

# LA TABLE À GLISSER

## Jeu d'adresse

Dimensions :

122 cm x 51 cm

Nombre de joueurs : 2

Livré avec :

- 1 palet

- 2 poignées



### But du jeu :

Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.

### Règle du jeu :

A l'aide d'une pièce on tire au sort le joueur qui engagera la partie.

A chaque fois que vous parvenez à marquer un but, vous marquez 1 point.

Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner. Par exemple, si les 2 joueurs sont à 4 à 4, le score minimum sera de 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de suite.

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.

Un palet qui entre dans le camp adverse en passant par-dessus n'est pas valable.