



Plateau de jeu avec 25 trous
Pions : 8 x 4 couleurs

2 à 4 joueurs

But du jeu : placer ses palets dans les trous et, si possible, le plus loin possible de sa ligne de départ.

Chaque joueur dispose de 8 palets dans sa couleur.

Jeu de pichenette : en partant de sa ligne, il les envoie par groupe de trois sur le plateau en les propulsant du bout des doigts comme au carrom.

- Si le palet tombe dans un trou sur la première ligne, il vaut un point
- S'il tombe dans un trou de la quatrième ligne, il vaut quatre points.

Les pions tombés dans les trous servent naturellement de ponts pour tous les pions qui seront lancés plus tard et le plan est ainsi fait que la ligne la plus lointaine pour un joueur est forcément la ligne la plus proche de l'adversaire qui joue en vis-à-vis.

Ajoutez à cela que si des figures sont réalisées en cours de partie (une ligne de quatre, une croix, etc.), elles rapportent des points supplémentaires. La glisse étant excellente, il arrive que des pions se retournent en se posant dans un trou, ce qui accroît leur valeur.