

Règle du jeu « Five stones »

Nombre de participants: au moins 1.

Surface de jeu: Habituellement sur le sol.

Objectif: Obtenir le plus de points possible en réalisant le plus grand nombre d'ensembles de huit étapes.

Comment jouer ?

1. Les joueurs déterminent l'ordre de jeu.
2. Chacun joue le jeu à tour de rôle.
3. Un joueur commence par jeter les cinq pierres au sol. Il lance une pierre en l'air, ramasse une pierre du sol et attrape la première pierre de la même main. Il continue à ramasser chaque pierre de cette façon jusqu'à ce que les cinq pierres soient dans sa main.
4. Répétez l'étape 3 mais le joueur ramasse deux pierres à chaque fois.
5. Répétez l'étape 3 mais le joueur ramasse trois pierres la première fois et une pierre la deuxième fois ou vice versa.
6. Répétez l'étape 3, mais le joueur balaie les quatre pierres en une seule fois.
7. Le joueur lance une pierre en l'air, place les quatre autres sur le sol et attrape la pierre qui tombe avant qu'elle n'atterrisse. Il lance de nouveau la pierre et balaie les autres sur le sol, et attrape la pierre.
8. Il jette les cinq pierres par terre et en ramasse deux. Ensuite, il lance une pierre dans les airs et échange l'autre avec une pierre au sol (notez que pour cette action, un joueur n'utilise qu'une seule main). Il continue à faire cela aux pierres qui restent sur le sol.
9. Une fois l'échange terminé, les deux pierres d'une main sont jetées. Le joueur prend une pierre avec la même main et attrape les deux pierres qui tombent séparément dans chaque main. Il continue de le faire jusqu'à ce qu'il y ait trois pierres dans une main et deux pierres dans l'autre. Les deux pierres restantes sont ensuite jetées et attrapées séparément dans chaque main. Il lance la dernière pierre et l'attrape de l'autre main.
10. Le joueur lance les cinq pierres au sol. L'adversaire sélectionne la pierre à lancer en l'air. Le joueur lance la pierre sélectionnée et balaie les autres sur le sol puis attrape la pierre qui tombe. Lorsque toutes ces étapes sont terminées, le joueur marque un point et repart de l'étape 3.
11. Le joueur cesse de jouer quand:
 - a. La pierre, qui est jetée en l'air, n'est pas attrapée à temps.
 - b. Il touche ou déplace des pierres loin de celles qu'il a ramassées.
12. Lorsqu'il revient à son tour, le joueur part du pas où l'erreur a été commise.

Le gagnant est celui qui complète l'ensemble de huit étapes le plus grand nombre de fois.