

# DOUBLE SIX

## REGLES DU JEU:

Le but du jeu est d'être le premier à remplir les 6 trous du camp adverse en faisant glisser les palets.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Au départ, chaque joueur dispose de 12 palets.

Pour jouer, il pose un palet sur le point de départ matérialisé par un point noir et l'envoie d'une pichenette.

Le joueur peut tirer directement, rebondir sur les bandes du jeu ou se servir des palets déjà envoyés précédemment.

Les palets pouvant être utilisés sont soit :

- des palets que l'on a en main au départ
- des palets envoyés par l'adversaire et récupérés à l'extrémité du jeu
- des palets restés au milieu du jeu si le joueur n'a pas d'autres possibilités.

On doit, par contre, toujours laisser en place les pions qui ont atterri entre le point de départ et le fond du jeu.

Le vainqueur est celui qui aura réussi à remplir les 6 trous du camp adverse.

S'il ne reste plus de palets à jouer, la partie se termine et le vainqueur est celui qui a rempli le plus de trous dans le camp adverse.

