

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**

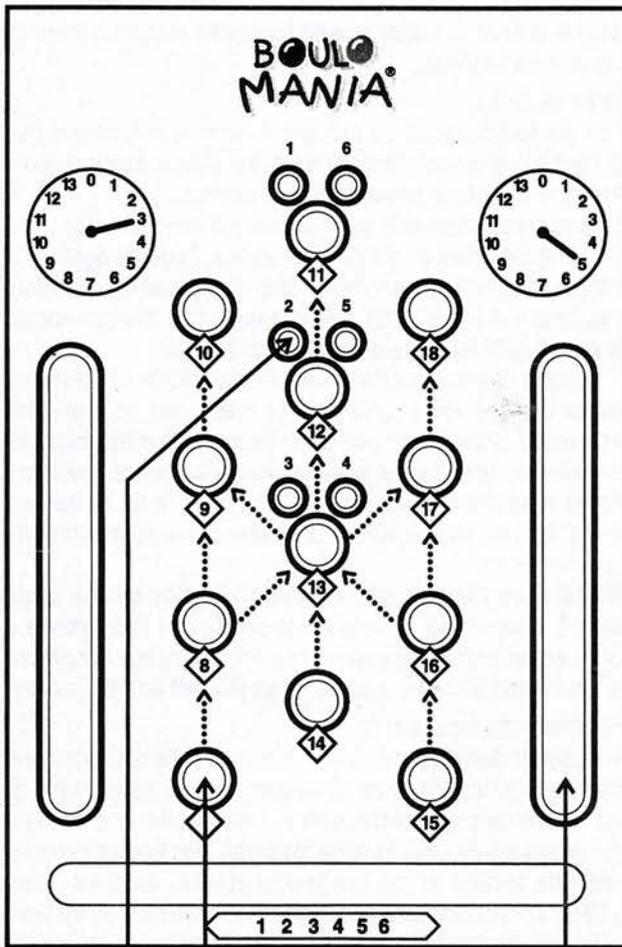
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





BOULO MANIA®

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois
(éléments susceptibles d'être avalés).

Tous droits de reproduction et de représentation réservés.
Modèle et marque déposés.

Auteur: Bernd Matz
Fabrication et distribution:

BOULES MATZ!

BOULES MATZ
Inhaber: Bernd Matz
Bellerslohstr. 4 · D-58452 Witten
Tél.: +49 23 02 / 2 37 30
Fax: +49 23 02 / 2 37 98

BOULO MANIA®

Le jeu stratégique de la Pétanque aux dés

RÈGLE DU JEU

BOULOMANIA[®]

REGLE DU JEU

BOULOMANIA[®] est un jeu de dés stratégique, dont le principe est basé sur le règlement du jeu de boules : la Pétanque. Deux équipes, qui peuvent se composer chacune de 1 à 4 joueurs, jouent l'une contre l'autre.

Ce jeu comprend :

16 boules (8 par équipe), 3 dés, 1 but ou cochonnet en métal, 1 piste de jeu composée de deux marqueurs de points, deux emplacements latéraux pour placer les boules qui ne sont pas encore jouées, un emplacement central inférieur pour les boules jouées et perdues, 1 terrain de jeu comportant 6 petites cases (numérotées de 1 à 6) pour placer le but ou cochonnet et 12 cases (numérotées de 7 à 18) pour placer les boules jouées.

Déroulement du jeu :

Un joueur de chaque équipe jette un dé. L'équipe dont le joueur réalise le plus haut score commence la partie et sera nommée ci-après "équipe A", l'autre équipe étant "l'équipe B".

L'équipe A jette un seul dé, pour déterminer la position du but (case 1 à 6). L'équipe A jette ensuite deux ou trois dés, selon son choix, pour positionner sa première boule. Le total des points obtenus détermine la case où la boule va se loger. Si ce total est inférieur à 7, la boule est perdue et on la range dans l'emplacement prévu à cet effet (emplacement central inférieur de la piste de jeu). C'est ensuite à l'équipe B de placer sa première boule. Si elle la place plus près du but que la boule adverse, c'est au tour de l'équipe A de jouer. Si l'équipe B ne réussit pas à loger sa boule plus près du but que son adversaire, elle continue de jouer jusqu'à ce qu'elle y parvienne, ou jusqu'à ce qu'elle ne dispose plus de boules. C'est alors au tour de l'équipe A de jouer et ainsi de suite.

Cas spécial 1 :

Si l'équipe A ne réussit pas à placer sa première boule (total des points obtenus inférieur à 7), c'est au tour de l'équipe B de jouer. Si celle-ci ne réussit pas non plus à placer sa boule, c'est au tour de l'équipe A de jouer et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une boule soit placée sur le terrain de jeu. Ensuite le jeu se déroule comme indiqué ci-dessus.

Cas spécial 2 :

Si une boule est tirée et sortie du jeu, et qu'après le tir il n'y a

plus aucune boule sur le terrain, c'est au tour de l'équipe qui a tiré de jouer. Si elle ne réussit pas à placer sa boule suivante, le jeu se déroule comme indiqué dans le cas spécial 1.

Lorsque toutes les boules des deux équipes sont jouées, (toutes les boules doivent être jouées !) la mène est terminée, on compte les points : l'équipe qui a la boule le plus près du but gagne la mène, et marque autant de points qu'elle a de boules plus près du but que la meilleure boule de l'adversaire.

Dans une mène, on peut ainsi obtenir jusqu'à 8 points. C'est l'équipe qui a gagné la première mène qui commence la deuxième mène, en déterminant la position du but et en jouant sa première boule comme indiqué ci-dessus. Le jeu est terminé dès qu'une équipe totalise 13 points et que l'adversaire n'a plus de boules à jouer.

Tirer une boule :

Pour des raisons tactiques, il est parfois nécessaire de tirer une boule adverse bien placée. Pour tirer, on utilise un seul dé, et le joueur doit annoncer quelle boule il veut déloger. S'il obtient un 1, un 2 ou un 3 avec le dé, il a manqué la boule, il a „fait un trou“. La boule de tir est perdue, et la boule adverse reste en place.

S'il obtient un 4, il a effleuré la boule adverse (tir à la raffe), qui s'avance d'une case dans le sens de la longueur, ou sens du jeu. La boule de tir est perdue.

S'il obtient un 5, il a tiré la boule. La boule adverse ainsi que la boule de tir sont alors toutes les deux perdues.

S'il obtient un 6, il a fait un carreau. La boule de l'adversaire est sortie du jeu, et la boule de tir vient se loger dans la case alors libérée.

Cas spécial :

Si la boule que l'on veut tirer est placée dans la case 12 et le but dans la case 2 ou 5, ou dans la case 13 et le but dans la case 3 ou 4, et que le joueur obtient un 4 avec le dé, la boule s'avance, ainsi que le but, d'une case dans le sens vertical du jeu.

Exemple : Si la boule à tirer est dans la case 13 et le but dans la case 3 ou 4, la boule se déplace dans la case 12 et le but dans la case 2 ou 5.

Si la case suivante prévue pour le but est occupée par une boule (voir 'Pointer une boule'), en cas d'un tir avec un 4 seule la boule tirée se déplace d'une case et le but reste en place.

Cas particulier : Si le joueur obtient un 4 avec le dé et que la boule à tirer est dans la case 11 et le but dans la case 1 ou 6, la boule ainsi que le but sont alors tous les deux sortis du jeu et la mène est annulée, 2 cas peuvent alors exister :

- si les deux équipes n'ont plus aucune boule à jouer ou s'il leur reste à toutes les deux au moins une boule à jouer, aucun point n'est marqué et la mène est recommencée.

- si une seule équipe a encore au moins une boule à jouer, elle

marque autant de points que de boules lui restant à jouer et gagne ainsi la mène.

Tirer le but :

Il est parfois conseillé ou prudent de tirer le but, ce que l'on ne peut faire qu'en obtenant un 6. Le joueur annonce qu'il veut tirer le but. La boule de tir est perdue.

Trois cas, dans lesquels le tir du but est conseillé :

1° : L'équipe adverse n'a plus de boules, l'équipe dont c'est le tour de jouer a encore des boules. Si dans cette situation, le but est tiré (avec un 6), l'équipe qui a tiré marque autant de points qu'il lui reste de boules après le tir.

2° : Quand l'équipe qui doit jouer pense qu'elle ne peut plus gagner la mène, elle peut décider de tirer le but, pour annuler cette mène. S'il lui reste une seule boule, il n'est pas toujours conseillé de tirer le but si l'adversaire a encore plusieurs boules à sa disposition. Dans ce cas là, si le tir du but est réussi, les boules non jouées de l'adversaire sont autant de points pour lui.

3° : Lorsque l'équipe qui doit jouer n'a plus qu'une seule boule à jouer et que le nombre de points que l'adversaire a sur le jeu lui permet de gagner la partie alors que le nombre de boules qui lui reste à jouer ne lui permet pas de gagner.

Pointer une boule :

Si un joueur doit placer sa boule dans une case déjà occupée, la boule en place s'avance d'une case dans le sens du jeu. Si une boule occupe cette autre case, celle-ci s'avance également d'une case et ainsi de suite. Des boules peuvent ainsi être sorties du jeu. Les boules placées dans les cases 8, 13 ou 16 peuvent être déplacées verticalement ou en biais (selon les flèches) selon le choix de l'équipe. Si un joueur décide de n'utiliser que deux dés pour pointer sa boule (pour éviter par exemple les cases 13 à 18), et qu'il obtient un double ou une paire (deux dés identiques), il peut placer sa boule soit dans la case prévue pour le but représentant le chiffre des dés si celle-ci est libre, soit dans la case prévue pour la boule et représentant le total des dés et si ce total est au minimum de 8, sinon sa boule est perdue.

Exemple : Si un joueur obtient 2 x 4, il peut placer sa boule dans la petite case 4 (si celle-ci est libre), ou dans la case 8 (correspondant au total des dés).

Si un joueur obtient 2 x 3 et que le but est en case 3, sa boule est perdue car le total est inférieur à 7. Les boules, qui sont placées dans une case réservée au but, ne peuvent pas être déplacées en pointant, et ne peuvent être tirées qu'en obtenant un 5 ou un 6.

Bonne chance avec BOULOMANIA[®].