




Bec et Croc

Trigo Réf 721236  **CE**

Composition du jeu :

- 3 anneaux de 3 diamètres, 12 sacs à lancer, 1 sac tissu, 1 cordelette



Objectif du jeu

Le but de TRIGO est de lancer autant de petits sacs que possible dans un triangle formé par trois anneaux en bois.

Le triangle peut changer de forme pendant la partie, ce qui rend le jeu encore plus excitant ! Vous pouvez jouer à 2, 3 ou 4 joueurs, ou en 2 équipes.

Préparation

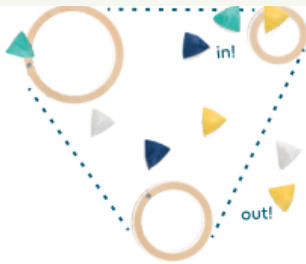
- Déterminez la ligne de lancer.
- Placez les trois anneaux en bois à environ 3 mètres (10 pas) de la ligne, en formant un triangle.
- Laissez environ 1 mètre (3 pas) entre chaque anneau.

Jeu

- Les joueurs lancent chacun leur tour un sac dans le triangle.
- Si un sac atterrit dans un anneau ou le touche, vous gagnez 1 point et pouvez choisir une des quatre actions :
 1. Laisser le sac et l'anneau en place.
 2. Déplacer l'anneau à une nouvelle position.
 3. Relancer le sac.
 4. Faire les deux.

Remarque :

- Maximum 1 point par anneau et par tour.
- Les points gagnés sont conservés, même si les anneaux sont déplacés.



Comptage et victoire

- Après tous les lancers, comptez les sacs dans le triangle.
- Chaque sac dans le triangle vaut 1 point, plus les points déjà gagnés.
- Un sac compte même s'il est partiellement dans la ligne entre deux anneaux.
- Pas sûr qu'un anneau soit dans le triangle ? Utilisez la ficelle pour vérifier.
- Le premier joueur à atteindre 10 points gagne un set.
- Le vainqueur final est celui qui gagne 3 sets.

Astuces

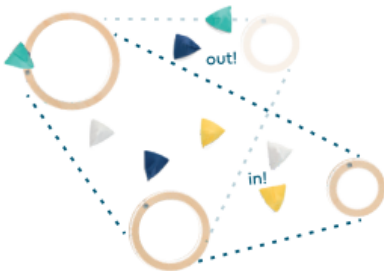
- Déplacez un anneau pour créer un nouveau triangle. Cela peut repousser les sacs des autres joueurs hors du triangle et vous avantager.

Après un set :

- Ramassez tous les sacs et anneaux et recommencez avec un nouveau triangle.
- Le gagnant du set précédent commence le suivant.

Règles en équipe

- Deux équipes utilisent chacune 4 sacs (8 au total).



Variante : Les règles de Marcel

1. Commencez par lancer les anneaux au lieu de les poser.
2. Vous ne gagnez pas de points
3. Lorsque vous lancez dans un anneau (pas sur ou contre l'anneau) :
 - Laissez ce sac en place, vous gagnez 2 points pour cela.
 - Cet anneau ne peut plus être déplacé.
 - Vous pouvez déplacer un des autres anneaux à la main.
4. Vous gagnez lorsque vous êtes le premier à atteindre 15 points.