



Depuis 1970



+6

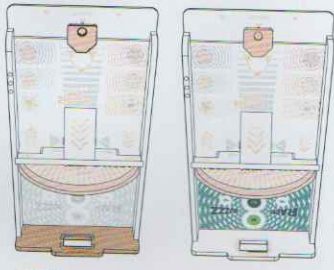
DESIGN
FRANCE

Jeu de palets
Shuffleboard
Tisch-/ Brettspiel "Shuffle Board"
Juego disco volador
Shuffleboard

- Contenu:
- 2 dés
 - 4 pions colorés
 - 2 palets
 - 1 plateau divisé
 - en 4 zones de points



RADIO BUZZ :
 Visiez le centre pour augmenter votre score. Sur les côtés, le brouillard d'ondes vous sous-traita 10 points.



WORM HOLE :
 Passez la porte de l'hyper-espace, accélérez votre score vers l'infini et au-delà.



HYPERSPACE DOOR :
 Passez la porte de l'hyper-espace, accélérez votre score vers l'infini et au-delà.



SUPER LOOP :
 Effectuez un demi tour le long du rail courbe revenez sur les zones de points à droite ou gauche du plateau.



- Niveau Facile - Jeu n°1**
 1. Un joueur tire au hasard un pion de couleur et le place sur le bord droit du plateau.
 2. Chaque joueur doit atteindre la zone désignée par le pion en un minimum de coup.
- Niveau Facile - Jeu n°2**
 1. Chaque joueur doit marquer un maximum de point en 10 coups.
- Niveau Intermédiaire - Jeu n°1**
 1. Un joueur tire au hasard un pion de couleur et le place sur le bord droit du plateau.
 2. Chaque joueur tente de marquer, dans la zone indiquée par la couleur du pion, un maximum de points en 10 coups.
- Niveau Intermédiaire - Jeu n°2**
 1. Un joueur lance les dés pour définir un objectif de points et les joueurs définissent le nombre de coups maximum.
 2. Chaque joueur tente d'atteindre l'objectif de points dans le nombre de coups impartis.
- Niveau Facile - Jeu n°1**
 1. Un joueur lance les dés pour définir un objectif de points et les joueurs définissent le nombre de coups maximum.
 2. Chaque joueur tente d'atteindre l'objectif de points dans le nombre de coups impartis.
- Niveau Facile - Jeu n°2**
 1. Un joueur lance les dés pour définir un objectif de points et les joueurs définissent le nombre de coups maximum.
 2. Chaque joueur tente d'atteindre l'objectif de points dans le nombre de coups impartis.
- Niveau Intermédiaire - Jeu n°1**
 1. Le plus jeune joueur lance les deux dés pour définir un objectif de points.
 2. Il tire ensuite dans le sac, au choix 1, 2 ou 3 pions colorés qui définiront les zones utilisables pour atteindre l'objectif de points.
 3. Les joueurs définissent le nombre de coups maximum pour atteindre l'objectif de points.
 4. Chaque joueur effectue toutes ses tentatives d'affile.
- Niveau Intermédiaire - Jeu n°2**
 1. Si l'objectif n'est pas atteint dans le nombre de coups impartis, on comptabilise le nombre de coups. Si l'objectif n'est pas atteint, on comptabilise le nombre de coups + l'écart avec l'objectif.
 2. Si l'objectif n'est pas atteint, on comptabilise le nombre de coups + l'écart avec l'objectif.
 3. Les joueurs définissent le nombre de coups maximum pour atteindre l'objectif de points.
 4. Chaque joueur effectue toutes ses tentatives d'affile.
- Comptage de points :**
 1. Si l'objectif est atteint dans le nombre de coups impartis, on comptabilise le nombre de coups.
 2. Si l'objectif n'est pas atteint, on comptabilise le nombre de coups + l'écart avec l'objectif.
 3. Les joueurs définissent le nombre de coups maximum pour atteindre l'objectif de points.
 4. Chaque joueur effectue toutes ses tentatives d'affile.
- Exemple :**
 L'objectif est de 70 points. Les joueurs ont définis qu'il doit être atteint en 12 coups.
 Un joueur atteint l'objectif en 9 coups, il marque donc 9 points.
 Un joueur, après 12 coups, a marqué 90 points : il marque donc 12 + 20 (90-70) soit 32 points.
 Un joueur, après 12 coups, a marqué 60 points : il marque donc 12 + 10 (70-60) soit 22 points.
 La partie s'arrête après 5 manches.
 L'ensemble des points sont comptabilisés, le joueur avec le plus petit nombre de points remporte la partie.
- Fin de partie :**
 Un joueur, après 12 coups, a marqué 60 points : il marque donc 12 + 10 (70-60) soit 22 points.
 Un joueur atteint l'objectif en 9 coups, il marque donc 9 points.
 Un joueur, après 12 coups, a marqué 90 points : il marque donc 12 + 20 (90-70) soit 32 points.



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE
www.janod.com

ref : J02081
2020