

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Le Billard des Pirates

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, de Reinhold Wittig

MATÉRIEL DE JEU

- 1 damier en bois massif
- 32 boules de bois de 4 couleurs différentes, à raison de 8 boules de chaque couleur
- 1 boule de bois noire
- 4 battes de bois
- 1 règle du jeu

PRINCIPE DU JEU

Le damier du billard des pirates est divisé en de nombreuses cases. Le fond est constitué par une toile de lin tendue. On tape les boules par dessous, avec les battes, pour les amener le plus vite possible au but. Le gagnant de ce passionnant jeu d'adresse est celui qui, à la fin du jeu, a totalisé le plus grand nombre de points.

PRÉPARATION

Visser tout d'abord les quatre pieds en bois sur le damier. Chaque joueur reçoit ensuite 8 boules de bois d'une même couleur, qu'il aligne sur une rangée, dans les cases de départs. Lorsqu'on joue à 2, on occupe les deux rangées opposées. En outre, chaque joueur reçoit une batte en bois.



DÉROULEMENT DU JEU

On désigne celui qui commence. Les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. A tour de rôle, chacun 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, c'est-à-dire la rangée qui se trouve en face de celle du 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. 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.

FIN DU JEU

Un 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 4 points chacune, chaque boule prise vaut 2 points. 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.

FIN DU JEU, NIVEAU PROFESSIONNEL

Le jeu se termine dès que l'un des joueurs n'a plus de boules sur le damier. On compte alors les points totalisés par les boules. Les boules qui ont atteint la ligne d'arrivée valent 20 points.

Les boules qui se trouvent sur le damier valent d'autant plus qu'elles se trouvent proches de la ligne d'arrivée. Les boules qui se trouvent encore sur la rangée de départ valent 1 point chacune, et à chaque rangée supplémentaire on ajoute 1 point.

La neuvième rangée, c'est-à-dire celle qui est juste avant la ligne d'arrivée, vaut donc 8 points. Chaque boule prise vaut 5 points. 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 une boule noire, la boule de couleur est éliminée. On peut jouer une boule noire à la place de la sienne, et prendre ainsi des 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.

© 1989 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich. Tout droits réservés. Made in Germany.