

Bowling

jeu de dés règlement

Se joue avec 10 dés

Une partie de bowling se déroule en 10 frames (10 tours).

Dés fournis avec le jeu

Face des dés Bowling

4 Dés   


3 Dés    

3 Dés    


On peut aussi utiliser des dés standards

4 Dés de même couleur (Blanc)


1, 3 et 5 (nombre impair) = Blank (quille tombée)

2,4 et 6 (nombre pair) = Pin (quille restée debout) 


3 Dés de même couleur (Vert)

1 = Spare (réserve) 


3 et 5 (nombre impair) = Blank (quille tombée)

2,4 et 6 (nombre pair) = Pin (quille restée debout) 




3 Dés de même couleur (rouge)


1 = Strike (abat) 

3 et 5 (nombre impair) = Blank (quille tombée)

2,4 et 6 (nombre pair) = Pin (quille restée debout) 

Définition des dés

		Premier Lancer	Deuxième Lancer
Pin		Quille Resté debout	Quille Resté debout
Blank	<input type="checkbox"/>	Quille Tombé	Quille Tombé
Strike		Abat	Quille Tombé
Spare		Quille Tombé	Réserve

Strike =  ou 10 x Après un Strike, le lancer suivant devient comme un premier lancer, Toutes les quille sont tombées

Comment jouer :

Le plus jeune joueur joue en premier. Le joueur roule les 10 dés. Si un « X » apparaît sur l'un des dés le premier lancer, le joueur a obtenu un « abat ».

Un X est inscrit dans le coin supérieur droit de la case de pointage du joueur pour le premier tour, et le joueur fait deux autres lancers pour le pointage.

Si un "X" n'est pas obtenu au premier jet, le joueur enregistre le nombre de quilles « abattues » (dés vierges).

Le nombre de quilles abattues (dés vierges) au premier lancer est enregistré en haut à gauche de la case de pointage du cadre du joueur.

Le joueur fait un deuxième lancer. Au deuxième lancer, le joueur lance tous les dés qui ont atterri avec une face de quilles vers le haut (Pin laissées debout).

Si un « / » apparaît sur l'un des dés du deuxième lancer, le joueur a lancé une "réserve" (toutes les quilles abattues avec deux lancer) et le joueur fait un troisième lancer pour le pointage.

Le "/" ou le nombre de quilles abattu dans le deuxième lancer est enregistré en haut à droite de la case de pointage du cadre du joueur.

Un tour terminé est soit un abat, une réserve ou des quilles complètement abattues après deux lancers. Le jeu passe ensuite au joueur suivant.

Continuer à jouer comme ci-dessus jusqu'à ce que les dix tours aient été complétés.

Pointage:

Les points se comptent comme un bowling normal.

Compter le total de nombre de quilles abattues dans chaque case et ajouter le au total courant. Enregistrez le total cumulé en bas de chaque case de pointage du tour.

Un abat compte pour 10 plus le total de vos deux prochains lancers.

(Ex. Un abat au premier lancer suivi par des lancés de cinq et trois donnerait un pointage de 18 dans le premier tour, le deuxième tour marquerait huit pour un total de 26 après deux tours.)

Une réserve compte pour 10 plus le prochain lancer.

Le 10ème tour a des cases supplémentaires au cas où le premier lancer dans ce tour est un abat ou le second est une réserve. En cas d'abat, indiqué par un « X » : 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants.

En cas de « réserve », indiquée le nombre de quilles renversées au premier lancer, suivi d'un « / », par exemple « 8 / ») : 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant.

Exemple de pointage :

FRAMES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PLAYERS Jim	X	3 /	6 1	X	X	X	2 /	9 0	7 /	X 7 2
	20	36	43	73	95	115	134	143	163	182

Frame 1 (Tour 1)

Strike (10), plus les deux prochaines boules (3)(7) = 20

Frame 2)

Premier lancer, 3 quilles tombées,

Deuxième lancer /,

Troisième lancer, 3 quilles tombées,

Spare (10) + (6) = 16 ajoutez au pointage = 36 (20 + 16)

Frame 3)

Premier lancer, 6 quilles tombées

Deuxième lancer, 1 quille tombée

7 points ajoutez au pointage = 43 (36 + 7)

Frame 4)

Strike (10) plus les deux prochaines boules (10)(10) = 30 ajoutez au pointage = 73 (43 + 30)

Frame 5)

Strike (10) plus les deux prochaines boules (10)(2) = 22 ajoutez au pointage = 95 (73 + 22)

Frame 6)

Strike (10) plus les deux prochaines boules (2)(8) = 20 ajoutez au pointage = 115 (95 + 20)

Frame 7)

Premier lancer, 2 quilles tombées,

Deuxième lancer /,

Troisième lancer, 7 quilles tombées,

Spare (10) + (9) = 19 ajoutez au pointage = 134 (115 + 19)

Frame 8)

Premier lancer, 9 quilles tombées,

Deuxième lancer, 0 quilles tombées

9 quilles tombées ajoutez au pointage = 143 (134 + 9)

Frame 9)

Premier lancer, 7 quilles tombées,

Deuxième lancer /,

Troisième lancer, 3 quilles tombées,

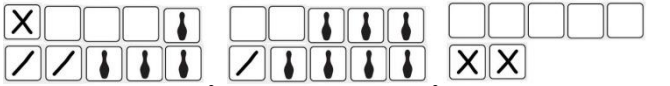
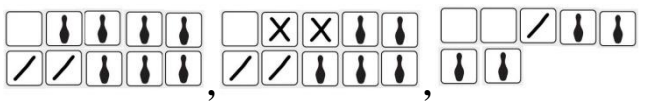
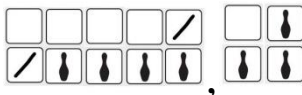
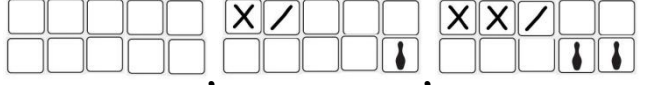
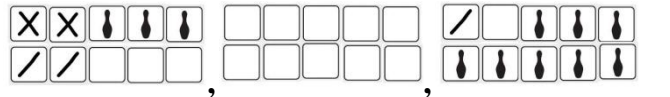
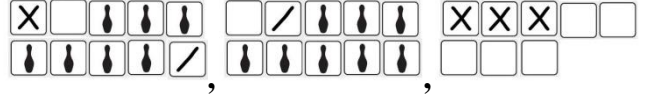
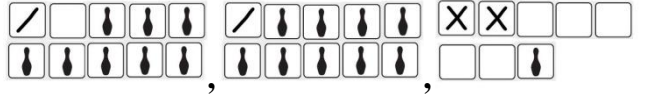
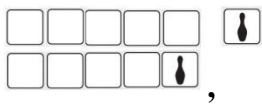
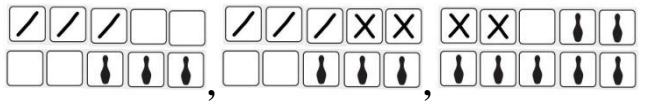
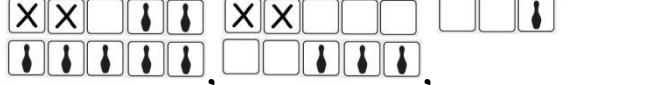
Spare (10) + (10) ajoutez au pointage = 163 (143 + 20)

Frame 10)

Strike (10), plus les deux prochaines boules (7)(2) ajoutez au pointage = 182 (163 + 19)

Exemple de partie :

FRAMES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PLAYERS										
Jim	X	3 /	6 1	X	X	X	2 /	9 0	7 /	X 7 2
	20	36	43	73	95	115	134	143	163	182

<p>Frame 1 (Tour 1) Strike (10), plus les deux prochaines boules (3)(7) = 20</p>	
<p>Frame 2) Premier lancer, 3 quilles tombées, Deuxième lancer /, Troisième lancer, 3 quilles tombées, Spare (10) + (6) = 16 ajoutez au pointage = 36 (20 + 16)</p>	
<p>Frame 3) Premier lancer, 6 quilles tombées Deuxième lancer, 1 quille tombée 7 points ajoutez au pointage = 43 (36 + 7)</p>	
<p>Frame 4) Strike (10) plus les deux prochaines boules (10)(10) = 30 ajoutez au pointage = 73 (43 + 30)</p>	
<p>Frame 5) Strike (10) plus les deux prochaines boules (10)(2) = 22 ajoutez au pointage = 95 (73 + 22)</p>	
<p>Frame 6) Strike (10) plus les deux prochaines boules (2)(8) = 20 ajoutez au pointage = 115 (95 + 20)</p>	
<p>Frame 7) Premier lancer, 2 quilles tombées, Deuxième lancer /, Troisième lancer, 7 quilles tombées, Spare (10) + (9) = 19 ajoutez au pointage = 134 (115 + 19)</p>	
<p>Frame 8) Premier lancer, 9 quilles tombées, Deuxième lancer, 0 quilles tombées 9 quilles tombées ajoutez au pointage = 143 (134 + 9)</p>	
<p>Frame 9) Premier lancer, 7 quilles tombées, Deuxième lancer /, Troisième lancer, 3 quilles tombées, Spare (10) + (10) ajoutez au pointage = 163 (143 + 20)</p>	
<p>Frame 10) Strike (10), plus les deux prochaines boules (7)(2) ajoutez au pointage = 182 (163 + 19)</p>	



BOWLING DICE

Score Sheet

FRAMES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PLAYERS										

All the fun of lane bowling, without the gutterballs!