

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La pétanque

La pétanque a envahi la France.

Parti des rivages du Midi, des places ombragées de platanes où traîne l'accent de Marius, ce phénomène provençal est devenu national.

En effet, quels sont ceux qui n'ont jamais, au moins une fois dans leur vie, lancé maladroitement, ou avec science, une boule vers le petit cochonnet ?

Ce jeu que vous allez découvrir restitue fidèlement toutes les phases d'une partie de pétanque.

Bien sûr, le hasard y joue un rôle et la force physique n'est pas indispensable, mais pour vous reposer des vraies parties, ou pour les continuer, confortablement installé dans un fauteuil, voici un terrain, des boules et de la bonne humeur.

LE JEU COMPREND

- 1 terrain
- 6 boules dorées
- 6 boules argentées
- 2 cochonnets en bois
- 2 dés.

Pour ceux qui n'auraient jamais joué à la pétanque, nous précisons que le jeu consiste à placer ses boules le plus près possible du cochonnet.

Quelques termes à connaître :

- Cochonnet** petite boule en bois que l'on lance au début de la « mène ».
- Pointer** envoyer une boule de façon à la placer près du cochonnet.
- Tirer** lancer une boule directement sur une autre boule déjà placée pour l'enlever et prendre éventuellement sa place.
- Carreau** se dit d'un tir particulièrement réussi où la boule tireuse prend la place de la boule tirée.
- Pointeur** le joueur dont la fonction principale est de pointer.
- Tireur** le joueur qui, grâce à son habileté, a pour principale fonction de tirer.
- Point** un point est marqué par chacune des boules d'une même équipe, qui se trouve plus proche du cochonnet que la meilleure des boules de l'équipe adverse.
- Mène** succession de coups comportant un lancement du cochonnet et de chacune des boules. Les points sont comptés à la fin de chaque « mène ». L'ensemble des « mènes » constitue la partie.

RÈGLE DU JEU

Le terrain que vous avez devant les yeux comporte des petits trous qui correspondent aux différentes positions que peuvent prendre les boules, et des flèches qui représentent les accidents de terrain (pierres, trous, bosses, etc.). Comme dans la vraie pétanque, on peut pointer et on peut tirer, mais ici par l'intermédiaire de deux dés.

Une partie peut se jouer individuellement, un joueur contre un autre joueur qui prennent chacun trois boules de la même couleur, ou entre deux équipes de deux ou trois joueurs ayant chacun deux boules de la même couleur avec stries identiques.

Dans une équipe, l'un des joueurs peut être capitaine ; il attribue les fonctions de tireur et de pointeur et décide de la tactique.

LA PARTIE

Nous supposerons ici une partie opposant deux équipes de deux joueurs, la règle étant la même quand on joue individuellement. Un pointeur de chaque équipe lance un dé. Celui qui sort le chiffre le plus élevé commence la partie. Il choisit alors une ligne droite, dite ligne de jeu, indiquée en relief sur le terrain, à partir de la ligne de départ qui représente le traditionnel cercle dans lequel le joueur doit normalement se placer pour jouer.

Le pointeur qui commence la partie lance les deux dés, additionne les points et fait avancer le cochonnet sur la ligne de jeu choisie, d'autant de trous. Il rejoue autant de fois qu'il sera nécessaire pour amener le cochonnet entre les deux lignes transversales, matérialisant les limites minimum et maximum de 6 m et 10 m entre lesquelles le cochonnet doit s'arrêter pour que le lancer soit valable.

Le cochonnet étant placé, le premier pointeur de l'équipe lance sa première boule sur une ligne de jeu choisie, comme il l'a fait pour le cochonnet. Il essaie alors de s'approcher au maximum du cochonnet et s'arrête quand il le désire.

Ensuite un pointeur de l'équipe adverse procède de la même façon, en partant sur la ligne de jeu de son choix. Chaque équipe ayant maintenant une boule placée, l'une d'elle a pris momentanément le point. C'est alors à l'autre équipe de jouer jusqu'à ce qu'elle ait soit repris le point, soit épuisé ses boules, et ainsi de suite...

Toutes les boules ayant été jouées, on compte le ou les points marqués par l'une des équipes et l'équipe qui a marqué lance de nouveau le cochonnet pour commencer une nouvelle « mène ».

Accidents de terrain

Lorsque, au cours du jeu, une boule s'arrête sur l'une des flèches, elle doit obligatoirement suivre cette flèche jusqu'au bout. Elle est donc déviée. Le pointeur peut continuer à faire avancer cette boule, mais sur la nouvelle ligne de jeu.

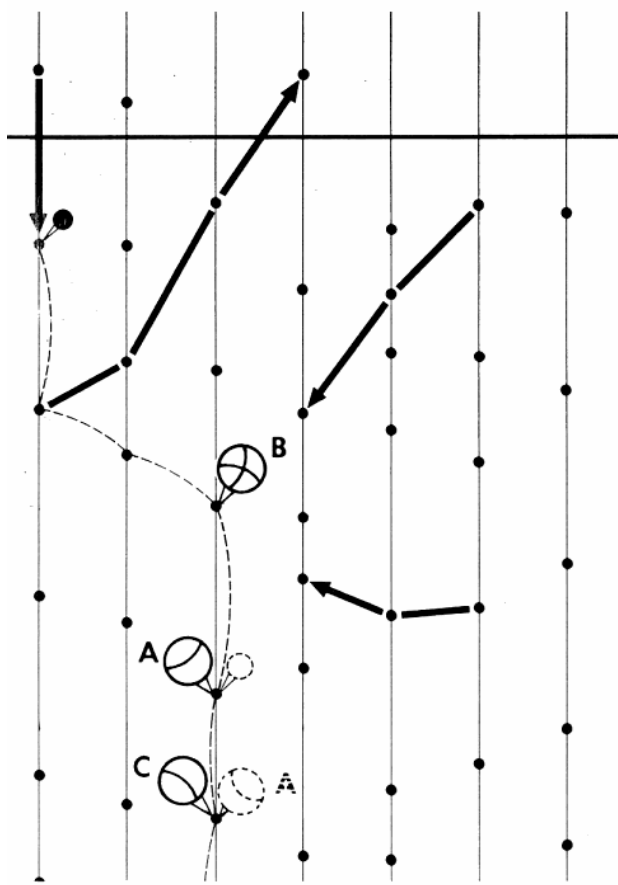
Phases de jeu particulières

POINTER : une boule rencontre une autre boule ou le cochonnet. Lorsque sur son parcours, une boule en rencontre une autre, cette boule est stoppée. Elle prend la place de la boule frappée qui, elle, avance d'autant de trous qu'il reste de points à compter.

Un joueur ne peut plus faire avancer sa boule si aucun trou ne le sépare de la boule qui est devant.

Exemple : un joueur a fait dix. Au bout de quatre, il rencontre une autre boule. Sa boule prend la place de la boule qu'il vient de rencontrer et celle-ci va se placer six trous plus loin.

Si plusieurs boules sont sur la même trajectoire, elles sont déplacées successivement comme indiqué ci-dessus jusqu'à épuisement des points à compter. Si une boule rencontre le cochonnet, celui-ci avance également du nombre de points qu'il reste à compter et la boule prend la place occupée précédemment par le cochonnet. Enfin, si le cochonnet vient frapper à son tour une boule, celle-ci bien entendu, ne bouge pas, mais le cochonnet est dévié vers les deux premiers trous qui se trouvent le plus dans l'alignement d'une diagonale montante, puis d'autant de trous qu'il reste de points à compter, cette fois-ci en reprenant la ligne droite. Le cochonnet est dévié vers la gauche si le



Croquis n° 1

La boule C arrive sur la boule A, et il lui reste encore cinq points à faire : elle prend la place de la boule A. Celle-ci avance en ligne droite, rencontre le cochonnet et prend sa place ; quatre trous restent à parcourir : le cochonnet est poussé en avant et rencontre la boule B ; celle-ci ne bouge pas. Le cochonnet est alors dévié sur la gauche (puisqu'il reste trois trous, chiffre impair, à parcourir). Et c'est la boule B qui prend le point.

nombre de points à compter est impair, et vers la droite si ce nombre est pair (voir ci-dessus, croquis n° 1).

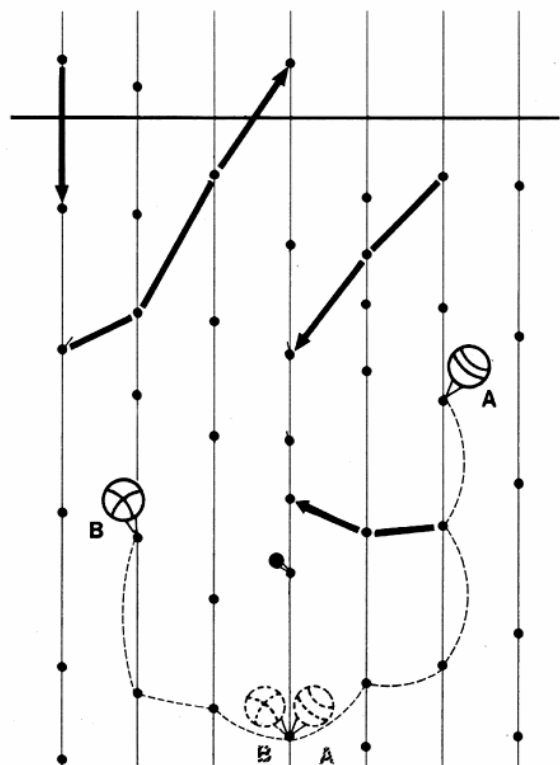
TIRER : un tireur qui tire une des boules de l'adversaire doit l'annoncer avant de lancer les dés et préciser en même temps quelle est la boule qu'il tire. Puis il lance les deux dés. Plusieurs possibilités peuvent alors se présenter, suivant le total des points obtenu :

1° Si le nombre total des points est de six, le tireur a réussi un « carreau ». Il met donc sa boule à la place de la boule tirée, qui, elle, est mise hors jeu jusqu'à la fin de la « mène ».

2° Si le nombre total de points est de sept ou huit, le tireur a réussi à ôter la boule adverse qui est déviée ainsi que la sienne. Dans ce cas, la boule tirée est déviée d'autant de trous qu'indiqué par le dé ayant le chiffre le plus élevé

Exemple (croquis n° 2).

Le tireur B annonce qu'il va tirer la boule A. Il fait sept. Un dé marque quatre, l'autre trois. La boule tirée A est déviée de quatre trous sur la droite (chiffre pair). La boule tireuse B est déviée de trois trous sur la gauche (chiffre impair).



et la boule tireuse est déviée d'autant de trous qu'indiqué par le dé ayant le chiffre le plus faible.

Les boules sont déviées soit à gauche, soit à droite suivant le principe des chiffres pairs et impairs comme indiqué à la fin du paragraphe précédent intitulé : « pointer ».

3° Si la combinaison obtenue avec les deux dés est : dix, onze ou douze, vous avez manqué votre tir. Par contre vous frappez la boule, lorsqu'il y en a une, qu'elle soit à vous ou à vos adversaires, qui se trouve la plus proche du cochonnet, et à condition qu'elle n'en soit pas éloignée de plus de deux trous en alignement. Le « carreau » dans ce cas là est obtenu avec le douze ou double-six. Le dix et le onze se jouent comme le sept et le huit et le déplacement des boules s'effectue de la même façon que pour un tir réussi, comme indiqué au paragraphe précédent.

4° Les combinaisons : deux, trois, quatre, cinq et neuf sont un tir totalement manqué. La boule est mise hors jeu.

5° Il est également possible de tirer le cochonnet dans les mêmes conditions. Si le tireur fait un « carreau » (six), le cochonnet est envoyé hors des limites du jeu et la « mène » est à rejouer (cela peut être éventuellement une manœuvre tactique). Si le tireur fait sept ou huit, sa boule continue en ligne droite (on admet que le cochonnet ne puisse faire dévier une boule) du chiffre le plus faible et le cochonnet part en diagonale du chiffre le plus fort, à droite ou à gauche, suivant le principe des chiffres pairs ou impairs déjà énoncé.

Remarques

Si une boule déviée par une flèche vient toucher et prendre la place d'une autre boule déjà placée au bout de cette flèche, cette dernière est projetée d'un trou en avant ou en arrière suivant le sens de la flèche.

Fin de partie

Une partie est gagnée lorsque l'une des équipes atteint le total de treize points. Les joueurs peuvent convenir au préalable de porter la partie en 15 points ou plus, de même que l'on peut décider d'un minimum de deux points d'écart entre perdant et gagnant. Soit : 11-13, 12-14, 13-15, etc.

La partie terminée, on peut faire une revanche et une belle s'il y a lieu.



N. B. Nous pensons, avec cette règle avoir couvert toutes les possibilités qui peuvent se présenter au cours d'une partie. Cependant, si après l'avoir lue et fait quelques parties, vous trouviez d'autres astuces qui pourraient encore améliorer ce jeu de pétanque, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos suggestions à l'adresse suivante :

Editions Robert Laffont - Département Jeux
12, rue de Seine - Paris VI^e