

LES REGLES DU JEU DE L'ASSIETTE

Durant le jeu, les joueurs se placent chacun leur tour à une extrémité de la table, entre les pieds du tréteaux, sans déborder sur les côtés. Chaque joueur dispose de 7 assiettes.

- 1- **Le joueur lance son assiette au-delà de la ligne des 80 cm.** Il est interdit de la faire glisser avec la main dans cette zone de 80 cm.
- 2- **Pour commencer la partie, les joueurs effectuent « la première du bout ».** Les joueurs lancent l'un après l'autre une assiette. Celui qui a l'assiette la plus éloignée marque un point et commence le jeu après avoir récupéré son assiette, de même pour son adversaire.
- 3- Le joueur ainsi désigné lance sa première assiette. **L'adversaire fait de même mais son assiette doit rester en retrait de celle du premier joueur.** (pour sa première assiette uniquement).
- 4- **Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour** en gardant comme objectif final: avoir le plus possible d'assiettes devant l'assiette la mieux placée de l'adversaire. Pour cela il faut bien se placer et chasser les assiettes de l'adversaire, c'est-à-dire les faire tomber.
- 5- **Durant tout le jeu, le joueur doit toujours avoir une assiette sur la table.** Si il n'a plus d'assiette sur la table, l'adversaire demande « du bos » et le concurrent doit rejouer jusqu'à ce qu'il ait de nouveau une assiette sur la table. Si un des joueurs fait « du bos » en jouant sa dernière assiette, il devra engager le jeu suivant même si son adversaire marque plusieurs points. Il en est de même pour le dernier joueur s'il laisse la table vierge.
- 6- **On ne peut chasser l'assiette adverse qu'après avoir joué 5 assiettes au total des 2 joueurs,** donc à partir de la 6ème.
- 7- **Celui qui remporte le jeu démarre le suivant** sauf si l'adversaire a fait « du bos ».
- 8- **La partie se joue en 2 manches et une belle** si nécessaire et en 15 ou 21 points pour chaque jeu.

Durant le jeu, à chaque fois qu'une règle n'est pas respectée:

- **La ligne des 80 cm.**
- **La 1ère assiette du 2ème joueur en retrait par rapport à l'assiette e l'adversaire.**
- **Plus d'assiette sur la table**
- **Chasser avant la 6ème assiette**

le joueur est pénalisé et doit rejouer; il compromet ainsi ses chances de marquer un ou plusieurs points en laissant à l'adversaire la dernière assiette de jeu, déterminante lorsqu'elle es jouée avec intelligence et adresse. Chaque assiette ayant provoqué la faute n'est pas retirée et fait partie du jeu.

LE CALCUL DES POINTS

Lorsque les deux adversaires ont épuisé leurs 7 assiettes, celui qui a l'assiette le plus près du bout de la table remporte le jeu. Ensuite il prend en compte l'assiette la mieux placée de l'adversaire par rapport à l'extrémité de la table et compte le nombre d'assiettes qu'il a réussi à placer entre ces 2 références. Chacune de ces assiettes lui rapporte 1 point.