

## LE PLATEAU SUISSE

Ce jeu se compose d'une plaque divisée en 15 cases et 10 palets en caoutchouc.

Le but du jeu est de lancer les 10 palets sur le plateau. Il y a des cases avec des points, mais aussi avec bonus, malus ou des additions...



Les dimensions du plateau sont: 100 cm x 105 cm

**Le 1er joueur** se place entre 3 et 6 mètres du plateau. Les joueurs peuvent augmenter cette distance, mais ne jamais la réduire.

**Quand la partie se joue par équipe**, tous ses membres doivent effectuer leurs lancers en se plaçant dans les marques du 1er lanceur.

**Chaque palet joué** marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé.

**Un palet chevauchant 2** ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.

**Un palet tombé** à côté de la plaque ne peut être relancé : il marque 0 point.



## **QUELQUES CASES SPECIALES...**

**La case centrale rouge** : marque à elle seule la totalité des points de la plaque, soit 1495 points.

**La case B** : Bonus : double la somme des points marqués.

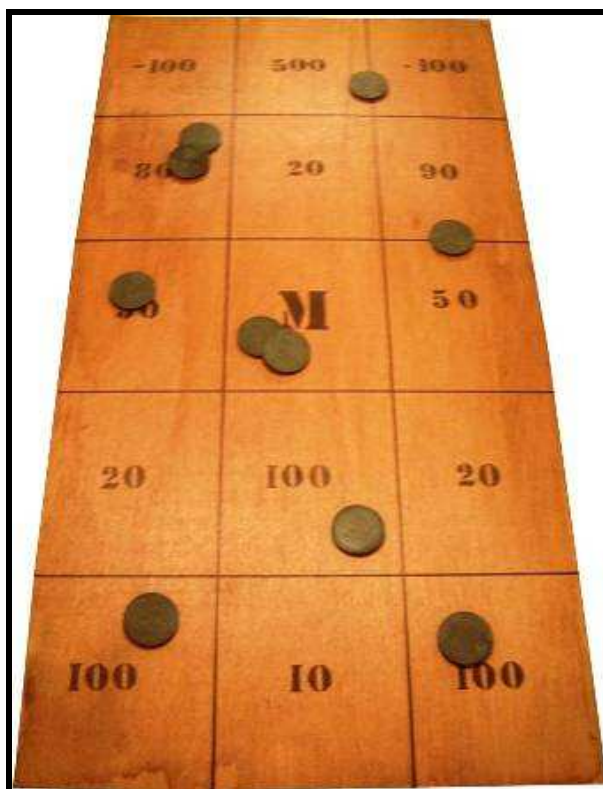
**La case M** : Malus : réduit la moitié la somme des points marqués.

**La case X** : multiplie la somme marquée par le nombre de palets déjà lancés mais pas au-delà de 5.

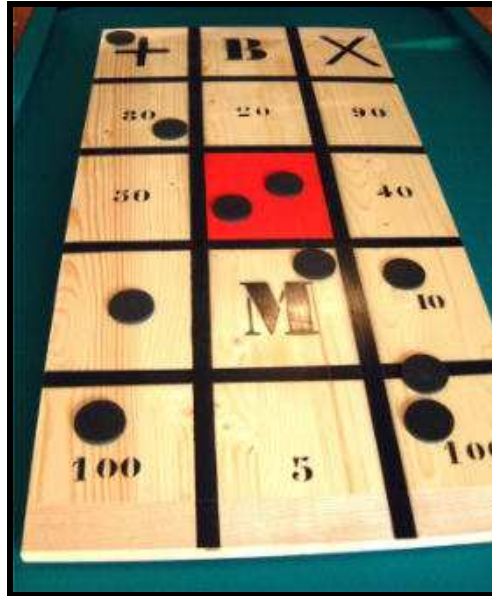
**La case +** : ajouter 10 points par palet tombé à côté du plateau.

Individuellement ou par équipe, chaque joueur joue ses palets, compte ses points et vide la cible de ses palets.

Le joueur ou l'équipe qui perd une manche recommence en premier la manche suivante.



# LE PLATEAU SUISSE



**Derrière** la ligne, le joueur **lance** les palets les uns après les autres sur le plateau.  
**Chaque palet joué** marque les points de la case dans laquelle il s'est immobilisé.  
**Un palet chevauchant 2** ou plusieurs cases marque les points de la case la plus faible.  
**Un palet tombé** à côté de la plaque ne peut être relancé et marque 0 point.

**Case centrale rouge** : marque à elle seule **1000 points**.

**Case B** : Bonus : **ajouter 200 points** au total des points marqués.

**Case M** : Malus : **diviser par 2** le total des points marqués.

**Case X** : **multiplier par 2** le total des points.

**Case +** : **ajouter 10 points** par palet tombé à côté du plateau.