



# «LA 12 À ROGER»




## CONTENU

- 12 bouteilles (quilles) numérotées
- 2 bûches
  -  plus grosse et plus lourde pour des dégâts assurés ;
  -  plus petite et plus légère, pour ceux et celles qui ont du « visou », ou qui croient en avoir et pour les enfants.
- 1 sac de transport

## COMMENT ÊTRE LE KING DE LA 12 ?

**Sois le premier Roger à atteindre le pointage de 51 pile-poil !**

- Place les bouteilles au sol tel que sur le plan à l'extrémité du 
- Fais 5 enjambées à partir de la première rangée de bouteilles et marque une ligne au sol.
- Chacun pour soi, un contre un, deux contre deux ou gang contre gang, à tour de rôle, lance une des deux bûches sur les bouteilles pour marquer des points.
  - Si **une seule** bouteille tombe, tu marques la valeur inscrite sur celle-ci.
  - Si **plusieurs** bouteilles tombent, compte le nombre de bouteilles couchées au sol comme pointage, sans tenir compte des valeurs individuelles de chacune.
  - Une bouteille qui n'est **pas couchée** de tout son long sur le sol ne compte pas au pointage, et n'essaye pas en soufflant dessus !
- Après ton lancer, prends chaque bouteille couchée au sol à l'endroit où elle est tombée et replace-la debout à sa tête. De cette façon, le jeu s'étendra, la stratégie et le « visou » deviendront alors essentiels au fur et à mesure que le jeu évoluera.
- Si tu dépasses 51 points, tu retombes à 26 points, dommage mais... la partie continue !
- Si le même Roger lance **trois tours de suite** sans toucher **aucune** bouteille, il est alors éliminé. Ah dommage ! Sa partie est **terminée** ! Mais il peut toujours replacer les bouteilles ou encore servir des drinks!

## VARIANTES

Tu peux utiliser ton imagination, mais voici quand même quelques idées si tu en manques :

- Fais tomber uniquement la bouteille #12 et le Roger suivant jouera les yeux bandés;
- Avant de lancer, tu peux « caller » une bouteille; tu réussis, double tes points;
- Mieux encore, si tu fais tomber uniquement la bouteille #1, l'adversaire te paye un «shooter» de ce qu'il a sous la main;
- Donne une pénalité à l'adversaire une fois durant la partie : il doit tenter de faire tomber des bouteilles avec sa gougone.

**Roger Bontemps est un ben bon gars. Par contre, il n'est pas responsable des accidents. Alors, sois prudent l'ami !**