

BILLARD HOLLANDAIS

Règles du jeu

- Se joue à 1 contre 1 ou à deux équipes
- Le but est de faire le maximum de points en rentrant des palets de bois dans des casiers. Il s'agit d'un lancer de palets «glissés» par un mouvement de bras.
- Chaque joueur lance 30 palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points; Une fois tous les palets lancés, le joueur peut récupérer ceux qui ne sont pas rentrés dans des casiers et relancer ceux-ci une seconde fois. Il procède de la même manière une troisième fois avec les palets non rentrés lors du 2ème lancer.

Si un palet entre dans un compartiment par dessus au lieu d'entrer par l'ouverture, ou s'il est projeté hors du jeu, il ne compte plus et est placé de côté. Il pourra être de nouveau joué à la série de lancers suivante. Si cela se produit au troisième lancer, ce palet ne pourra pas être re-joué. De même, tout palet qui revient au delà de la ligne de lancer est éliminé pour le lancer en cours.

- Après les 3 lancers, les points sont alors comptés de la manière suivante : si chaque casier contient au moins un palet, le joueur marque 20 points, si chaque rigole contient au moins deux 2 palets, il en marque 40 et ainsi de suite. Après avoir décompté les palets constituant des séries de 20 points, les palets restants situés dans les casiers valent le nombre de points indiqués par chaque casier. Les palets qui ne sont pas entièrement rentrés dans les cases ne rapportent aucun point.

Exemple : si chaque casier contient chacun 3 palets, sauf le quatrième casier (celui à 4 points) contenant 6 palets, le score total est de $(3 \times 20) + (3 \times 4)$ points, soit 72 points.



Ce jeu vous plaît ? Vous pouvez le louer ou l'acheter !

Règles alternatives

Si dans les règles alternatives vous jouez avec seulement 4 palets, la différence essentielle réside dans la manière d'obtenir les points. Ces règles vous proposent plus de stratégie dans le choix des arches à viser. En effet, les « Séries » dont la règle est à lire plus bas vous permettront d'orienter vos tirs vers telle ou telle arche en fonction de votre réussite.

- Le but du jeu est de faire glisser 4 palets individuellement par un mouvement de bras dans les couloirs marqués : 1, 2, 3 et 4 points.
- Chaque participant lance les 4 palets et récupère une première fois puis une deuxième fois les palets qui n'ont pas pénétrés dans les couloirs. Vous disposez donc de trois séries de lancers.
- Les points sont acquis quand le palet a dépassé la partie antérieure de la porte numérotée. Si un palet entre dans un compartiment par dessus au lieu d'entrer par l'ouverture, ou s'il est projeté hors du jeu, il ne compte plus et est placé de côté. Il pourra être de nouveau joué à la série de lancers suivante. Si cela se produit au troisième lancer, ce palet ne pourra pas être rejoué. De même, tout palet qui revient au delà de la ligne de lancer est éliminé pour le lancer en cours. Les palets qui ne sont pas entièrement rentrés dans les cases ne rapportent aucun point.
- Le comptage des points et les « séries » :
 - Chaque palet vaut le chiffre indiqué sur la porte du couloir dans lequel il se situe.
 - Tous les palets rentrés = 5 points de bonus.
 - Tous les palets rentrés dans le même couloir = 10 points de bonus.
 - 1 palet par couloir = 15 points de bonus.
 - 4 tirs de la 1ère série de lancers gagnants = 20 points de bonus.
- En jouant, vous vous rendrez compte que ces séries de tirs gagnants sont combinables.
- Ensuite un autre joueur prend la place et essaie de faire un score plus important. Le vainqueur est le joueur ayant atteint un score définit en début de partie. Il est conseillé pour les débutants d'atteindre le score de 56 points.