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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

JEU DE SOCIETE

« Le déboule »

(Pétanque)

COMPOSITION DES PIECES DU JEU

- 1 plateau de jeu, perforé pour l'emplacement des pions.
- 1 dé marqué de 1 à 6, avec faces couleur.
- 1 jeton blanc et noir, pour tirage au sort.
- 1 compas.

Pour chaque équipe :

- 6 boules blanches ou noires + 1 but
- 1 pion de décision de jouer la boule (blanc ou noir avec dessus vert)
- 1 pion de décision de tirer le but (blanc ou noir avec dessus vert)

Les matériaux : le plateau en médium
En bois blanc (sapin, épicéa) : les boules quilles, les buts, les pions de décision, le compas, les supports de publicité et la boite de pions. En buis le dé.

Caractéristiques du plateau de jeu :
Le plateau de jeu comporte deux parties :

La première partie, en dehors du cadre de jeu :

Pour chaque équipe :

- 1 emplacement pour un but
- 6 emplacements pour poser les boules avant de jouer.
- 2 emplacements pour les deux pions de décision
- 3 emplacements de décision (pour chaque équipe) Bleu (action pointer)
  Jaune (action envoyer)
  Rouge (action tirer)

- La deuxième partie, dans le cadre du jeu (trait rouge)
- 1 cercle avec emplacement pour le joueur (boule)
- 2 emplacements pour le but A et B.
- 21 emplacements pour les boules :
  - 1 emplacement vert n ° 1
  - 3 emplacements jaunes n° 2
  - 4 emplacements bleus n° 3
  - 4 emplacements violets n° 4
  - 9 emplacements orange n° 5

- 12 emplacements rouges N° 6, en dehors de la ligne de perte (rouge) pour les boules sorties.

Observations : Sur un petit plateau de jeu de 35 x 60, la présence des cercles (cible), sert à poser la boule rapidement sur la position la plus proche du but et de mesurer visuellement la distance entre deux boules.

G. PETIT

JEU DE SOCIETE

« Le déboule »

(Pétanque)

(A partir de 10 ans + adultes)

Règlement

La partie peut se jouer : 1 contre 1 (tête à tête) 3 boules par joueur
2 contre 2 (doublette) 3 boules par joueur, soit 6 boules par équipe.
3 contre 3 (triplette) 2 boules par joueur soit 6 boules par équipe.
La présence d'un arbitre est souhaitable, peut se jouer sans arbitre, mais avec courtoisie dans les deux cas.

La partie se joue en 13 points à deux équipes, les boules noires et les boules blanches.

Chaque équipe dispose de 3 boules pour le tête à tête et 6 pour la doublette ou la triplette. Les équipes ont à leur disposition pour mesurer, un compas, un pion de décision, pour l'action de pointer, envoyer ou tirer, et un pion de décision pour le tir au but.

Le jeu s'effectue à l'aide d'un dé avec des faces de couleurs différentes. Couleur verte 1- couleur jaune 2 – couleur bleu 3 – couleur violet 4 – couleur orange 5 – couleur rouge 6.
Avant chaque jeté du dé, l'équipe doit prendre la décision soit de pointer, d'envoyer ou de tirer, en plaçant le pion de décision dans la case correspondante située en dessous du cercle de position du joueur. (Pointer bleu – Envoyer jaune – Tirer rouge)

Début de la partie après tirage au sort à l'aide d'un jeton noir et blanc, le gagnant du tirage au sort place le but en position A.

Exemple : le premier joueur de l'équipe blanche jette le dé, qui tombe sur 2, le joueur va alors placer sa boule sur la position N° 2 dans le jeu. Au tour de l'équipe noire de jouer, l'équipe a trois solutions, soit de pointer, d'envoyer ou de tirer. L'équipe a une décision à prendre, le joueur dépose son pion de décision dans la case de couleur correspondante :

« Bleu = pointer » - « Jaune = envoyer » - « Rouge = tirer »

Le premier joueur a pris la décision de pointer : le joueur place son pion de décision dans la case pointer, jette le dé, tombe sur un chiffre de 1 à 6

1 - Le joueur place sa boule sur le chiffre correspondant sur le jeu, au cours de la partie le hasard veut que l'emplacement soit déjà pris, le joueur va sur un emplacement suivant de son choix.
Exemple : le joueur fait un 2, mais les 3 emplacements N° 2 sont occupés, le joueur place sa boule dans un emplacement disponible de son choix (3- 4 ou 5).

G. PETIT

Le joueur a pris la décision d'envoyer : le joueur place son pion de décision dans la case envoyer, jette le dé, tombe sur un chiffre de 1 à 6

La boule visée est touchée, mais reste sur le jeu en position 5, la boule envoyée prend sa place.

La boule visée est touchée, mais reste en jeu en position 5, la boule envoyée reste en jeu sur une position favorable à la boule déplacée (5 - 4 - 3 - ou 2).

La boule visée est touchée, se déplace sur la deuxième position défavorable disponible, la boule envoyée reste en jeu sur une position favorable à la boule déplacer.

La boule en place n'est pas touchée, la boule envoyée sort du jeu en position 6.

La boule visée n'est pas touchée, mais la boule envoyée touche la boule de son équipe qui se trouve le plus près de la boule visée, les deux boules vont en position 6 et 5.

Le joueur a pris la décision de tirer : Le joueur place son pion de décision dans la case tirer, jette le dé, tombe sur un chiffre de 1 à 6

La boule en place est tapée par un carreau et sort du jeu en position 6, la boule de tir prend sa place.

La boule en place est tapée, sort du jeu en position 6, la boule de tir reste sur le jeu sur une position supérieure disponible par rapport à l'emplacement initial de la boule tapée (2 - 3 - 4- ou 5).

La boule en place est tapée, les deux boules sortent du jeu en position 6.

La boule en place est touchée, mais se déplace dans la première position défavorable disponible, la boule de tir sort du jeu en position 6.

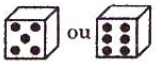
La boule en place n'est pas touchée, la boule de tir sort du jeu en position 6.

La boule visée n'est pas touchée, mais le boule de tir tape la boule de son équipe, qui se trouve le plus prés de la boule visée, les deux boules sortent du jeu en position 6.

L'équipe (noire ou blanche) a pris la décision de tirer le but : Placer le petit pion noir ou blanc + point vert dans la case de décision (tirer), le joueur jette le dé, tombe sur un chiffre de 1 à 6.

Le but est tapé et sorti en dehors de la ligne de perte, la boule de tir sort également du jeu en position 6, la mène est annulée ou les points seront marqués par la seule équipe ayant des boules en mains.

Le but est tapé, mais reste sur le jeu en position B, la boule de tir sort du jeu en position 6.



Le but est manqué, la boule sort du jeu en position 6.

A la fin de chaque mène les points seront comptés, aucune boule ne sera à la même distance du but, la mesure pourra s'effectuer à l'aide du compas.

Observations : Sur un petit plateau de jeu de 35 x 60, la présence des cercles (cible) sert à poser la boule rapidement sur la position la plus proche du but et de mesurer visuellement la distance entre deux boules. Sur un grand plateau de jeu de 50 x 120, il n'y a pas de cercles.

Le règlement du jeu « Le déboule » a été créé sur les bases du jeu cadré de la Pétanque, mais avec de petites différences pour les besoins du jeu (cercle et pions de décision).

G. PETIT