

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 (Saône-et-Loire), 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



Boules party

6 - 99 ans - 2 - 8 joueurs

Fabriqu  en France par BIGOT sarl
69390 CHARLY RC LYON B 409 691 490

Le principe de ce jeu est bas  sur la r gle du jeu de boules (Lyonnaise, P tanque, Proven ale) dont il permet de reconstituer la majeure partie de la technique.

Aire de jeu

Le jeu se pr sente sous la forme d'un rectangle autour duquel peuvent prendre place plusieurs joueurs. Il comporte une aire centrale de 36 cases appel e "carr  de jeu" dans lequel se joue la partie. Autour de ce carr  de jeu, ces cases sont num rot es de 1   6 dans le sens de la longueur et de 1   6 dans le sens de la largeur. Chaque case contient 4 petits cercles d'angle, destin s au placement du but et un grand cercle m dian sur lequel se place la boule.

Accessoires

1 but, 16 boules : 8 blanches, 8 noires.

3 d s : 1 d  noir (d  de longueur), 1 d  blanc (d  de largeur), 1 d  rouge (d  de tir).

Un d cim tre sert   mesurer la distance des boules au but. (Mesure prise du bord de la boule au bord du but). Un aimant sert   prendre et   ranger le but.

Nombre de joueurs

La partie peut  tre jou e par un nombre de 2   8 joueurs.

Dans le cas de 2 joueurs en t te   t te, chacun prend le m me nombre de boules (3 ou 4). Dans le cas de 3, 4, 5, 6, 7 jusqu'  8 joueurs, les joueurs forment 2  quipes il est bien entendu que chaque  quipe aura le m me nombre de boules.

La partie

Les joueurs tirent au sort, avec un des d s, l' quipe qui se verra attribuer le jet du but. On dit "faire la pi ce". On d termine le nombre de point par partie (11 ou 13).

Lancement du but

Le premier pointeur de l' quipe qui a gagn  le jet du but, prend le d  noir (longueur) et le d  blanc (largeur) et les lance en m me temps. Les chiffres obtenus lui indiquent l'emplacement du but Le joueur place alors le but dans un des 4 petits cercles de son choix. Puis, il pointe sa premi re boule.

Pour pointer, le joueur op re de la m me mani re que pour le lancement du but (d  noir et d  blanc) et place sa boule dans le grand cercle, au milieu de la case indiqu e.

Le premier pointeur de l' quipe adverse joue   son tour et place sa boule.

S'IL GAGNE LE POINT, c'est- -dire s'il r ussit   placer la boule plus pr s du but que son adversaire, c'est ce dernier qui rejoue jusqu'  ce qu'il ait repris le point gagnant.

S'IL PERD LE POINT, il recommence   pointer jusqu'  ce qu'il gagne le point ou que son  quipe d cide de tirer la boule (cf   Tir).

Cas sp ciaux de pointage

1 / Point sans une case d j   occup e par l' quipe adverse ou une boule amie

La boule prend la place de la boule existante et cette derni re avance d'une case dans le sens de la longueur. Si plusieurs boules se suivent, toutes les boules avancent et celles qui sortent du carr  de jeu, sont perdues.

2 / Deux boules ne peuvent  tre    gale distance du but.

Tir

Quand une  quipe juge qu'une boule adverse est difficile   reprendre en pointant, elle d cide de tirer la boule. Pour cela, le joueur prend le d  rouge ou d  de tir. S'il sort 1, 2 ou 3, il manque la boule qui reste en place et perd la sienne.

S'il r ussit 4 ou 5, il chasse la boule adverse qui est perdue et perd la sienne aussi.

S'il r ussit 6, il fait alors un carreau. La boule du tireur prend la place de la boule adverse qui est de ce fait perdue.

Cas de tir au but

On ne peut perdre le but qu'en r ussissant le chiffre 6 ou carreau.

1 / Premier cas : Si le camp adverse a  puis  toutes ses boules, le camp restant peut avoir int r t   tirer le but. S'il r ussit un 6, le but est perdu et l' quipe gagnante marque autant de points qu'il lui reste de boules non jou es, moins toutefois la boule tir e au but qui est perdue.

2 / Deuxi me cas : Quand une  quipe juge qu'il lui sera difficile de marquer des points, elle peut, s'il lui reste encore des boules   jouer, tirer le but. Si cette  quipe r ussit un 6, on recommence le jet de but, qui revient   l' quipe qui l'avait pr c demment lanc .

Fin de partie

Lorsque toutes les boules ont  t  jou es, on marque les points r ussis et l' quipe gagnante est celle qui la premi re, arrive   11 ou 13 points. La coutume veut que, dans le cas o  une  quipe perd sans avoir marqu  de points, tous les  quipiers se doivent d'embrasser la FANNY.

Jeu homologu  par les F d rations Fran aises de Boules.

  BIGOT - 1996

-Tous droits de reproduction et de repr sentation r serv s.

- Mod le et marque d pos s.

Vous pouvez vous procurer les pi ces de rechange chez votre fournisseur habituel.