

# LA PETANQUE A LA MAISON

Dépôt International INPI N° 29904  
Les graphismes couvercle et plateau de jeu, modèle et dessins sont des marques déposés N° 167 202 801  
RJ 1, rue de Huningue - F 68128 ROSENAU - Tél. 03 89 70 78 20

## REGLE DU JEU

- Constitution des équipes
- Distributions des cartes
- Animation des équipes
- Règlement

Nombres de joueurs : 2, 4, 6

**CONTENU :**

- 1 plateau de jeu
- 6 boules blanches
- 6 boules noires
- 1 cochonnet rouge
- 1 règle de mesure
- 2 curseurs (tableau d'affichage des scores)
- 52 cartes "Point"
- 52 cartes "Tir"

### Cartes de "Point"

1 carte : A7 - A10 - B5 - B12 - C2 - C7 - C9 - D5 - D10 - D12 - E3 - E7 - F5 - F11 - G7 - G10 - G13 - H2 - H6 - I4 - I7 - I9 - I12 - J5 - J10 - K3 - K9 - K12 - L6 - L7 - L8 - M8 - M10 - N5 - N7 - N11 - O6 - O8 - O9

5 cartes : Déplacement du cochonnet  
2 cartes : Devant de boule  
2 cartes : Rentrer par deux  
3 cartes : Bec  
1 carte : Joker (possibilité de remplacer n'importe quelle carte de point)

**But du jeu :** le premier arrivé à 13 points à gagné

### PHASE 1 : Constitution des équipes

La pétanque est un jeu qui oppose :

- Trois joueurs à trois joueurs (triplettes)
- Deux joueurs à deux joueurs (doublettes)
- Un joueur à un joueur (tête à tête)

En triplète chaque joueur dispose de 2 boules  
En doublette chaque joueur dispose de 3 boules  
En tête à tête chaque joueur dispose de 6 boules

Une fois les équipes constituées tirer au sort pour savoir qui commence la partie.

### PHASE 2 : Distribution des cartes

En tête à tête : chaque joueur reçoit 3 cartes de tir et 3 cartes de point à chaque début de mène.

En doublette : chaque équipe reçoit 3 cartes de tir et 3 cartes de point à chaque début de mène.

En triplète : chaque équipe reçoit 3 cartes de tir et 3 cartes de point à chaque début de mène.

### Cartes de "Tir"

15 cartes : Trou  
8 cartes : Frappe normale  
2 cartes : Frappe sans le contre  
2 cartes : Frappe sans le cochonnet si embouchonné  
4 cartes : Frappe avec déplacement du cochonnet  
2 cartes : Boule frappée se déplace d'une case  
1 carte : Frappe mais le cochonnet reste dans le cadre  
1 carte : Frappe à la sauté  
1 carte : Frappe pour annuler le cochonnet  
2 cartes : Carreau en place  
2 cartes : Carreau en place d'une ou de deux boules ensemble  
2 cartes : Carreau recul  
2 cartes : Demi-palais  
1 carte : Carreau à la sauté  
2 cartes : Equerre  
4 cartes : Carreau prolonger  
1 carte : Joker (possibilité de remplacer n'importe quelle carte de tir)

*Pour explication de certaines cartes voir annexe 1*

### PHASE 3 : Animation des équipes

Si les 2 équipes sont prêtes, il est temps à présent de s'affronter sur le terrain.

1) la couleur des boules : noir ou blanche

2) la préparation des équipes :  
à partir de maintenant vous êtes dans la partie. Vous devez avoir une vision stratégique du jeu et toutes vos décisions auront une conséquence sur l'issue de la partie. Vous êtes en possession de 6 boules par équipe et vous allez devoir déplacer vos boules en fonction des cartes à jouer.

Avant de déplacer chaque boule, tirer une carte de tir ou de point pour avoir toujours 7 cartes en main.  
Mais aussi avant de jouer une boule, placer votre carte sur l'emplacement marqué "cartes jouées" pour que l'adversaire en prenne connaissance.

3) emplacement des boules, du cochonnet et des cartes sur le terrain avant chaque début de mène (voir dessin ci dessous)

4) cochonnet toujours en K7

5) l'équipe qui marque le ou les points rejoue en premier la mène suivante, mélange les cartes et les distribues

6) pour certaines cartes vous trouverez des dessins explicatifs (voir annexe 1).

## PHASE 4 : Règlement

### Le cochonnet :

- peut être déplacé avec la boule attribuée s'il n'y a pas de boules sur la trajectoire du cochonnet et que personne n'a embouchonné.

- est annulé s'il sort de la zone quadrillée du jeu à condition que les deux équipes se trouvent en possession d'une boule par équipe au minimum. Sinon, si une des 2 équipes n'a plus de boules, l'équipe adverse marque autant de points qu'elle a de boules.

Toute boule embouchonnée qui est frappée annule le cochonnet sauf avis contraire marqué sur la carte.

Si une carte désigne le déplacement du cochonnet, aucune boule ne doit être sur la trajectoire sinon cela n'est pas possible.

Si la trajectoire est libre (cela veut dire qu'il ne doit pas y avoir une boule sur le déplacement du cochonnet)

Cas particulier : pour la 1<sup>re</sup> boule jouée, si une carte de point ou de tir ne correspond pas à une situation de jeu, la carte est mise sur "cartes jouées" et la boule est annulée donc sort du cadre, c'est à l'équipe adverse de jouer.

### Les boules :

Pour enlever une boule qui se trouve en devant de boule, avoir la carte : frappe sans le contre ou demi-palais.

Pour enlever une boule qui se trouve à la sauté, avoir la carte : frappe ou carreau à la sauté.

Si deux boules sont dans l'alignement une derrière l'autre, les deux boules sortent du cadre ainsi que la boule tirée.

Si une boule au point arrive sur une case déjà occupée, la boule jouée prend sa place et l'autre se met derrière.

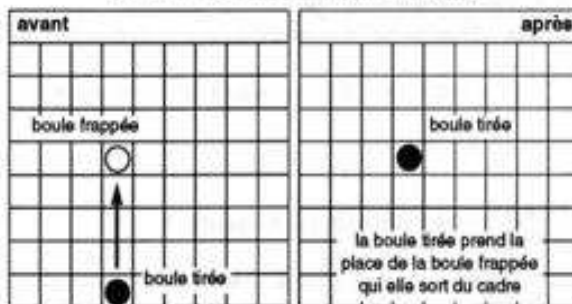
Tant qu'une équipe n'a pas le point elle rejoue jusqu'à épuisement des 6 boules. Ensuite l'équipe adverse joue le reste de ses boules.

Si le point est nul, le joueur venant de jouer rejoue. Si le point n'est pas repris, c'est l'équipe adverse qui doit jouer. S'il n'est toujours pas repris c'est de nouveau à l'autre équipe de jouer et ainsi de suite jusqu'à une équipe a le point. Si à la fin de la mène le point est toujours nul, la mène est nulle.

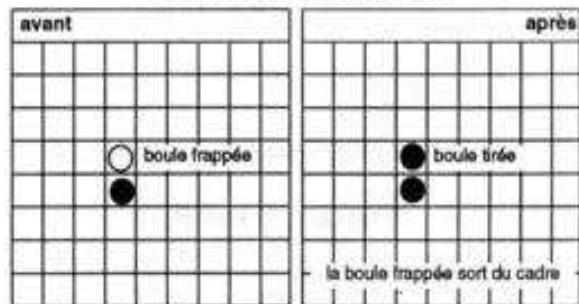
Mesure : utiliser la règle de mesure

## TIR (annexe 1)

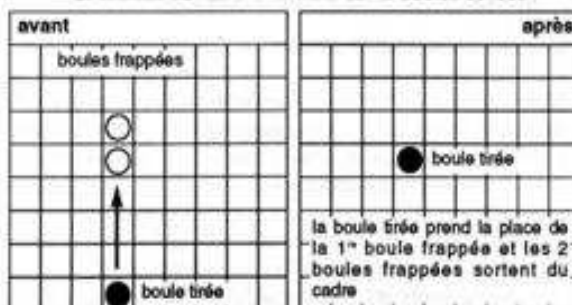
### CARREAU EN PLACE sur 1 boule



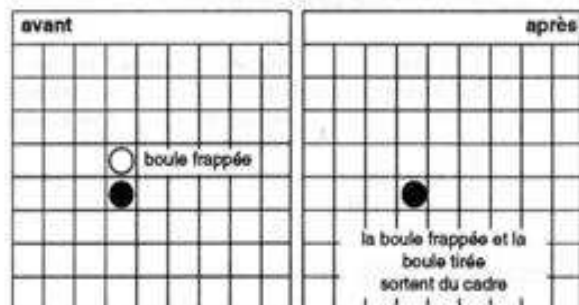
### CARREAU A LA SAUTÉ



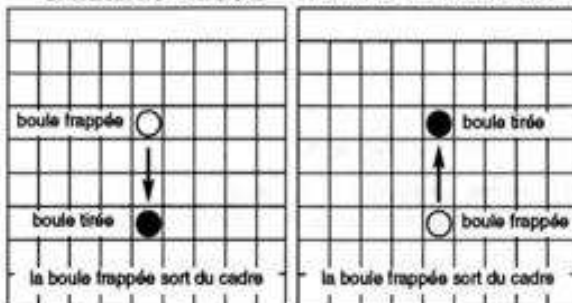
### CARREAU EN PLACE sur 2 boules collées



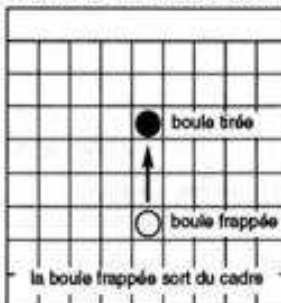
### FRAPPE A LA SAUTÉ



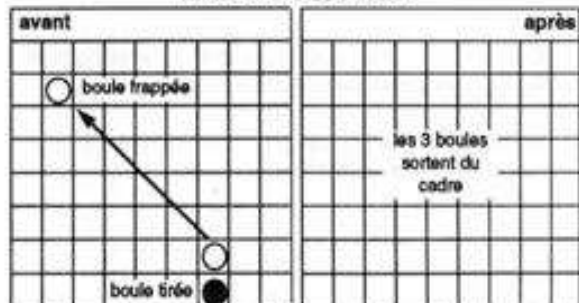
### CARREAU REcul



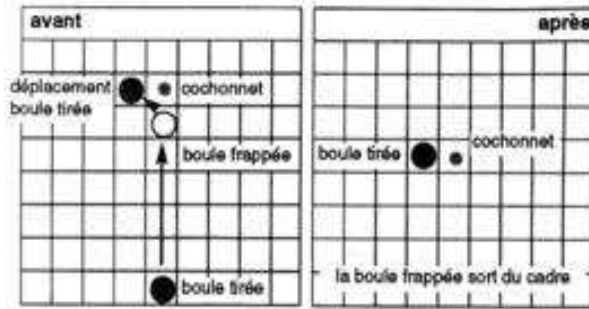
### CARREAU PROLONGER



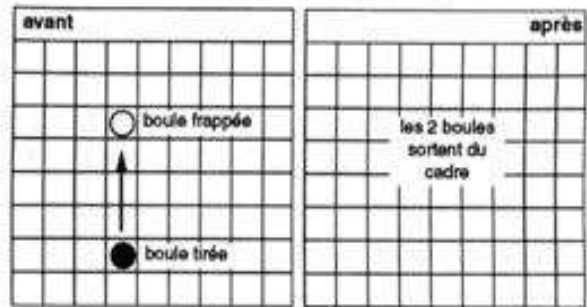
### FRAPPE EQUERRE



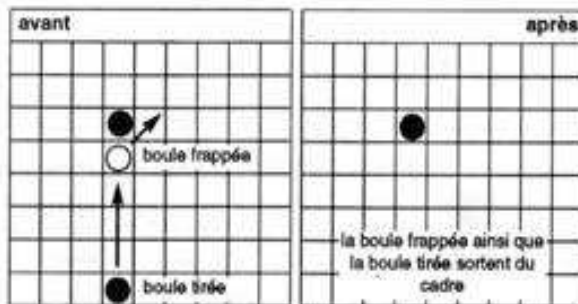
### DEMI-PALAIS



### FRAPPE NORMALE

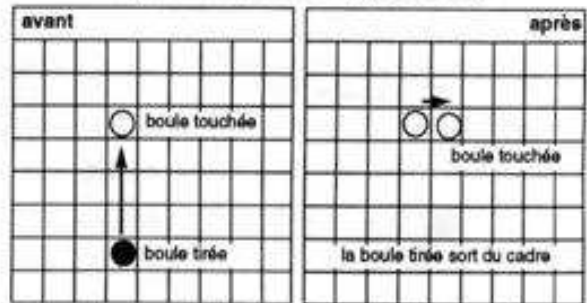


### FRAPPE SANS LE CONTRE



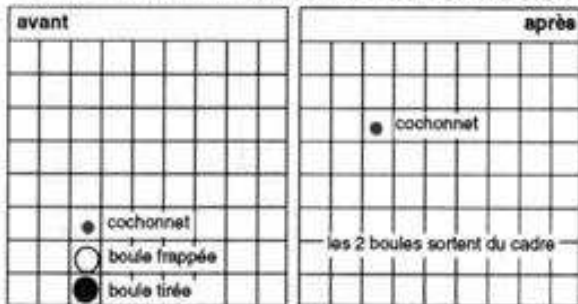
### FRAPPE "CHIC"

déplacement de la boule frappée d'une case



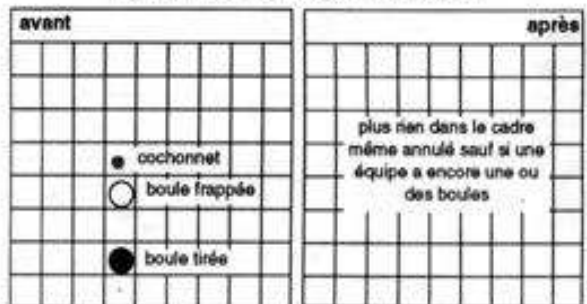
### FRAPPE NORMALE

sur une boule embouchonnée, le cochonnet reste à 3 cases du fond



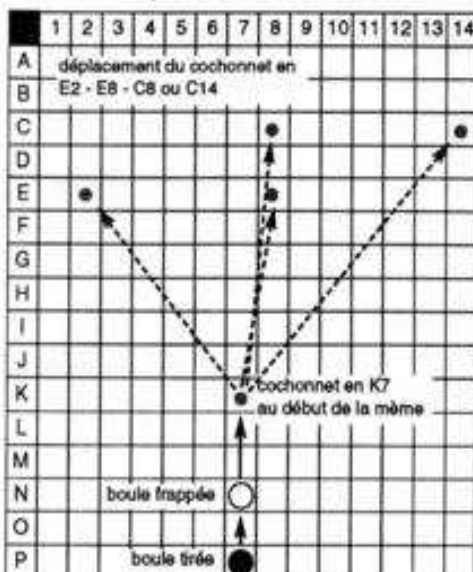
### BOULE FRAPPÉE EMBOUCHONÉE

même annulée sauf avis contraire de la carte

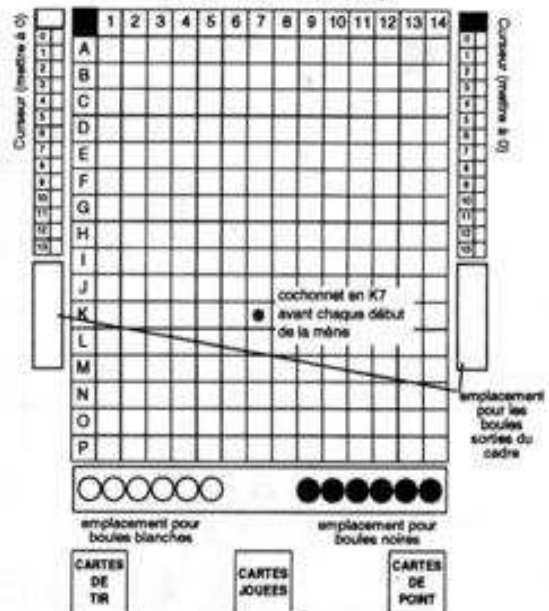


### BOULE FRAPÉE

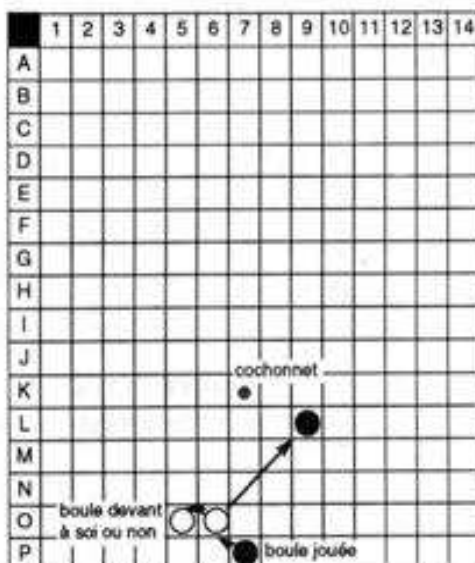
déplacement du cochonnet



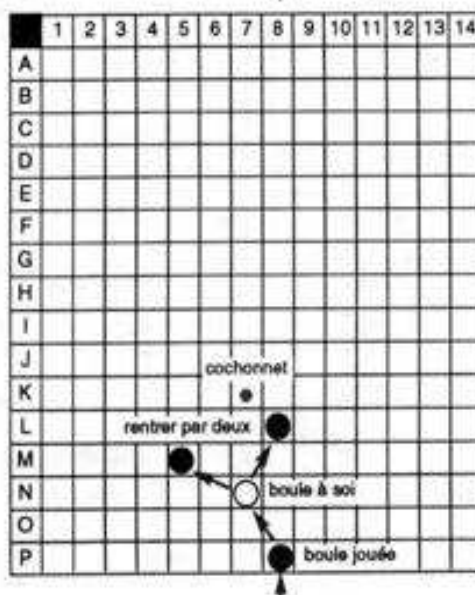
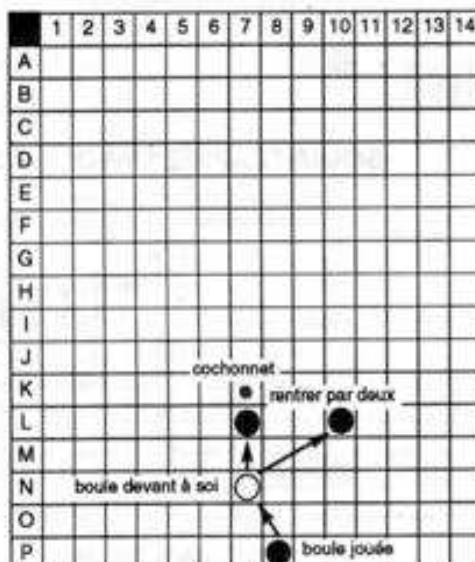
### PLATEAU DE JEU



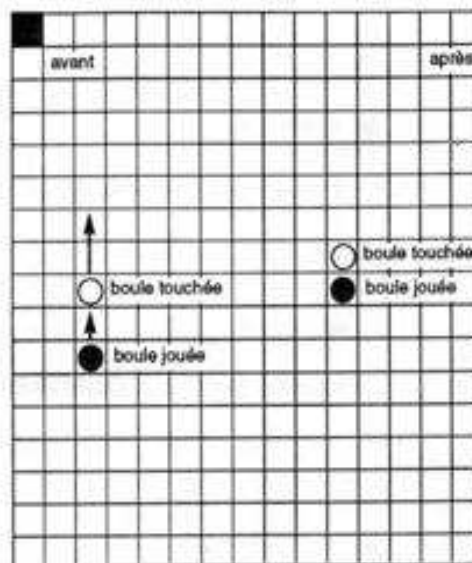
### BEC



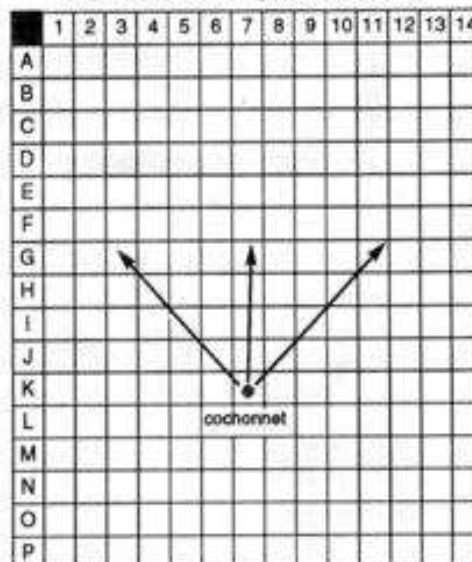
### RENTRE PAR DEUX



### DEVANT DE BOULE



### DEPLACEMENT possible "cochonnet"



### DEPLACEMENT non possible "cochonnet"

