



TROU-MADAME

Ce jeu se compose d'un fronton numéroté - chaque chiffre donne une valeur aux 11 cases de l'ensemble - et de 10 galets en bois. Le fronton posé sur un sol plat (terre, sable, gazon, terrasse) dépourvu de tout obstacle pouvant détériorer ou dévier les galets. Suivant la puissance et l'adresse des joueurs, ceux-ci seront placés pour jouer dans un cercle fixe, tracé au sol.

Le cercle sera placé au minimum à 2 mètres du fronton. Après quelques parties, l'aire de lancement pourra être éloignée du fronton.

Avant le début de la partie, un trait au fronton sera tracé au sol, à 1 mètre de la façade de ce dernier.

Les galets lancés par les joueurs devront rouler sur le sol avant de franchir ce trait. Tout galet qui ne roulerait pas au passage du trait se trouve disqualifié et doit être retiré du jeu. Même s'il pénètre dans une case, les points ne seront pas comptés et les galets ne pourront pas être rejoués. Le galet marque les points de la case dans laquelle il est entré. Plusieurs galets peuvent entrer dans une case. Le montant des points marqués étant alors celui que donne la valeur de la case multipliée par le nombre de galets entrés dans cette dernière.

Si 2 galets entrent dans une case désignée à l'avance, le total des points marqués sera multiplié par 2.

Si les 9 premiers galets entrent dans 9 cases différentes, le montant des points marqués est multiplié par 5. Un galet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case.

Un galet est considéré entré dans une case si le centre du galet a dépassé la façade intérieure du fronton. Chaque galet qui dépasse la ligne, qui pourrait poursuivre de chaque côté la façade du fronton, est considéré comme joué et ne peut plus être remis en jeu pour la manche ou la partie en jeu.

Si le galet joué le premier ne dépasse pas le trait tracé à 1 mètre, il ne pourra pas être rejoué. La moitié des suivants pourront être rejoués.

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes, mais pour l'intérêt du jeu et pour favoriser une rotation plus rapide, il est bon de ne pas multiplier le nombre de joueurs à l'infini. La partie peut se jouer avec tous les galets ou un nombre décidé à l'avance.

Les galets devront être lancés individuellement. Plusieurs joueurs ne peuvent lancer en même temps. Les galets ne pourront être que lancés à la main.