

# lo juòc de la 'sieta

## le jeu de l'assiette



*Le premier joueur, placé à l'extrémité de la table entre les pieds du tréteau, doit lancer son assiette au delà de la limite tracée.*

*Il est interdit de la faire glisser à la main dans la zone des 80cm.*

*L'adversaire fait de même, mais son assiette doit rester en retrait de celle du premier joueur (pour sa première assiette uniquement).*

*S'il arrive que le premier joueur ait joué au ras de la ligne des 80 cm, le second doit impérativement établir un contact entre les 2 assiettes.*

*Pour cela, il peut pousser celle de son adversaire ou faire un "beudet" (la*

*faire chevaucher) sans la faire tomber, ni la dépasser.*

*Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour en gardant comme objectif de placer le plus possible d'assiettes devant celles de l'adversaire. Pour cela, il faut bien se placer et chasser les assiettes adverses, c'est à dire les faire tomber.*

*Attention : on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total.*

*Faire du "bos" : le joueur doit toujours avoir une assiette sur la table; s'il n'a plus d'assiettes, son adversaire demande "du bos" et le concurrent doit rejouer jusqu'à ce qu'il ait de nouveau une assiette sur la table.*

*Lorsque les deux joueurs ont épuisé leurs assiettes, on compte le nombre d'assiettes, les plus avancées appartenant au même joueur, qui remporte autant de points que d'assiettes. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux ait totalisé 15 ou 21 points. Chaque fois qu'une règle n'est pas respectée (la ligne des 80 cm - la première assiette du 2<sup>ème</sup> joueur - chasser avant la 6<sup>ème</sup> assiette - plus d'assiettes sur la table) le joueur est pénalisé et doit rejouer; il compromet ainsi ses chances de marquer un ou plusieurs points en possédant la dernière assiette du jeu, déterminante lorsqu'elle est jouée avec intelligence et adresse.*

