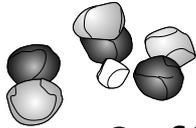


Tchibo



fr Instructions de jeu

Soft pétanque

Chère cliente, cher client!

La soft pétanque ou «pétanque molle» est une variante de la célèbre pétanque ou du jeu de boules, pratiqué avec des boules en métal lourd ou en plastique sur un terrain plat et ferme. Les boules de soft pétanque sont des sachets en tissu remplis de billes de plastique. Chaque boule ne pèse qu'environ 110 g. Elles permettent de jouer sur n'importe quelle surface, à l'intérieur comme à l'extérieur, sur terrain pentu, sur le sable, l'herbe, le sol des forêts, les sols en asphalte et en béton, les pavés, et même dans les escaliers! Les règles du jeu que nous vous proposons s'apparentent à celle du jeu de boules, mais comportent quelques spécificités, dues à la différence de matériau. Vous pourrez bien sûr les adapter à votre guise avec l'accord des autres joueurs. Si les boules sont sales, vous pouvez les laver en machine en programme délicat. Utilisez de préférence un filet protecteur de lavage. Ne les séchez pas au sèche-linge! Consultez également l'étiquette cousue. Nous espérons que vous aurez plaisir à jouer avec vos nouvelles boules de soft pétanque.

L'équipe Tchibo

Ce qu'il vous faut pour jouer

Votre ensemble de soft pétanque contient:



6 boules de jeu;
soit deux séries de 3 boules possédant le même motif, pour vous permettre de former 2 équipes jusqu'à 3 joueurs
1 but, également appelé «cochonnet»



1 sac de transport (non représenté)

Le cas échéant, munissez-vous également d'un cordon pour mesurer les distances, ainsi que d'un stylo et d'un papier pour noter le score.

Vous n'avez besoin de rien d'autre pour pratiquer ce jeu, si ce n'est d'une météo agréable.



DANGER: risque pour les enfants - danger de mort par étouffement/ingestion

- Tenez les emballages hors de portée des enfants. Éliminez-les immédiatement.

But du jeu

L'objectif est de placer ses boules plus près du but que son adversaire. Une fois que toutes les boules ont été lancées, chaque boule d'une équipe qui se trouve plus près du but que la plus proche des boules adverses compte pour un point.

La partie est gagnée lorsqu'un joueur remporte deux mènes. Une mène se compose de 13 points, mais il faut au minimum deux points d'écart entre les équipes pour gagner la partie.

On peut lancer (pointer) ou faire rouler la boule, mais il est interdit de la tirer avec le pied.

Déroulement du jeu

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit 3 boules.

On commence par tirer au sort le joueur qui doit commencer.

Celui-ci choisit le point de départ et lance le but dans la direction de son choix.

Il n'est pas nécessaire de définir un terrain particulier.

Particularité:

Le joueur qui ouvre la mène définit également le «style» de lancer, en tirant par exemple le but entre ses jambes, ou avec un «rebond» (notamment contre un arbre, un mur, etc.).

Il faudra alors lancer les boules de jeu de la même façon durant toute la mène.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a lancé le but doit maintenant lancer sa première boule le plus près possible du but. C'est ensuite au tour de son adversaire de lancer sa première boule. (S'il y a plus de 2 joueurs, les autres joueurs lancent leur première boule dans un ordre convenu entre tous.)

Après cette mène, on détermine quel est le joueur dont la boule est placée le plus loin du but. Celui-ci tire alors sa deuxième et sa troisième boule.

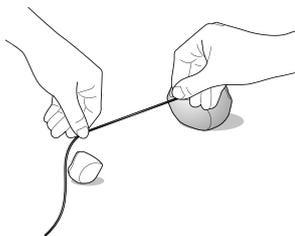
Le ou les autres joueur(s) lance(nt) alors leur(s) boule(s), en fonction de la position de leur premier tir.

Une fois que toutes les boules ont été lancées, on comptabilise la mène (voir la section «Evaluation»).

Le vainqueur commence la mène suivante.

La position du but dans la mène précédente sert de point de lancement dans cette nouvelle mène.

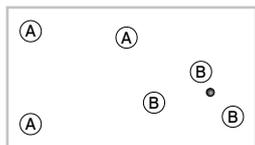
Mesure



Vous pouvez utiliser un cordon pour comparer facilement la distance entre chacune des boules et le but.

Evaluation

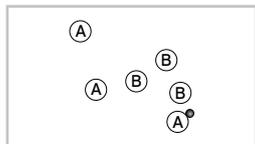
Le joueur remporte un point pour chaque boule lancée plus près du but que la plus proche des boules adverses.



Exemple 1:

Les 3 boules du joueur B sont plus proches du but que la meilleure boule du joueur A.

Le joueur B remporte donc 3 points.



Exemple 2:

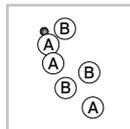
Une boule du joueur A se trouve plus près du but que la meilleure boule du joueur B.

Le joueur A remporte donc 1 point.

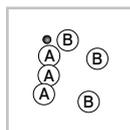
Cas particulier - Les combinaisons:

Le joueur qui a remporté la mène peut augmenter son score en effectuant des combinaisons: s'il touche l'une de ses boules les mieux placées, voire les deux, il gagne 2 ou 3 points supplémentaires. Le joueur a donc la possibilité de remporter jusqu'à 6 points par mène:

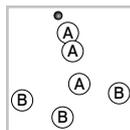
Le joueur A remporte ...



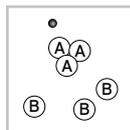
1 point pour la boule la mieux placée
2 points pour la combinaison avec 2 boules
... soit 3 points au total.



1 point pour la boule la mieux placée
3 points pour la combinaison avec 3 boules
... soit 4 points au total.

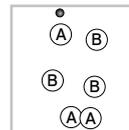


3 points pour 3 boules les mieux placées
2 points pour la combinaison avec 2 boules
... soit 5 points au total.



3 points pour 3 boules les mieux placées
3 points pour la combinaison avec 3 boules
... soit 6 points au total.

mais:



1 point pour la boule la mieux placée
0 point pour la combinaison avec 2 boules
... soit 1 point au total.

La combinaison doit impérativement inclure la boule la mieux placée!

Cas particulier - «Kill»:



Une autre particularité consiste à recouvrir au moins la moitié de la boule d'un adversaire, qui ne remporte alors aucun point.



Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18,
22297 Hamburg, Germany, www.tchibo.ch

Référence: 629 305



www.fr.tchibo.ch/notices