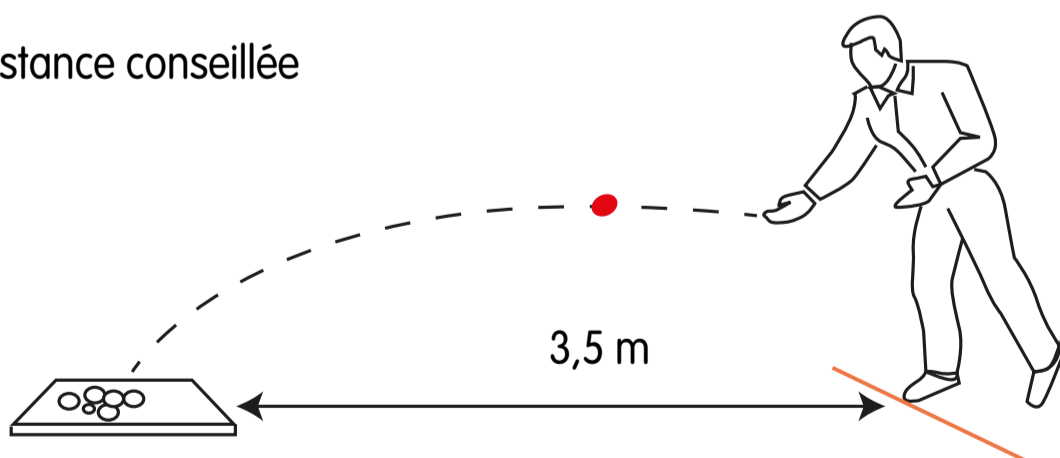


La partie se déroule en 13 points, il faut 2 points d'écart pour remporter la manche. Le vainqueur est celui qui remporte 2 manches.

Variante : on peut faire une manche à la verticale et une manche à l'horizontale. Celui qui comptabilise le plus de points sur les deux manches choisit la position de la planche pour la belle.

Lorsque le palet tombe en dehors de la planche il peut être rejouer 1 fois.

Distance conseillée



ASTUCE JEU VERTICAL : vous pouvez lancer le palet comme un «Freesbee», pour qu'il **ARRIVE BIEN À PLAT** sur la planche.

