

KYLLDÜR

Un jeu d'adresse pour 2 joueurs, ou 2 équipes.
8 ans et plus. Durée d'une partie : environ 10 min.

1. PRINCIPE

Il faut lancer ses quilles dans la cible. Toute quille adverse renversée sera rejouée par l'adversaire.
Enfin, faire tomber le gardien permet de rejouer ou protéger ses propres quilles.

2. BUT DU JEU

Une fois toutes les quilles jouées, avoir le plus de quilles dans la cible.

Possibilité de compter les points et de jouer en plusieurs manches : le premier à 5 l'emporte.

3. MATÉRIEL

16 quilles, 7 pour chaque joueur (blanc ou naturel)
et 2 quilles rayées constituant le gardien.

Une corde servant de cible.

Un repère de départ.

Le sac de rangement.

4. MISE EN PLACE



Placement de la cible

Pour une première partie, la placer à environ 4 mètres du repère et lui donner une forme à peu près

circulaire. Pour les parties suivantes, adaptez forme et distance à votre niveau et vos envies.

5. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

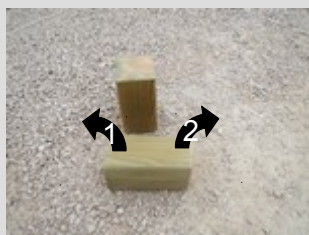
Le 1^{er} joueur se place au repère puis :

1) Il lance une quille de sa réserve.

2) Il relève la quille juste lancée et ses autres quilles éventuellement tombées.

Règles pour relever une quille

La basculer sur une de ses extrémités.



Si la quille chevauche même très légèrement la corde de la cible, la relever complètement à l'intérieur de la cible, quitte à déplacer légèrement la quille.



3) Si le joueur vient de faire tomber (même partiellement) le gardien, pour chaque élément du gardien tombé le joueur peut au choix :

- Retirer une de ses quilles présentes sur la cible et la placer sur le sac de rangement : elle est sauvegardée et le point définitivement acquis.
- Récupérer une de ses quilles en jeu et la rejouer immédiatement.

4) Si des quilles de l'autre joueur sont tombées, les lui rendre, il doit les relancer (cf. enchaînement des coups).

5) Relever le gardien en le remettant à sa place initiale.

6) C'est au tour de l'autre joueur de jouer : revenir en 1.

En cas de doute (en particulier après plusieurs relances successives) : rappelez-vous que le sac est du côté du 1^{er} joueur. Si chacun a autant de quilles, c'est au 1^{er} joueur de jouer, sinon, c'est à l'autre joueur.

Enchaînement des coups

Lorsqu'on obtient plusieurs quilles à rejouer, il faut :

1. Toutes les jouer
2. Relever ses propres quilles
3. Si le gardien est tombé, en appliquer l'effet
4. Rendre à l'adversaire ses quilles tombées qu'il va jouer (en revenant au point 1)
5. Lorsqu'il n'y a plus une seule quille à rejouer, relever le gardien.

Exemple

- a) Björn fait tomber 1 quille gardien et 1 quille adverse.
- b) Björn utilise l'effet gardien pour relancer sa quille. Il fait tomber l'autre quille gardien.
- c) Björn utilise l'effet gardien pour relancer sa quille. Il fait tomber 1 quille de Thörn.
- d) Thörn récupère ses 2 quilles et les relance. La première fait tomber 1 quille de Björn, la seconde ne fait rien.
- e) Björn relance sa quille qui ne fait rien.
- f) On relève le gardien, c'est à Thörn de jouer.

6. FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les quilles ont été jouées, compter pour chaque joueur le nombre de quilles dans la cible et sur le sac. Celui en ayant le plus l'emporte. En cas d'égalité : Chacun son tour, en commençant par le 1^{er} joueur, tire une quille. Le 1^{er} à faire tomber un élément du gardien l'emporte.

7. JEU EN PLUSIEURS MANCHES

Chaque quille dans la cible ou sur le sac vaut 1.

Le vainqueur marque la différence entre son score et celui de l'adversaire sur cette manche (ex : 4 à 1 rapporte 3 points au vainqueur).

En cas d'égalité sur cette manche, le 1^{er} joueur gagne et marque 1 point.

Le perdant d'une manche choisit qui est 1^{er} joueur dans la suivante.

Le premier à 5 l'emporte.

8. JEU EN ÉQUIPE

Les règles sont identiques, mais les joueurs d'une même équipe alternent pour les lancers de quilles.

9. FABRICATION DU JEU

Ces indications sont données pour un usage non commercial de mon jeu.

Les quilles : je suis parti d'un poteau de section carrée d'environ 7 cm de large. Chaque quille mesure 14 cm. Les peindre à votre goût.

La cible : une corde de 320 cm, nouée pour former un cercle.

Il est possible de faire une version plus petite ou plus grande, en gardant, pour les quilles, environ les mêmes proportions, et pour la cible, en gardant une surface proportionnelle. Par exemple : section des quilles 5cm, hauteur 10 cm, cible de 270 cm

Un jeu de Loïc Lamy - loic@loiclamy.fr