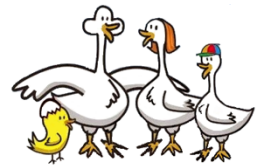


# Règle du jeu : Déтанque



A partir de 7 ans  
De 2 à 12 joueurs



## But du jeu :

Comme à la pétanque, 2 équipes s'affrontent pour placer leurs gros dés (Caboules) le plus près possible du cochonnet (Cochodé). A la déтанque, il faut surveiller les faces des Caboules et du Cochodé.

## Déroulement d'une partie de déтанque

- 1 – Une des deux équipes matérialise un point de départ au sol, puis lance le Cochodé entre 5 et 8 mètres.
- 2 – La même équipe lance sa première Caboule le plus près possible du Cochodé.
- 3 – L'équipe adverse lance à son tour sa première Caboule pour tenter de la placer encore plus proche du Cochodé.
- 4 – L'équipe la plus proche du Cochodé fait jouer l'autre équipe, comme à la pétanque. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 12 Caboules soient au sol.
- 5 – Une manche s'achève quand les 12 Caboules ont été lancées. On compte alors les points.
  - 5-1 – si une équipe atteint le score de 30 points ou plus, elle gagne la partie !
  - 5-2 – Si ce score n'est pas atteint, l'équipe qui vient de marquer des points commence une nouvelle manche : retour à l'étape 1.

## Comptage des points :

A la fin d'une manche, la seule équipe qui marque des points est celle qui a une ou plusieurs Caboule(s) plus proche(s) du Cochodé.

Toutes les Caboules les plus proches du Cochodé de cette équipe comptent pour le total des points. Ils sont calculés en additionnant les points des Caboules :

- si c'est un nombre : le nombre en question,
- si c'est un super pouvoir vert : 0 points.

Il arrive que la Caboule la plus proche soit uniquement un super pouvoir. Dans ce cas l'équipe concernée marque 0 point !

## Les faces du Cochodé : la manière de jouer :

La face visible du Cochodé indique une règle qui doit être appliquée par tous les joueurs.

En cas de changement de face du Cochodé, la nouvelle règle remplace la précédente, sauf pour la face Challenger qui une fois dévoilée reste valable toute la manche.



Les droitiers lancent de la main gauche, et inversement



Lancer les Caboules sur un pied



Lancer la Caboule en la tenant à 2 mains



Celui qui a mis le Cochodé sur cette face invente la manière de lancer pour tous les joueurs



Faire un pas où l'on veut avant de lancer la Caboule

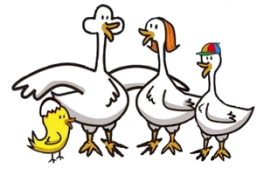


L'équipe qui gagne la manche peut inverser les scores totaux avant de marquer les points de la manche

# Règle du jeu : Détanque



Règle du jeu en 1min30s !



A partir de 7 ans  
De 2 à 12 joueurs









## Les faces des 6 Caboules : les super pouvoirs

Les 6 Caboules sont identiques pour les 2 équipes. Leurs 6 faces suivent la même logique : 4 faces avec un numéro, 1 face avec le numéro opposé, et 1 face super pouvoir.

Quand un super pouvoir apparaît, après un lancer ou un choc, celui-ci doit être appliqué :

- en fin de manche pour les super pouvoirs  $\div 2$  et  $\times 2$ ,
- immédiatement et obligatoirement pour les 4 autres super pouvoirs.

Les super pouvoirs sont appliqués par l'équipe propriétaire de la Caboule, même si cette dernière n'est pas la plus proche du Cochodé !

	L'équipe propriétaire <b>multiplie</b> les points de la manche par 2		L'équipe propriétaire <b>divise</b> les points de la manche par 2		<b>Permuter 2 Caboules</b> de n'importe quelle équipe
	<b>Récupérer</b> n'importe quelle Caboule sur le jeu et la rendre à l'équipe propriétaire		<b>Tourner</b> une Caboule de n'importe quelle équipe, mais sans dévoiler un super pouvoir		<b>Déplacer le Cochodé</b> dans un rayon maxi de 1m

## Détails et précisions :

### En début de manche

Le Cochodé doit être entre 5 et 8 mètres du point de départ. Il doit être visible et à moins de 50cm de tout obstacle artificiel.

Si au bout de 2 essais, le lanceur du Cochodé n'arrive pas à satisfaire ces critères, l'équipe adverse prend la main, depuis le même point de départ.

### Les super pouvoirs

Les super pouvoirs s'appliquent quelle que soit la position de la Caboule.

Si un score impair doit être divisé par 2, il est arrondi à l'entier supérieur ( $5/2=3$ ).

Si les  $\times 2$  et  $\div 2$  de la même équipe sont tous les deux visibles, le score est inchangé.

Si un super pouvoir devient visible suite à une collision, l'équipe propriétaire du super pouvoir l'effectue immédiatement, même si elle a jeté toutes ses Caboules !

Si plusieurs super pouvoirs deviennent visibles suite à une collision, l'équipe la plus proche du Cochodé après collision choisit l'ordre d'application des super pouvoirs.

### Pendant la manche

Une Caboule doit toujours s'arrêter au minimum à la moitié de la distance entre le point de départ et le Cochodé. Si ce n'est pas le cas, elle est retirée du jeu et n'est plus récupérable jusqu'à la fin de la manche (mise hors jeu).

Si une Caboule n'est pas droite (comme un dé cassé), c'est la face la plus horizontale qui compte. En cas de doute, l'équipe adverse choisit la face qui l'arrange parmi les 2 ou 3 visibles. Dans les 2 cas, la Caboule est laissée en place sans la bouger.

Si un joueur lance une Caboule sans prendre en compte la règle écrite sur le Cochodé et que l'équipe adverse s'en aperçoit, la Caboule qui vient d'être lancée est mise hors jeu !!

### Pour la nouvelle manche

Le point de départ de la nouvelle manche est la dernière position du Cochodé.