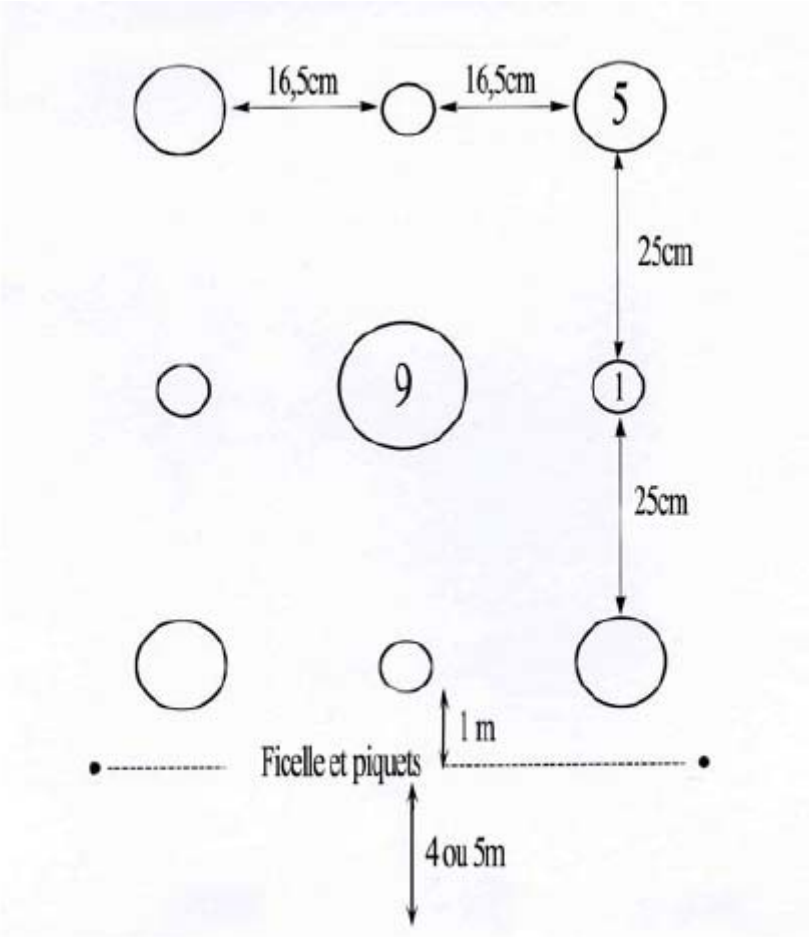
KILHOU KOZ

LE BUT DU JEU

Le jeu consiste à réaliser le plus de points possible en renversant le plus de fois possible la « vieille », la quille centrale qui vaut neuf points. Si plusieurs quilles sont abattues ensemble, elles perdent leur valeur spécifique et ne valent plus qu'un point.

LE DEROULEMENT DE LA PARTIE - LES JOUEURS

Les parties sont jouées en individuel ou par équipe. Les neuf quilles sont disposées en rectangle, le petit côté du rectangle étant tourné vers le joueur. Chaque joueur se place sur le point de lancer des boules qui est situé à 5-6 m de la 1ère quille. Ce « but » mesure 1 m de large et le joueur n'a pas le droit d'en sortir sur les côtés. La quille centrale (appelée la vieille) vaut neuf points si elle tombe seule. Les quatre quilles d'angle (moyennes) valent 5 points et les quilles du milieu des côtés (petites) valent 1 point. Les valeurs spécifiques des quilles sont annulées si deux quilles ou plus tombent ensemble. Après le tirage au sort, les joueurs jouent à la suite leurs 5 boules. Pour qu'un lancer soit valable, la boule doit rouler sous une ficelle tendue à 20 cm de hauteur et située à 1 m avant le quillier. La comptabilité des points de chaque joueur est tenue par un marqueur. En équipe, ils s'ajoutent pour déterminer les résultats. Seule la quille centrale est relevée au cours de la manche. Dès que les autres quilles tombent, elles sont enlevées du jeu. Une technique est de faire d'abord tomber la rangée centrale (3 points), puis ensuite de faire tomber la 9 à chaque boule (36 points), soit un total de 39, même si les 45 points sont mathématiquement réalisables.

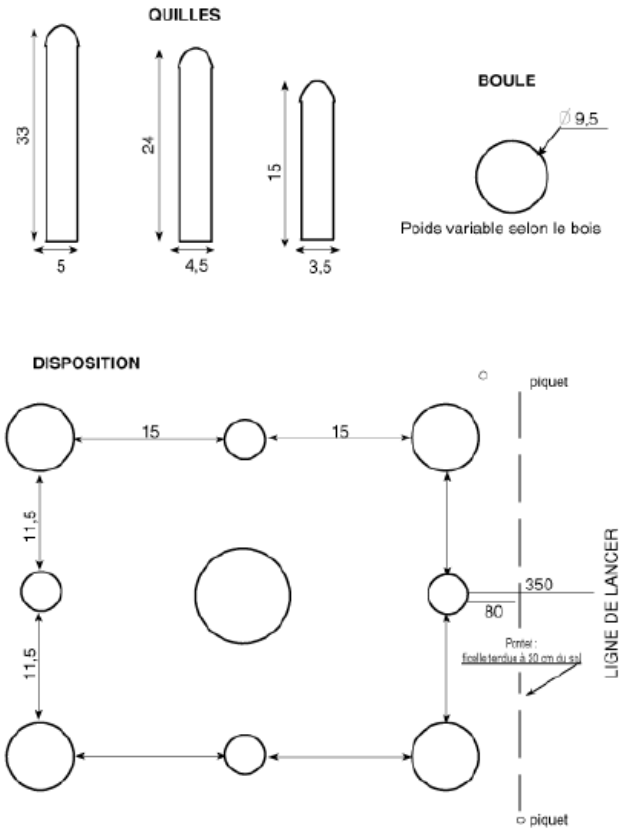


LE JEU COMMENCE :
Tiré au sort, le premier joueur se positionne sur la ligne de lancer.

DÉROULEMENT :
Les joueurs effectuent les cinq lancers à la suite. Chacun doit faire rouler la boule au moins un mètre avant les quilles. Chaque quille doit être abattue seule pour valoir sa valeur, à savoir la quille centrale : 9 points, les quilles moyennes : 5 points ; les petites : 1 point. Si plusieurs quilles tombent ensemble, elles ne valent plus qu'un point chacune. Seule "la vieille" (la grande centrale), si elle tombe, peut être relevée entre chaque lancer.

LE JEU S'ACHÈVE :
Le gagnant est le joueur ou l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points après avoir épuisé les 5 lancers autorisés.

Autre façon de jouer :
Par contrat, les joueurs fixent un certain nombre de points à atteindre. Le gagnant est celui qui le premier y parvient ou qui s'en approche le plus.

REMARQUE PÉDAGOGIQUE : Il est important de varier le matériel, la distance entre les joueurs et les quilles en fonction de l'âge des sujets. Pour l'adulte, la distance de lancer est de 5,50 m et les quilles ont les dimensions suivantes : la grande quille : 50 cm, les moyennes : 35 cm, les petites : 20 cm.

SCHEMA DU JEU :