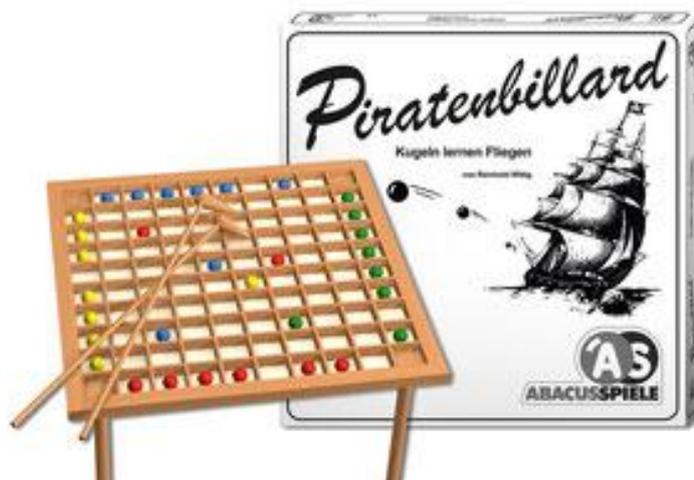


35bis - Le billard des pirates



Contenu :

- 1 damier en bois
- 32 boules de bois de 4 couleurs (8 boules de chaque)
- 1 boule de bois noir
- 4 battes de bois
- 1 sac en tissu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Principe du jeu : Faire avancer les boules de bois grâce aux battes en tapant par en dessous du damier afin de les amener le plus vite possible au but.

Préparation : Visser les quatre pieds en bois sur le damier. Chaque joueur reçoit 8 boules de bois d'une même couleur qu'il aligne sur une rangée de départ. Lorsqu'on joue à 2 joueurs on occupe les deux rangées opposées. Chaque joueur reçoit une batte en bois.

Règle du jeu :

- **But du jeu :** Avoir le plus grand nombre de point.
- Le premier joueur est désigné. Chacun joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur frappe une boule de sa couleur par-dessous avec sa batte.
- Une fois que la boule a quitté sa case c'est au tour du joueur suivant.
- En frappant avec suffisamment d'adresse on peut déplacer sa boule de plusieurs cases.
 - Lorsque la boule atteint la ligne d'arrivée (ligne opposée à celle de départ), on la retire du jeu pour la mettre de côté
 - Lorsque la boule sort du damier, elle est perdue
 - Lorsque la boule atterrit sur une case occupée par une boule adverse, celle-ci est prise. Quand une boule est prise, on la retire du jeu.
 - Lorsque la boule atterrit sur la rangée de départ d'un joueur adverse, à droite ou à gauche, ce dernier peut la prendre.
- Chaque joueur garde à part les boules qu'il a prises. A tout moment, les joueurs peuvent échanger les boules prises.

35bis - Le billard des pirates



- Les boules échangées sont remises en jeu sur une case quelconque de la rangée de départ du joueur.
- Les boules qui se trouvent encore sur la rangée de départ ne peuvent pas être prises.
- Le joueur a terminé lorsqu'il n'a plus de boules sur sa rangée de départ.
- Les boules qui ont été amenées sur la ligne d'arrivée valent 4pts chacune.
- Chaque boule prise vaut 2pts.
- Le premier qui a terminé compte combien de coups ses adversaires doivent encore jouer pour avoir terminé à leur tour. Chaque coup leur enlève un point du résultat final.
- Le gagnant est celui qui a le plus de points !

Variante niveau professionnel :

- Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de boules sur le damier.
- On compte les points :
 - 20pts par boules qui ont atteint la ligne d'arrivée
 - Les boules qui se trouvent sur le damier valent d'autant plus qu'elles se trouvent proche de la ligne d'arrivée. Les boules qui se trouvent encore sur la rangée de départ valent 1pt chacune et à chaque rangée supplémentaire on ajoute 1pt. La neuvième rangée, juste avant la ligne d'arrivée, vaut donc 8pts.
 - Chaque boule prise vaut 5pts
 - Les boules qui sont sorties du damier ne valent rien.
- Le gagnant est celui qui totalise le plus de points

Variante 1 : On place la boule noire sur l'une des 4 cases centrales du damier. Si l'une des boules atterrit sur une case occupée par la boule noire, la boule de couleur est éliminée. On peut jouer la boule noire à la place de la sienne et ainsi prendre les boules adverses. Si l'on envoie la boule noire hors du damier ou sur une rangée de départ quelconque, on doit retirer une boule de son jeu puis on replace la boule noire sur l'une des cases centrales du damier.

Variante 2 : Si un joueur envoie sa boule sur une case occupée par un joueur adverse, ce dernier lui prend sa boule.