



Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Curling 4 joueurs en bois XXL

Réf 721217

Composition du jeu :

- 4 percuteurs en bois
- 1 puck carré en bois

Nombre de joueurs : 2 à 4

tout âge à partir de 3 ans



Fabrication Europe

BUT DU JEU : lancez vos percuteurs le plus près possible du carré rouge, ou délogez les percuteurs adverses pour marquer des points.

Règle du jeu

1. Le Curling Classique (Jeu en Équipe)

- **Équipes :** Formez 2 équipes. Chaque équipe a ses palets cerclage gris ou noir.
- **Lancer :** Les équipes lancent leurs palets alternativement. Un joueur fait glisser un palet depuis la **Ligne de Lancer** vers le **carré rouge cible**.
- **Palets hors-jeu :** Si un percuteur dépasse la **Ligne de Fond** ou sort des limites, il est retiré.
- **Stratégie :** Visez le carré rouge, poussez les percuteurs adverses, ou protégez les vôtres.
- **Fin de Manche :** Quand tous les percuteurs sont lancés.

2. Le Lancer de Précision (Individuel ou par Équipe)

- **Objectif :** Lancer vos percuteurs pour qu'ils atterrissent le plus près possible du **carré rouge**.
- **Déroulement :** Les joueurs lancent leurs percuteurs à tour de rôle en visant le carré.
- **Comptage :** Le joueur/l'équipe dont le percuteur est le plus proche du carré gagne la manche (ou marque des points selon la distance).



3. Ajout d'Obstacles (Optionnel)

- Placez des objets sur la zone de jeu. Les joueurs devront lancer leurs percuteurs en les évitant pour atteindre le carré rouge.

Comptage des Points (pour le mode Curling en Équipe)

1. **Seuls les percuteurs près du carré rouge comptent.**
2. **Une seule équipe marque par manche :** Celle dont le palet est le plus proche du carré rouge.
3. **Calcul :** Cette équipe gagne **1 point** pour chaque percuteur à elle qui est plus proche du carré rouge que le meilleur percuteur de l'équipe adverse.
4. **Manche Nulle :** Si les meilleurs palets des deux équipes sont à la même distance, personne ne marque.

Amusez-vous bien...

