

# 1 QUILLE ! (et c'est un strike)



## Présentation

*1 Quille ! (et c'est un strike)* est un jeu de bowling décalé dans lequel vous devez frapper une piste de bowling avec un « bâton à boules » pour renverser des quilles. Mais plutôt que de toutes les renverser, le but est ici de laisser debout un nombre spécifique de quilles : soit autant de quilles que le chiffre inscrit sur l'un de vos jetons Objectif, soit exactement une quille pour faire un strike ! Les joueurs tapent sur la piste à tour de rôle, et le premier à retourner tous ses jetons gagne la partie !

## Matériel

1 fiche de règles, 10 quilles  
1 bâton à boules, 12 jetons Strike  
16 jetons Objectif, 1 piste

\* La piste est imprimée au dos de l'étui bleu.

## Mise en place

1. Placez la piste au centre de la surface de jeu.
2. Distribuez 2 jetons Strike à chaque joueur.

Jeton Strike Recto Verso

Retournez tous les jetons Objectif face cachée, mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur.

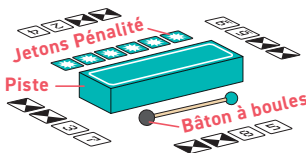
Jeton Objectif 2 Recto Verso

Chaque joueur pose ses jetons face visible devant lui.

3. Prenez 6 autres jetons Objectif et placez-les face cachée à côté de la piste. (Si vous jouez à 6, prenez seulement les 4 jetons restants.)

Ces jetons Objectif serviront de « jetons Pénalité ».

Écartez du jeu les jetons Strike et les jetons Objectif non utilisés.



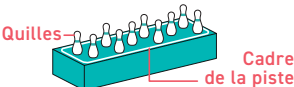
## Déroulement

Le joueur qui est allé au bowling le plus récemment devient le premier joueur.

### 1 Placer les quilles

Le joueur à droite du premier joueur pose toutes les quilles sur la piste. Il peut les poser n'importe où, du moment qu'elles ne dépassent pas du cadre de la piste et qu'elles ne se touchent pas.

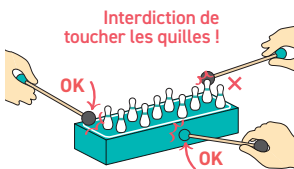
Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.



### 2 Renverser des quilles

À votre tour, prenez le bâton à boules et frappez la piste pour renverser les quilles. Vous pouvez taper n'importe où sur la piste (avec n'importe quelle boule du bâton), mais vous ne devez jamais toucher directement une quille.

Vous devez renverser au moins 1 quille. Si vous n'en renversez aucune, vous pouvez réessayer une fois. Si vous n'en renversez toujours pas à votre seconde tentative, vous recevez une pénalité (voir plus loin).



### 3 Compter les quilles restantes

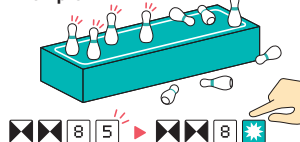
Comptez le nombre de quilles toujours debout sur la piste.

**Joli coup !** Si le nombre de quilles toujours debout est égal à la valeur de l'un de vos jetons Objectif

Retournez le jeton Objectif correspondant.

\* Si vous avez 2 jetons Objectif indiquant le même chiffre, retournez-en 1 seul.

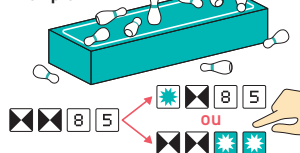
Exemple



**Strike !** S'il ne reste qu'une seule quille debout

Retournez soit 1 de vos jetons Strike, soit 2 jetons Objectif (ou 1 seul jeton s'il ne vous en reste plus qu'un).

Exemple



Si vous ne faites ni un joli coup, ni un strike, ne retournez pas de jeton.

## Pénalités

Les actions suivantes entraînent des pénalités :

- ✗ Renverser toutes les quilles
- ✗ Ne renverser aucune quille à son second essai
- ✗ Toucher directement une quille et la renverser

Lorsque vous recevez une pénalité, prenez 1 jeton Pénalité et posez-le face visible à côté de vos autres jetons : vous devrez également retourner ce jeton Pénalité pour pouvoir remporter la partie.

### 4 Passer le bâton à boules

Après avoir joué votre coup, passez le bâton à boules au joueur suivant. Continuez ainsi tant qu'il reste au moins deux quilles debout, sans jamais redresser les quilles ayant été renversées d'un tour à l'autre.

\* Un joueur peut retirer de la piste les quilles qui ont déjà été renversées avant de commencer son tour.

### 5 Remplacer les quilles

Si vous faites un strike ou si vous renversez toutes les quilles (et donc qu'il reste moins de 2 quilles debout), remplacez les 10 quilles sur la piste, en suivant les règles de mise en place. Passez ensuite le bâton à boules au joueur suivant : la partie continue !

**Exemple :** Il reste 2 quilles et vous en renversez une : c'est un strike ! Vous remplacez donc les 10 quilles sur la piste.

## Fin de la partie

Le joueur parvenant en premier à retourner tous ses jetons (y compris ses jetons Pénalité) gagne la partie.

Si vous tombez à court de jetons Pénalité avant que quelqu'un ne gagne, jouez la « Mort subite ».

### Mort subite

Durant la Mort subite, si un joueur doit recevoir un jeton Pénalité, il est à la place immédiatement éliminé.

Le vainqueur reste le premier joueur à retourner tous ses jetons, ou à défaut, le seul joueur à ne pas avoir été éliminé.

Conception : Susumu Kawasaki  
Illustrations : Yoshiaki Tomioka  
Coordination : Naotaka Shimamoto, Tomomi Adachi

Ajustement des règles : Naotaka Shimamoto, Masayuki Ikegami, Itsuka Takeuchi  
Gestion de projet FR : Guillaume Dejonghe  
Traduction FR : Armande Bessire  
Relecture FR : Robin Lepumey  
Graphisme FR : Charlie Metz  
©2023 Susumu Kawasaki & itten, LLC.  
©2025 IELLO SAS pour la version française.  
Tous droits réservés.

www.itten-games.com  
iello.fr

