

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

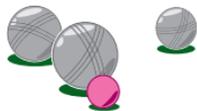
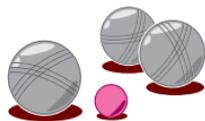
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Puis le premier lanceur **peut**, s'il le souhaite, piocher 1 carte *défi* (1 par manche).

Il peut alors choisir de la jouer ou de la défausser. Les cartes *défi* sont de deux natures. Elles présentent un défi à réaliser sous forme de texte, ou 4 objets utilisables pour imaginer une contrainte (un espace où seront lancées les boules et/ou des modalités du lancer)



Exemple : Avec la carte ci-dessus, le joueur peut inventer de nombreuses règles. En extérieur : « les boules doivent rebondir contre l'arbre » ou « les boules doivent être lancées dans ce tas de feuilles » ou encore « les boules roulent le long du tronc couché jusque dans le tas de feuilles », etc. En intérieur : « les boules sont lancées dans l'escalier » ou « seules les boules qui terminent leur course sur la surface du pull sont comptabilisées », etc.

Important : Si une carte défi a été piochée, les boules ne respectant la règle imaginée par le premier joueur ne comptent pas.

Début de la manche

Le premier joueur lance le cochonnet, puis sa première boule. Chaque joueur lance ensuite une boule.

Pour le lancer de la deuxième boule, le joueur dont la boule est la plus loin du cochonnet à l'issue du premier lancer joue d'abord et celui qui était le plus proche joue en dernier.

Fin de la manche

La manche s'achève lorsque les joueurs ont lancé toutes leurs boules. Les points correspondent au nombre de boules en position gagnante, c'est-à-dire le plus près du cochonnet :

Si une de vos boules est en position gagnante, vous ou votre équipe marquez 1 point.

Si vos deux boules sont en position gagnante, vous ou votre équipe marquez 2 points.

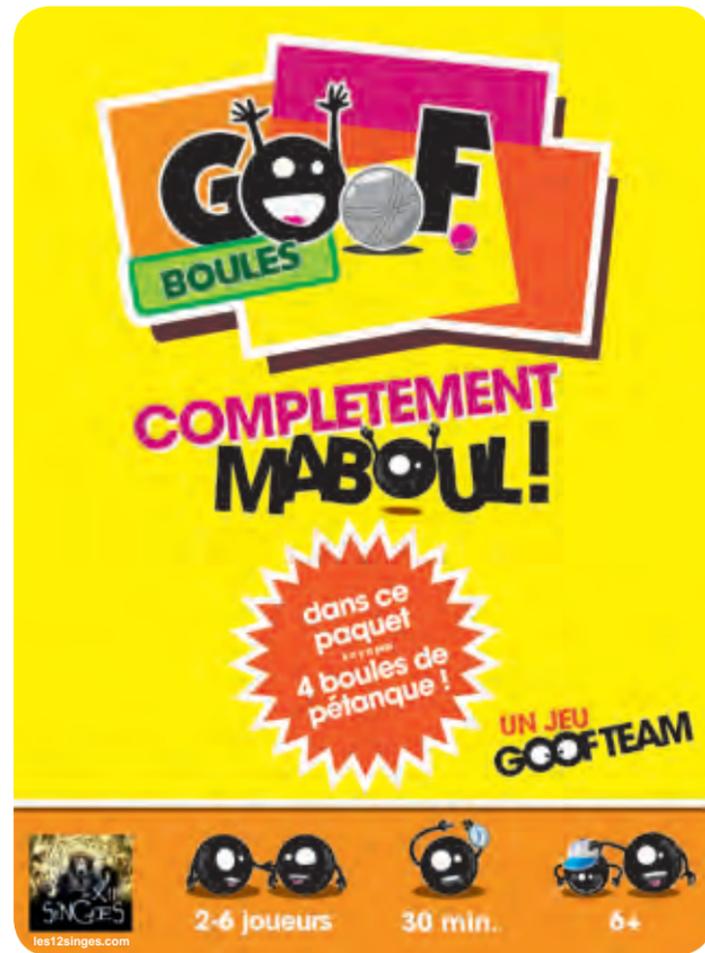
Si une carte *Goof Boules* accorde des bonus de points, ils sont également à ajouter au score.

Enfin, une manche dans laquelle une carte *défi* (orange) a été jouée rapporte le **double** des points au vainqueur de la manche.

Une nouvelle manche commence alors avec comme premier joueur celui qui vient de remporter la manche. Dans le jeu en équipes, il s'agit du joueur dont la boule se trouvait le plus près du cochonnet.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur ou une équipe atteint 13 points et est déclaré vainqueur.





Matériel

54 cartes (20 cartes vertes, 20 cartes rouges, 14 cartes orange)

1 set de mini-boules (3 paires de jaunes, vertes et bleues ainsi que 1 mini cochonnet rouge).

Crédits

Auteurs : Nico Goofinson, Loreck Goofniewsky,

Matteu Goofichini, Antti Goofalainen

www.goofsports.org

Illustrations : Loreck Goofniewsky

Réalisation et édition : Franck et Maxime Plasse

Mise en place

Sortez les mini-boules de la boîte. Séparez les cartes, vertes et rouges d'un côté, orange de l'autre. Placez les cartes *lancer* (vertes et rouges) mélangées et faces cachées dans un compartiment et les cartes *défi* (orange) mélangées et faces cachées dans l'autre.

En mode « extérieur » : Les joueurs jouent avec les mini-boules fournies* ou des boules de pétanque métal ou plastique (non fournies, ne les cherchez pas dans la boîte !).

En mode « intérieur » : les joueurs jouent avec les mini-boules fournies* (ou avec des boules de pétanque, auquel cas nous déclinons toute responsabilité).

** : À 2 ou 3 joueurs (en individuel) : prenez chacun une paire de boules.*

À 4 ou 6 joueurs (en équipes) : définissez des équipes de 2 joueurs. Les joueurs en équipe de 2 se partagent les boules et lancent une seule boule dans chaque manche (sauf contre-indication des cartes). À 5 joueurs (individuel et équipes) : 1 joueur joue seul avec ses deux boules. Les 4 autres en équipes de 2.

But du jeu

Goof Boules est un jeu mêlant le jeu de pétanque et les cartes à jouer. Il peut se jouer en intérieur ou en extérieur. Le principe est le même que celui d'une partie de pétanque « classique » : lancer ses boules le plus près du cochonnet. La première personne ou équipe qui inscrit 13 points gagne le match.

La partie

Avant la manche

Déterminez le premier joueur de la première manche grâce à un tirage au sort.

Avant son lancer, le premier joueur **doit** piocher une carte *lancer* et la lire à haute voix. Il est le seul, pour cette manche, à piocher une carte lancer. L'effet de cette carte impacte toute la manche.

Note : Les cartes *lancer* peuvent être vertes (elles donnent un avantage au lanceur ou à son équipe, ou handicapent tous les adversaires) ou rouges (elles donnent un handicap au lanceur ou à son équipe).

La pétanque version Goof boules !

La pétanque est un jeu de précision dans lequel les joueurs doivent lancer un cochonnet, puis leurs boules depuis l'endroit où a été lancé le cochonnet. Le but est de positionner sa ou ses boule(s) le plus près possible du cochonnet.

L'ordre des lancers est le suivant :

1/ Le premier joueur lance le cochonnet, puis 1 boule.

2/ Le deuxième joueur fait de même, puis, éventuellement, un troisième joueur.

3/ Le joueur situé le plus loin du cochonnet à l'issue du premier lancer (ou son coéquipier s'il joue en équipe) lance sa deuxième boule, et ainsi de suite par ordre décroissant de distance entre la première boule lancée et le cochonnet.

4/ Le joueur situé le plus près du cochonnet à l'issue du premier lancer (ou son coéquipier s'il joue en équipe) lance sa deuxième boule. La manche se termine.

Pour leurs lancers, les joueurs ont le choix entre :

Pointer : Positionner leur boule le plus près possible du cochonnet,

Tirer : Tenter de déloger une boule adverse en la percutant avec l'une de leurs boules.