

# PALEGE®

*“Défiez les rebonds du cuir sur le liège”*

## Règle du jeu de LA FACE CIBLE

Pour commencer, déterminez le nombre de palet que vous jouez à chaque manche.  
Chaque joueur joue chacun son tour.



Il faut compter une distance de 2.50m depuis la ligne de lancer jusqu'à l'axe de la planche.

Le premier joueur lance le nombre de palet déterminé.  
Une fois tous les palets lancés, comptez les points ainsi :

- L'endroit où est posée la plus grande surface de palet détermine la zone de point.

*Par exemple ici 20 points*

- 1 palet posé à plat dans une zone de point vaut le nombre de point indiqué.

*Par exemple ici 30 points*

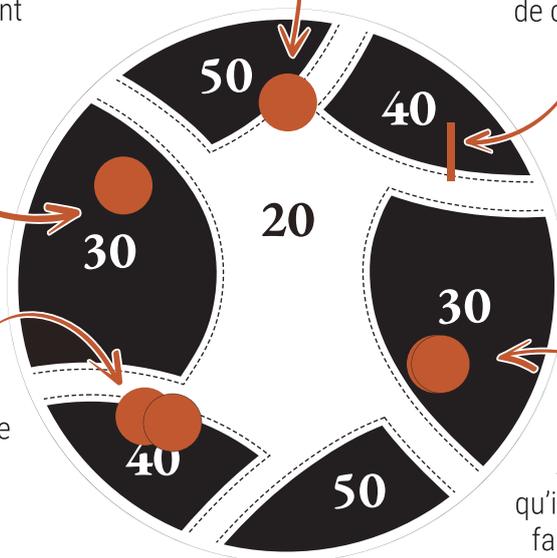
- 1 palet à cheval sur un autre élimine les deux palets.



- 1 palet posé sur la tranche fait doubler les points de celui-ci.



*Par exemple ici 40 points x 2 soit 80 points*



- 1 palet empilé sur un autre sans qu'il touche à la planche fait tripler le total des points des 2 palets.

*Par exemple ici 30 points + 30 points x 3 soit 120 points*



### Comment gagner la partie ?

Le premier joueur qui a le plus de points gagne la manche.  
Une partie se joue généralement en 2 ou 3 manches.



# PALEGE®

*“Défiez les rebonds du cuir sur le liège”*

## Règle du jeu de LA FACE NEUTRE

Comme pour la règle du jeu de la Face Imprimée, il faut compter une distance de 2.50m depuis la ligne de lancer jusqu'à l'axe de la planche.

Pour déterminer l'équipe qui commence, tirez à « **pile ou face** ». L'équipe qui commence a trois essais pour lancer et **placer le petit palet sur la planche**. L'équipe qui réussit à placer le petit palet sur la planche lance alors 1 palet.

C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue de jouer tant qu'elle ne réussit pas à placer un meilleur palet que l'équipe adverse.

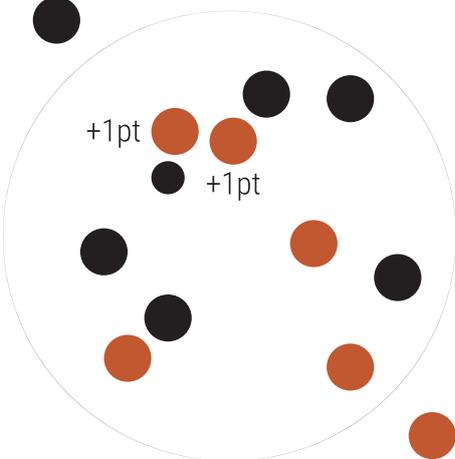
C'est toujours l'équipe dont le palet est le plus proche du petit qui mène la partie. Et donc c'est toujours à l'équipe menée de jouer jusqu'à reprendre le point.

Un palet sur le sol, ou ayant touché le sol avant d'arriver sur la planche est nul. Si le maître (le petit palet) est envoyé hors de la planche durant la partie, la manche est annulée et doit être rejouée.

### *Comment compter les points ?*

Quand tous les palets sont lancés, l'équipe gagnante est celle dont le ou les palets sont les plus proches du petit.

- 1 palet posé à plat compte **1 point**
- 1 palet qui reste sur la tranche compte **2 points**
- 2 palets l'un sur l'autre **double le total** de point de la manche



*Exemple d'une partie  
L'équipe de couleur  
gagne 2 points  
alors que l'équipe  
noire, 0 point.*

L'équipe gagnante relance le maître pour la manche suivante.

### *Comment gagner la partie ?*

La première équipe qui atteint 11 points gagne la partie.  
Ce jeu se joue généralement en 2 ou 3 parties.  
Si chaque équipe a remporté une partie, la belle se joue en 13 points.