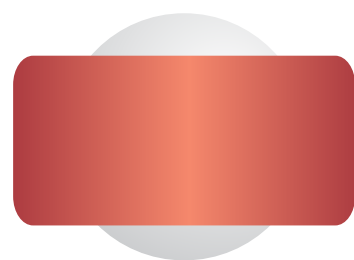
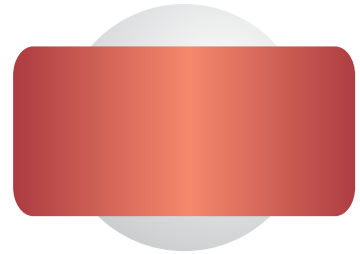


**Ginzaboule**



# Ginzaboule



- Un jeu non violent d'adresse et de stratégie, amusant et facile à jouer.
- Conçue au Québec en 1989, la table de jeu **GINZA BOULE** jouit maintenant d'une réputation internationale.
- Son concept avant-gardiste, son design soigné, la qualité de sa fabrication en font le jeu gagnant des années '90.
- Des tournois enlevants ont lieu chaque année en Amérique où de nouvelles ligues naissent régulièrement.
- GINZA BOULE**, le jeu convivial par excellence se joue normalement entre deux équipes de deux joueurs chacune.
- Enfants comme adultes de tous les milieux en deviennent vite passionnés.

A votre tour ... de l'essayer !



## RÈGLEMENTS OFFICIELS



On tire au sort pour déterminer l'équipe qui choisit sa couleur et qui débute la partie.



- 1- Une partie compte 21 points exactement. La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.
- 2- L'équipe qui perd une manche doit débiter la suivante.
- 3- L'équipe qui a débuté une manche se terminant à égalité, doit débiter la suivante.
- 4- Si la partie se termine par un pointage égal (21 à 21), on reprend la dernière manche.
- 5- Un beigne ne peut compter pour le pointage d'un espace donné, que s'il est situé complètement à l'intérieur de cet espace, sans toucher une ligne noire.
- 6- Lorsqu'un beigne s'arrête et touche une ligne noire située entre deux espaces de pointage, on enregistre le plus petit des deux pointages.
- 7- Un beigne qui s'arrête dans l'espace central, entre les deux lignes pointillées, doit être enlevé immédiatement.
- 8- Après chaque manche, on compte les points, et chaque équipe enregistre les siens sur les bouliers respectifs avant de commencer la manche suivante.
- 9- Quand une manche est achevée, les deux joueurs qui ont les beignes devant eux, commencent la suivante.
- 10- Lorsqu'un joueur lance un beigne, il doit le faire à l'intérieur de la rampe de lancement, et ne doit jamais toucher la ligne pointillée.

## DESCRIPTION DU JEU

Équipe rouge = Joueurs #  et # 

Équipe bleue = Joueurs #  et # 

Le joueur #  joue contre le joueur # 

Le joueur #  joue contre le joueur # 

Débutant espace 1 = 1 point : Expert espace 0 = 0 point  
 Débutant espace 2 = 2 points : Expert espace 1 = 1 point  
 Débutant espace 3 = 3 points : Expert espace 2 = 2 points

4 Beignes rouges 

4 Beignes bleus 

**MANCHE:** Les deux joueurs situés à une même extrémité du plateau lancent, à tour de rôle, un beigne, jusqu'à épuisement des 8 beignes.

**RAMPE DE LANCEMENT:** Partie du plateau située entre le dalot et la ligne pointillée.

# Ginzaboule

Droits de design industriel  
 Canada, États-Unis, France, Royaume Uni,  
 Benelux, Allemagne, Australie, Japon & Autres.  
 Fabriqué au Canada

