

LA GIROULETTE OU ROULETTE

UNE TOUPIE, DES BILLES, ET
LE SUSPENSE À CHAQUE TOUR

Jeux
Faugère®

G045

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
6-7 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

10 à 20
minutes

NOMBRE JOUEURS

à partir
de 2

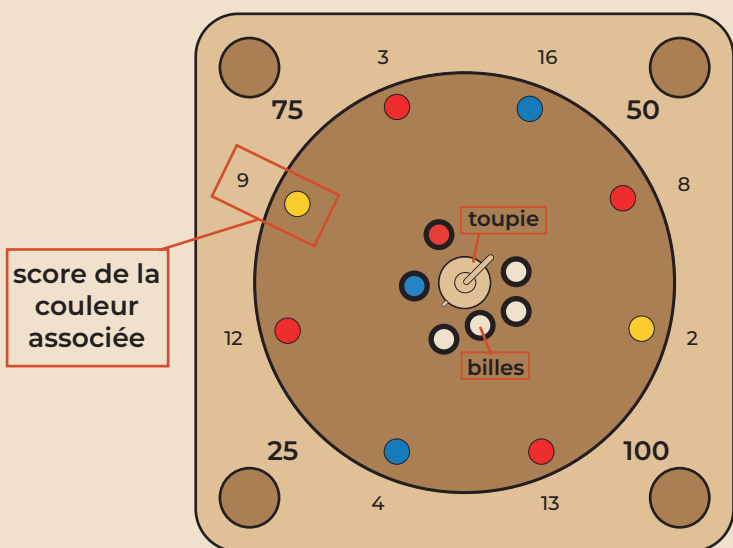
La giroulette s'appelle aussi la roulette.

CONTENU DU JEU : 1 plateau rond en bois bordé de cases numérotées, avec 4 coupelles d'angle à 25, 50, 75 et 100 points + 1 toupie + 6 billes : 4 beiges, 1 rouge et 1 bleues. (En extra : 2 beiges, 1 rouge et 1 bleue)

Prévoyez une feuille et un crayon pour les scores.

LE BUT DU JEU : Marquer le plus de points en envoyant les billes dans les cases, grâce à la toupie.

MISE EN PLACE : Posez le plateau sur une table bien plate. Placez les 6 billes au centre du plateau (4 beiges, 1 bleue, 1 rouge). Fixez ensemble le score à atteindre, par exemple 500 points. Le plus jeune commence.



Le plateau : les cases numérotées sur le pourtour, les 4 coupelles d'angle à 25, 50, 75 et 100 points, la toupie au centre

RÈGLE DU JEU : À son tour, le joueur lance la toupie au centre du plateau. En tournant, elle heurte les billes et les envoie vers le bord : certaines s'arrêtent dans une case numérotée ou dans une coupelle d'angle. Quand la toupie s'arrête, on compte les points.

Compter les points : une bille beige rapporte les points de sa case. Une bille rouge double les points de sa case. Une bille bleue enlève les points de sa case. Les billes restées au centre ne comptent pas. Le total, positif ou négatif, s'ajoute au score du joueur.

Le bonus : si les 6 billes sont dans des cases après un lancer, le joueur rejoue aussitôt.

Fin de la partie : le premier joueur qui atteint le score fixé gagne.



Nous adorons voir vos parties !

Partagez vos moments de jeu sur nos réseaux et identifiez-nous
@jeuxfaugere