

PATIGO ou jeu du trou du chat

1^{ère} version :

Règle du jeu: L'ordre de passage est décidé par tirage au sort.

Chaque joueur prend alors son dé de position correspondant (dés numérotés de 1 à 4 joueurs) . Pour une manche , chaque joueur dispose de 10 lancers (2 fois 5 boules). Au début du jeu , placer les plots de marquage de part et d'autre de la caisse , le premier plot de marquage à 2.00 m puis tous les mètres pour les autres (voir photo ci-dessous).



A chaque fois qu'une boule franchit le trou du chat , le joueur recule son dé de position d' 1 plot. Lorsque le joueur a lancé toutes ses boules , il obtient les points du plot de marquage correspondant à son dé de position.

Par équipes , on totalise les points obtenus par chaque joueur.

Plot 1 (2 mètres) 10 pts

Plot 2 (3 mètres) 20 pts

Plot 3 (4 mètres) 30 pts

Plot 4 (5 mètres) 40 pts

Plot 5 (6 mètres) 50 pts

Plot 6 (7 mètres) 60 pts

Plot 7 (8 mètres) 70 pts

Plot 8 (9 mètres) 80pts ...

Les distances peuvent être adaptées pour les enfants . Par exemple , le plot 1 à 1.50 m et décalage des autres plots tous les 0.50 m.

2^{ème} version :

Cette version du jeu propose au joueur de marquer un maximum de 30 points en 3 lancers de boules; C'est au joueur de choisir les points qu'il désire obtenir en posant le trou du chat sur les marques. Beaucoup de joueurs misent tout de suite sur le 10 et beaucoup de déceptions pour eux lorsqu'il n'y parviennent pas. Il vaut mieux commencer petit et assurer les 2 autres tirs s'il y a réussite.

