

REGLE DU JEU DE PETANQUE

Ce nouveau jeu, inspiré du jeu de boules, très divertissant, se joue à 2, 4, 6 ou 8 joueurs, divisés en 2 camps. Il est régi par le règlement du jeu de boules en général toutefois il convient de se conformer aux règles suivantes :

MISE EN JEU. — On divise les joueurs en 2 camps d'un nombre égal de personnes et on répartit les pions en nombre égal, mais de couleurs différentes. On tire le but au sort et le camp où le joueur gagnant se place dans le carré de jeu, à la case choisie par lui

Le Pointage

- 1° — **LE BUT PLACÉ.** — C'est celui qui a placé le but ou son camp qui commence. Il tire un dé et place un pion sur le chiffre de la colonne désignée. Il rejoue le dé et avance son pion d'autant de case que le démarque de chiffres, mais toujours sur la même colonne.
- 2° — **AU TOUR DE L'ADVERSAIRE DE JOUER.** — Il fait de même, mais doit gagner le point, c'est-à-dire se rapprocher davantage du but que l'adversaire. S'il ne réussit pas, il doit jouer un autre pion et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait réussi ou qu'il ait épuisé ses pions.
- 3° — **LORSQU'UN POINT EST GAGNÉ.** — C'est au joueur adverse de jouer et ainsi de suite.
- 4° — **LORSQU'UN CAMP A ÉPUISÉ SES PIONS.** sans gagner le point, le camp adverse joue et essaie de marquer autant de points qu'il peut. Il a la faculté de tirer un pion si celui-ci le gêne ou si le pion du perdant, une fois annulé, lui permet de marquer d'autres points.
- 5° — **LORSQU'UN CAMP AMÈNE UN PION DANS UNE CASE OCCUPÉE PAR UN PION ADVERSE.** — Il déplace le pion adverse et l'avance d'une case, ou le place à côté, mais jamais en arrière (à son choix et à son avantage). Il prend la place du pion déplacé. S'il n'y a pas de case libre, les 2 pions restent ensemble et, en fin de jeu, leur situation est réglée comme prévu paragraphe 8.
- 6° — **CAS PARTICULIER DES CASES LATÉRALES.** — Si le pion (cas précédent) est dans une case bordant les lignes latérales, le pion joué peut mettre dehors l'autre pion s'il n'y a pas de case libre devant ou par côté.
- 7° — **LORSQUE LA CASE EST OCCUPÉE PAR UN PION DE SON CAMP.** — On laisse les 2 pions ensemble, même s'il y en a plusieurs, mais sur un tir de l'adversaire, tous les pions sont annulés ensemble.
- 8° — **LORSQUE DEUX PIONS SONT À ÉGALITÉ.** — On tire au sort avec le dé et le gagnant conserve le point. Ceci naturellement en fin de partie, au comptage des points.
- 9° — **CALCUL DES DISTANCES.** — A moins d'être dans la même case, les pions ne sont jamais à égalité, car les séparations des cases, horizontales et verticales, sont d'épaisseurs différentes. L'évaluation de la distance du pion au but se fait en additionnant les chiffres des séparations horizontales et verticales et le pion gagnant est celui totalisant le chiffre le plus petit.

Le Tir

Lorsqu'un joueur ou un camp a placé un point que l'adversaire juge difficile à battre, celui-ci a la faculté de tirer le pion ou le but. On pratique alors comme suit :

- 1° — **POUR TIRER UN PION.** — Il faut avoir réussi avec le dé le numéro de la colonne où se trouve le pion à tirer. A ce moment on peut choisir : pointer ou tirer. Il faut l'annoncer à haute voix. On tire ensuite le deuxième coup de dé et si celui-ci indique :
 - le N° 1 — carreau : on annule le pion adverse et on met le sien à sa place
 - le N° 2 — demi-carreau : on annule le pion de l'adversaire et on met le sien une case en avant de celle occupée par le pion tiré
 - le N° 3 : on annule les 2 pions.
 - les N°s 4, 5 et 6 : c'est manqué et on annule seulement le pion joué.
- 2° — **POUR TIRER LE BUT.** — On pratique de la même façon. Premier coup de dé : désignation de la colonne. On annonce ensuite « je tire au but ». Si le deuxième coup de dé amène les N°s 1 ou 2, on annule le but et la partie, mais sous les réserves suivantes :
- 3° — **SI UN CAMP EST EN DANGER** de perdre la marque, il peut annuler la partie en tirant au but, mais il faut qu'il lui reste au moins un pion à jouer ; à défaut l'adversaire marque autant de points qu'il lui reste de pions à jouer.
- 4° — **LORSQU'AVEC UN SEUL PION** on aura épuisé tous les pions de l'adversaire, on peut tirer au but pour marquer les points des pions restant à jouer. Si le tir réussit et que le but soit annulé (l'adversaire ayant épuisé tous ses pions) on marque autant de points que de pions restant à jouer.
- 5° — **LORSQU'UN JOUEUR OU UN CAMP FAIT COUGOURDON,** c'est-à-dire place un pion dans la même case que le but, on doit laisser le pion et le but ensemble, mais le tir est modifié comme suit :
 - Nos 1 et 2 — annulent le pion et le but.
 - N° 3 — le pion seul
 - Nos 4, 5 et 6 — coup manqué. Le pion tireur est annulé.
- 6° — **LE CAMP QUI A FAIT COUGOURDON** peut aussi tirer au but pour marquer les points des pions restant à jouer (à condition que l'adversaire ait épuisé tous ses pions), mais il doit le faire à ses risques, car si le dé, au deuxième coup, marque le chiffre 3, le pion seul est annulé. Le point appartient alors au camp qui a un pion le plus près du but. Il n'y a pas carreau ou demi-carreau dans ce cas. Le pion joué est toujours annulé.

INDICATIONS GÉNÉRALES.

LE POINT et le TIR restent libres. Il suffit de l'annoncer clairement avant le deuxième coup de dé.
LE PION QUI DEPASSE les lignes latérales ou arrière est annulé.
POUR CHAQUE PION il faut lancer le dé deux fois. Premier coup : N° de colonne, deuxième coup : N° de case.
LE JET DU BUT appartient au camp gagnant, la même.
LA PARTIE SE JOUE en 11, 13 ou 15 points, ou en deux manches de 11 et une belle à 13 s'il y a lieu.
FANNY. — Si un camp perd par Fanny, c'est-à-dire sans avoir marqué un seul point, il doit doubler la mise.
Le présent règlement peut être modifié, mais seulement après entente des deux camps et avant le début de la partie