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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LA PÉTANQUE AUX DÉS

Règles du jeu

**La pétanque à la portée de tous, petits et grands.
Une bonne occasion de jouer même à l'intérieur,
qu'il vente ou qu'il pleuve !**

Le petit lexique de la pétanque :

Voici quelques expressions qui vous aideront
à vous mettre dans l'ambiance ensoleillée de la pétanque.
(à lire avé l'assent...)

- ***Pointer :*** *Lancer la boule pour la rapprocher le plus possible du cochonnet.*
- ***Tirer :*** *Lancer la boule afin de chasser une boule adverse.*
- ***Avoir le point :*** *Avoir la boule la mieux placée (= la plus proche du cochonnet).*
- ***Boule frappée :*** *Boule touchée par une boule adverse.*
- ***Boule noyée :*** *Boule sortie du jeu.*
- ***Carreau :*** *Boule du tireur qui élimine une autre boule en prenant sa place.*
- ***Mène :*** *Manche ; Séquence de jeu aboutissant à l'acquisition de points.*
- ***Faire un biberon, un têtard :*** *La boule colle le cochonnet.*
- ***Faire un Palouf :*** *Se dit lorsqu'un joueur envoie une boule beaucoup trop courte.*
- ***Jouer volontiers :*** *C'est, à l'inverse du Palouf, une boule jouée trop fort.*
- ***Faire un nari :*** *Rater complètement son lancer.*
- ***Faire une casquette :*** *Frapper une boule sur sa « tête » (partie supérieure).
La boule cible reste à sa place ou bouge très peu.*
- ***Tirer sur l'oreille :*** *Frapper une boule sur le côté, de façon à la faire partir de travers.*
- ***Cagade :*** *Action déplorable d'une boule, soit qu'elle « rate » sa mission,
soit qu'elle détruise le jeu de l'équipe à laquelle elle appartient.*

DUJARDIN

Contenu de la boite :

- *12 boules de pétanque*
  (2x3 boules argentées + 2x3 boules dorées)
- *1 cochonnet*
- *Règle de mesure*
- *Plateau de jeu*
- *3 dés ronds*
- *2 pions pour compter les points*

La pétanque aux dés se joue à 2, à 4 ou à 6.

◆ **à 2** ◆ 2 équipes de 1 joueur (« tête à tête ») :
chacun prend **6 boules** de même couleur.

◆ **à 4** ◆ 2 équipes de 2 joueurs (« doublette ») :
chacun prend **3 boules** de même couleur.

◆ **à 6** ◆ 2 équipes de 3 joueurs (« triplette ») :
chacun prend **2 boules** de même couleur.

RÈGLES DE BASE :

L'objectif de la manche (on dit « mène » en langage « pétanque ») est **d'être le plus proche du cochonnet.**

On pointe en lançant les 3 dés. Le résultat de ce lancer de dés indique l'emplacement où tombe la boule : on additionne 2 dés au choix pour trouver l'emplacement en longueur et le 3e dé indique l'emplacement en largeur.

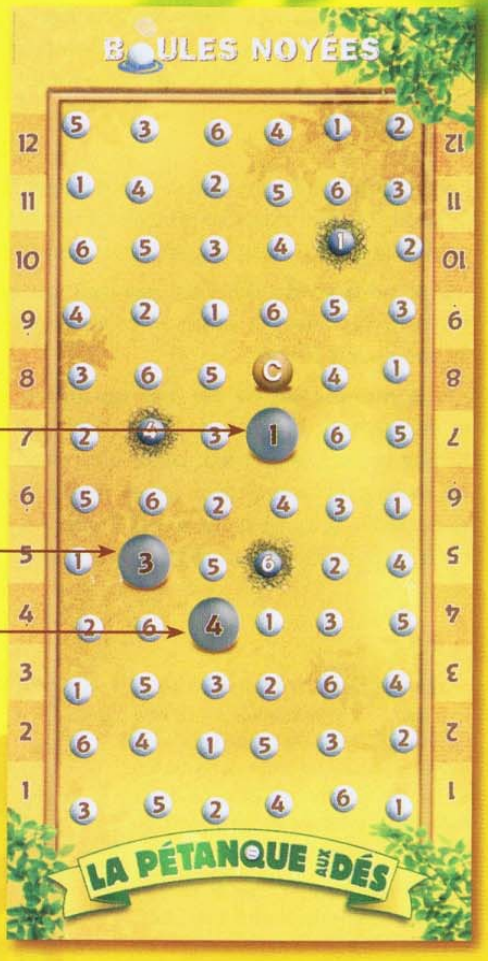
Plus l'équipe aura de boules proches du cochonnet, plus elle marquera de points (1 boule = 1 point) et **la 1ère équipe qui a 13 points gagne la partie !**

Pour commencer :

Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche lance les 3 dés pour positionner le cochonnet : avec le résultat des dés, il le place sur le plateau.

Comment calcule-t-on l'emplacement du cochonnet et des boules ?

En additionnant 2 dés pour l'emplacement en longueur.
Le 3ème dé indiquera l'emplacement en largeur.



Par exemple, le jet des dés donne ⚀ ⚃ ⚅ : le joueur peut choisir de placer sa boule aux trois endroits suivants (voir schéma ci-contre) :

Hypothèse A :
⚃ + ⚅ = 7 en longueur > 1 en largeur

Hypothèse B :
⚀ + ⚅ = 5 en longueur > 3 en largeur

Hypothèse C :
⚀ + ⚃ = 4 en longueur > 4 en largeur

Autres exemples :

- ***Si faces des dés =*** ⚃ ⚃ ⚀ **:**
  Il y a alors seulement 2 choix possibles : 6 en longueur / 1 en largeur ou 4 en longueur / 3 en largeur.
- ***Si faces des dés =*** ⚃ ⚃ ⚃ **:**
  Il y a alors seulement 1 choix possible : 4 en longueur et 2 en largeur.
- ***Si faces des dés =*** ⚀ ⚅ ⚅ **:**
  La boule est « noyée » et sort du terrain car les 3 combinaisons possibles font tomber la boule sur les gravillons.

Tu tires ou tu pointes ?

Le joueur a deux choix qui s'offrent à lui avant de lancer les dés :

❶ *- Pointer*

Il peut **pointer**, c'est-à-dire qu'il veut **positionner sa boule. Il lance 3 dés** et calcule alors l'endroit le plus proche du cochonnet comme précisé précédemment. Si, suite au jet de ces 3 dés, la boule est positionnée sur les gravillons, la boule est « noyée » et sort du terrain. Le joueur relance alors les 3 dés pour positionner une autre boule ou passe la main s'il n'en a plus (voir Questions / Réponses ❻).

❷ *- Tirer*

Il peut **tirer** une boule, c'est-à-dire **dégager la boule de l'adversaire** pour pouvoir placer ensuite la sienne. Il doit alors l'annoncer clairement avant de jouer. Dans ce cas, il regarde le numéro sous la boule qu'il veut dégager pour voir si le numéro est pair ou impair puis **jette un seul dé**.

• **Si le numéro du dé n'est pas pair ou impair comme celui caché par la boule**, la boule du tireur est alors « noyée » et va directement sur l'emplacement « Boules noyées » sans se poser sur le terrain.

• **Si le numéro du dé est pair ou impair comme celui caché par la boule**, le tireur gagne et dégage donc la boule de l'adversaire hors du terrain. On dit alors que celle-ci est « frappée ». Il relance alors le dé pour savoir où il peut placer sa propre boule. Il ne peut la placer que sur un numéro correspondant au jet du dé sur la ligne verticale de la boule frappée (voir schéma ci-dessous). Si, après un tir réussi, le tireur n'arrive pas à placer sa boule, celle-ci est « noyée ». S'il ne reste plus que le cochonnet sur le plateau, c'est le joueur qui a joué en dernier qui relance les dés.

Exemple pour tirer une boule :

Le joueur veut tirer la boule « Argent » placée sur la ligne « 5 » (et sur le numéro « 2 »). Il réussit car le dé donne « 4 » et que le numéro est pair. La boule « Argent » est donc noyée et sort du terrain (cf. schéma n°1).

Lors de son 2e lancer, c'est le numéro « 6 » qui sort, le tireur peut alors placer sa boule « Or » aux 2 endroits décrits sur le schéma n° 2. Il ne pourra pas placer sa boule « Or » sur la ligne « 11 » car il n'a pas le droit de passer par-dessus le cochonnet.

ATTENTION ! Pour se replacer, la boule du tireur ne peut pas passer par-dessus une autre boule ou par-dessus le cochonnet.

Schéma n°1 : 1er lancer

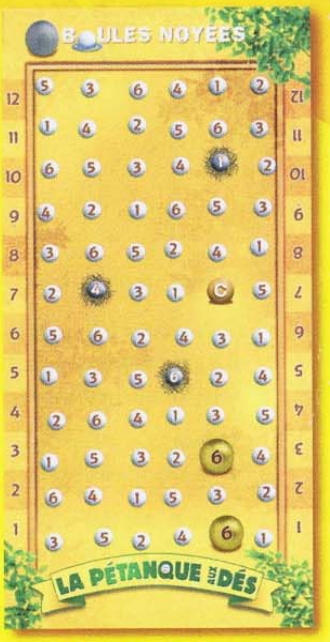


Schéma n°2 : 2e lancer

Tant que la boule d'une équipe est plus proche du cochonnet, c'est à l'autre équipe de jouer et ce, jusqu'à épuisement des boules.
Le gagnant de la manche (ou « mène ») relance les dés en 1er à la mène suivante.

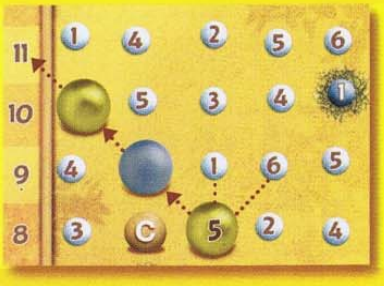
Questions / Réponses

1 *Et si une boule pointée tombe sur un emplacement où il y a déjà une autre boule ? (une de ses boules ou une boule de l'équipe adverse)*

Elle s'y pose et prend la place de l'autre boule. Cette dernière est déplacée **au choix du lanceur** sur les **3 positions au-dessus** (diagonale gauche, emplacement juste au-dessus ou diagonale droite).

Au cas où il y ait d'autres boules sur la même ligne sans espace libre entre elles, celles-ci sont également déplacées d'une seule position dans la même direction. Si une boule est au bord du terrain, elle est « noyée » et sort du terrain comme décrit sur le schéma ci-dessous.

Par exemple :
La boule de l'équipe « Argent » tombe sur la ligne « 8 » et sur le numéro « 5 ». Elle va prendre la place de la boule « Or ». Le pointeur décide de déplacer la boule « Or » en diagonale ce qui déplace également la boule « Argent » située sur la ligne « 9 ». Le pointeur décide de déplacer la boule « Or » en diagonale ce qui déplace également la boule « Argent » située sur la ligne « 9 » et la boule « Or » située sur la ligne « 10 ». Cette dernière sort du terrain et est « noyée ».



2 *Et si une boule pointée tombe sur un emplacement où il y a déjà le cochonnet ?*

Elle s'y pose et prend la place du cochonnet. Ce dernier est alors déplacé **au choix du lanceur** sur les 3 positions au-dessus (diagonale gauche, emplacement juste au-dessus ou diagonale droite). Le joueur peut également choisir de le placer sur une position libre correspondant au numéro sur lequel le cochonnet est placé dans l'aire restante du haut du plateau.

3 *Et s'il est difficile de départager les boules car les distances sont très proches ?*

Les distances entre les boules sur le plateau sont irrégulières. Mesurez avec la règle. Dans plus de 95% des cas, vous départagerez ainsi les équipes. Si les boules des 2 équipes sont à même distance du cochonnet, c'est la dernière équipe qui a joué qui relance les dés. Si l'équipe ne reprend pas le point, c'est à l'autre équipe de jouer et ainsi de suite. Si les distances sont équivalentes en fin de manche, aucune équipe ne marque de points.

4 *Comment visualise-t-on ses points ?*

Un pion est disponible pour chaque équipe : vous pouvez les poser sur les bandes chiffrées sur les côtés. La première équipe qui dépasse « 12 » a gagné !

5 *Et si, en plaçant le cochonnet, on tombe sur la combinaison* ***?***

Le joueur doit alors relancer les dés et il a droit à 2 autres essais.

6 *Et si, au 1er tour, on tombe sur la combinaison* ***?***

La boule est « noyée », sort du terrain et c'est à l'équipe adverse de relancer les dés.

RÈGLES EXPERTS

Ces règles plus complexes s'adressent à des joueurs accomplis. Certaines règles de base ont été modifiées pour ajouter de la stratégie... et donc pimenter le jeu !

En cas de tir « Experts » :

Le 1er jet (d'un seul dé) détermine si la boule que l'on souhaite dégager est touchée (selon le résultat pair ou impair et suivant le numéro caché sous la boule).

- Si la boule est touchée, le tireur essaye, comme dans la règle simple, de placer sa boule. Il ne pourra la placer que sur la colonne de la boule frappée comme décrit sur la page précédente. S'il réussit à placer sa boule, la boule de l'adversaire est « noyée » et sort du terrain.

- Si le tireur ne peut pas placer sa boule, elle se noie. Le défenseur peut alors replacer sa propre boule en lançant lui-même un dé. La boule du défenseur ne peut se placer que sur la colonne ou sur les diagonales de la partie plus haute du plateau comme décrit sur le schéma ci-dessous. Si le défenseur n'arrive pas à placer sa boule, elle est « noyée » et sort du terrain.

Par exemple :

L'équipe « Argent » veut tirer la boule « Or » située sur la ligne « 8 » et sur le numéro « 2 ».

1. L'équipe « Argent » lance un dé et fait « 4 ». Le numéro est pair, la boule « Or » est donc touchée.

2. L'équipe « Argent » relance un dé et fait « 3 ». La boule « Argent » sort du terrain car il n'y a pas de numéro « 3 » sur cette colonne.

3. L'équipe « Or » peut alors replacer sa propre boule :

Hypothèse n° 1 :

L'équipe « Or » lance un dé et fait « 5 ». La boule « Or » peut se placer sur les 2 positions indiquées sur le schéma ci-contre. Elle ne peut pas se placer sur la ligne « 11 » car elle ne peut pas passer par dessus le cochonnet. On dit dans ce cas que le tireur « Argent » a « tiré sur l'oreille » ou « fait une oreillette ».

Hypothèse n° 2 :

L'équipe « Or » lance un dé et fait « 2 ». La boule « Or » reste sur place. On dit que le tireur « Argent » a fait une « casquette ».

Hypothèse n° 3 :

L'équipe « Or » lance un dé et fait « 3 ». La boule « Or » ne peut se placer, elle sort du terrain et est « noyée ».

Le cas du « BIBERON »

Si, en pointant, on arrive sur l'emplacement exact du cochonnet, on « colle » sa boule au cochonnet sur le même emplacement. Cette position est appelée « biberon » ou « têtard ».

- **Si un joueur pointe et que la boule pointée tombe sur la position d'une boule collée au cochonnet**, la boule collée se décale d'une position sur l'une des 3 positions au-dessus du cochonnet (diagonale gauche, emplacement juste au-dessus ou diagonale droite) pour laisser la place à la nouvelle boule. Le cochonnet reste à sa place.
- **Si un joueur tire la boule collée au cochonnet** et que la boule est frappée, le cochonnet et la boule sont noyés et sortent du terrain.

On peut décider de « noyer » le cochonnet pour annuler la manche...

Le joueur en fait l'annonce, regarde le numéro sous le cochonnet et lance un dé. Si le numéro du dé est le même que le numéro sous le cochonnet, alors le cochonnet est « noyé » et la manche doit être recommencée (= 1 chance sur 6). Attention, s'il ne reste des boules qu'à un seul joueur (quelle que soit son équipe), celui-ci marque autant de points qu'il lui reste de boules à jouer. Dans tous les autres cas, personne ne marque de points.

On peut décider de pousser le cochonnet ou l'une de ses propres boules.

Annoncer clairement quelle boule on veut pousser et regarder le numéro sous la boule concernée (ou le cochonnet).

Le joueur **lance 2 dés**. Si le numéro de **chaque dé** est pair ou impair comme celui caché par la boule, le coup est réussi. Le joueur place alors ses boules (ou sa boule + le cochonnet) sur les 2 numéros indiqués par les 2 dés, dans la partie restante du haut du plateau (voir schémas et exemple ci-dessous).

Par exemple :

L'équipe « Argent » veut pousser le cochonnet (situé sur la ligne « 2 » et sur le numéro « 5 »).

1. L'équipe « Argent » lance 2 dés et fait « 2 » et « 3 ». Un seul des dés est impair : la boule « Argent » est noyée.
2. L'équipe « Argent » rejoue et fait « 1 » et « 3 ». Le tir est cette fois réussi.

L'équipe « Argent » peut alors placer sa boule et son cochonnet sur tous les numéros « 1 » et « 3 » du plateau au-dessus du trait. Le schéma ci-contre présente l'un des cas les plus intéressants pour l'équipe « Argent ».

Schéma n°1

Schéma n°2

Pour les petits :

Vous pouvez aménager la règle pour qu'elle soit encore plus simple : on ne peut que « pointer ». Si un cochonnet ou une boule est sur l'emplacement où l'on souhaite aller et que le pointeur n'a pas d'autres possibilités, il perd sa boule. Tout simplement !...

Vous pouvez même jouer à la « pitchenette » avec les dés ronds : on place le cochonnet, et avec son doigt, on pousse chaque dé comme une bille pour se rapprocher au maximum du cochonnet...

Pour toutes informations complémentaires,
n'hésitez pas à aller faire un tour sur le site Internet :
www.petanqueauxdes.fr !

Alors, vous entendez les cigales ?
Toute l'équipe Dujardin vous souhaite de belles parties ensoleillées...

Auteurs : Patrick Lacombe et Manuel Alvès.
Ce Jeu a reçu la médaille d'argent au Concours Lépine 2006.

©2008 - LA DEBOULE. Tous droits réservés.
DUJARDIN - 1051 bd de l'Industrie - 33260 LA TESTE DE BUCH
Siren 320 660 970 000 23