

# Règle du jeu

## FR Roulette paysanne "Nature" FR

pour 2 – 6 personnes à partir de 5 ans

On joue avec 6 boules: 4 de couleur naturelle, 1 boule rouge et 1 verte (les autres boules servent de réserve).

Les boules naturelles comptent en simple et la boule rouge compte en double. La boule verte apportera des points négatifs.

On met les 6 boules au milieu de la roulette. Ensuite, on tourne la toupie et la pose au milieu de la roulette.

Quelques boules vont rester dans les creux des coins et quelques unes dans les creux dans la surface de jeu. Maintenant, on compte les points des boules et déduit la valeur de la boule verte.

Quand un joueur arrive à placer toutes les boules dans les creux au milieu et aux coins en ne tournant qu'une seule fois la toupie, il a le droit de jouer encore une fois.

Quand une boule est jeté en dehors du jeu, on n'a pas le droit de la remettre.

**Le vainqueur** est celui qui est le premier à obtenir une certaine somme, p.ex. 1000 points. Mais attention, à partir de 750 points, les points comptent seulement quand la boule rouge compte aussi.

**Amusez-vous bien !**

No.-Art. 1563

# Istruzioni di gioco

## I Roulette rustico "Natura" I

per 2 - 6 Persone e adatto per bambini a partire da 5 anni.

Si gioca usando 6 palline: 4 al naturale, 1 rossa e 1 verde (le ulteriori palline sono di riserva).

Le palline al naturale fanno valere il punteggio effettuato al singolare, mentre la rossa li raddoppia. La pallina verde invece, li fa valere al NEGATIVO.

Le 6 palline vanno posizionate al centro della roulette. Segue il posizionamento della trottola, comunque al centro della roulette facendola girare con le dita.

Alcune delle palline verranno percosse nelle fossette marginali, mentre invece alcune rimarranno ferme nelle perforazioni con valori numerici. Quindi verranno sommati i valori ottenuti valutando che le palline contano singolarmente, la rossa al doppio e la verde al negativa (va detratto). Se un giocatore dovesse ottenere che tutte le palline siano andate nelle fossette marginali o che tutte le fossette con valore siano occupate, questo ha diritto a un ulteriore lancio (cumulativamente validi). Se una pallina dovesse uscire dal campo di gioco, questa non verrà rimessa in gioco e non darà valore per la tornata in corso, verrà rimessa a gioco nel successivo tiro.

**Vince** il giocatore che raggiunge per primo il valore che inizialmente si aveva stabilito per esempio 1000 punti. Ma attenzione a 3 quarti del valore deciso (in questo caso dai 750 punti in poi) i valori da conteggiare saranno validi, solo se anche la pallina Rossa è rimasta in una fossetta con punti, in caso contrario il lancio vale zero punti.

**Buon divertimento!**

No.-Art. 1563