



*Jeu d'adresse et de lancer à faire chez soi.
Un jeu d'Olivier MOUSSEAU, de 2 à 6 joueurs
à partir de 8 ans. Durée : 15 minutes environ*

Matériel

- 6 bouchons en liège
- 1 boîte de 12 œufs vide
- 1 feuille de score et un stylo

But du jeu

Le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre ou dépasser le score de **15 points** met automatiquement fin à la partie et l'emporte.

Avant de commencer

- On joue **au maximum avec 3 « équipes »** et avec un maximum de 2 joueurs par équipe.
 - A 2 joueurs > jeu en solo (1 contre 1)
 - A 3 joueurs > jeu en solo (3 joueurs seuls)
 - A 4 joueurs > jeu en duo (2 équipes de 2)
 - A 5 joueurs > 2 équipes de 2 et 1 joueur en solo
 - A 6 joueurs > 3 équipes de 2 joueurs
- Préparer une **feuille de score** avec autant de colonnes que de joueurs ou d'équipes.
- Un joueur (ou une équipe) est désigné aléatoirement comme premier Joueur Actif (JA).
- Placer la boîte vide au bord d'une table et marquer une zone de lancer à **environ 1 mètre** de la table.

Déroulement d'un tour

❶ Le JA prend les 6 bouchons et se positionne sur la zone de lancer

❷ Le JA annonce, **avant de lancer**, s'il veut « garder » ou « attaquer »

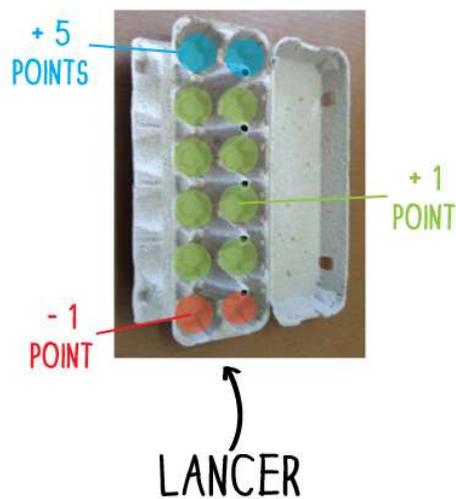
✋ S'il « garde » : les points obtenus à la fin du lancer seront ajoutés à son propre score

✋ S'il « attaque » : les points obtenus seront enlevés à un joueur ou une autre équipe adverse désigné(e) après le lancer.

❸ Le JA lance les 6 bouchons **les uns après les autres** dans la boîte, sans dépasser la zone de lancer.

❹ On comptabilise le score obtenu :

✋ Chaque bouchon rapporte plus ou moins de points **en fonction de la zone** dans laquelle il se pose :



- Le score obtenu est ajouté sur la feuille de score si le JA avait « gardé »
- Le score est soustrait à un score adverse si le JA avait « attaqué ».

✋ Si le score total est négatif (à cause des deux premières cases de la boîte), les points sont logiquement comptés « à l'envers » : on retire cette somme du score si le JA avait *gardé*, on les ajoute si le JA avait *attaqué*.

• C'est la fin du premier tour : on change de JA et on recommence ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur (ou une équipe) atteigne ou dépasse le score de 15 points, ce qui met immédiatement fin à la partie.

Les bouchons angevins



Les bouchons angevins



UN JEU D'ADRESSE

100% BIO - ZÉRO DÉCHETS

UN JEU D'OLIVIER MOUSSEAU