

CULLING

Matériel :

1 plateau de jeu, 1 couvercle, 2 lanceurs,
4 kull rouges en 2 parties, 4 kull noirs en 2 parties

Nombre de joueurs :

2 joueurs ou 2 équipes de 2

Mise en place du jeu :

Chaque joueur lance un kull. Le plus proche du centre de la cible commence

But du jeu :

Placer ses kull le plus proche possible du centre de la cible

Déroulement de la partie :

Le joueur fait rouler le kull en direction de la cible à l'aide du lanceur. La zone de lancement ne doit pas dépasser la zone de marquage des points. Le deuxième kull sera lancé par le joueur ou l'équipe adverse. Le joueur dont le kull n'est pas le plus près du centre doit continuer de lancer. Il reprend la main une fois qu'un de ses kull se retrouve le plus proche.

Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les kull soient joués.

Il est autorisé d'utiliser les bandes pour faire ricocher le kull

Décompte des points

On ne prend en compte que les kull qui touchent la cible et qu'un des deux joueurs peut marquer des points.

On décompte les points de la manière suivante :

Le kull qui se trouve le plus près du centre marque 1 point

Si un kull de l'autre joueur se trouve en 2^e position, alors le décompte s'arrête et l'on ne peut marquer qu'un point.

Chaque kull qui tombe dans la zone de pénalité supprime le kull de la même couleur qui se trouve le plus près du centre de la cible.

Une fois ce premier décompte fait, on comptabilise ses points à l'aide du marqueur. On commence une autre partie, c'est l'équipe qui a le moins de points qui joue en premier.

Fin du jeu :

Le premier joueur ou équipe ayant atteint 16 points gagne la partie.