

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 faces x2 et /2 sont toutes 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.

plus d'infos sur le jeu

Règle du jeu et marqueur imprimés sur papier indéchirable.

Maintenir le sac hors de portée des enfants.

Conserver le jeu à l'abri de la lumière, sac ouvert, entre -5 et 35°, dans un milieu ni trop sec, ni trop humide.

Il est possible de jouer sur terrain mouillé.

Si c'est le cas, laisser sécher complètement le jeu avant de le ranger.

www.detanque.com
contact@detanque.com



MADE IN

FRANCE

détanque®

PLUS RIEN NE TOURNE ROND

but du jeu

Comme à la pétanque, 2 équipes s'affrontent pour **placer leur boules ("Caboules") le plus près possible du cochonnet ("Cochodé")**.

Là s'arrêtent les points communs avec la pétanque...

À la détanque, il faut surveiller **les faces** des Caboules et du Cochodé. Elles vont apporter **rires, fun et rebondissements** : plus rien ne tourne rond !

composition du jeu

- 1 Cochodé en hêtre
- 6 Caboules en hêtre pour l'équipe rouge
- 6 Caboules en hêtre pour l'équipe noire
- 1 marqueur pour intervertir 2 Caboules
- 1 ficelle d'1m pour mesurer

en
bref



2 à 12
joueurs



7 ans
et plus



15 à 35
minutes



facile

déroulement d'une partie de détanque

- 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. Avec l'expérience, les joueurs constateront que le **choix de la Caboule à jouer est stratégique !**
- 5 - Une manche s'achève quand les 12 Caboules ont été lancées.
On **compte alors les points** de l'équipe qui a gagné la manche (voir page suivante).
 - 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.



CE
www.detanque.com

MADE IN
FRANCE

comptage des points

À 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 point**.

Ce score peut ensuite être divisé ou multiplié par 2 (voir ci-après les faces des Caboules).

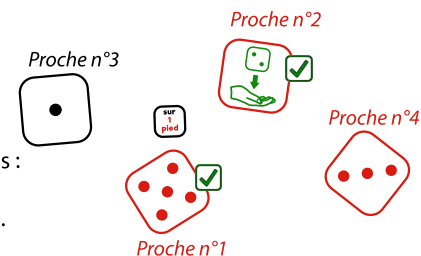
exemple de comptage des points

Dans le schéma ci-contre, on voit les 4 Caboules les plus proches à la fin d'une manche.

L'équipe rouge marque des points car c'est elle qui a la Caboule la plus proche n°1 : la face "5".

Deux Caboules de l'équipe rouge sont comptabilisées : la face "5" et la face super pouvoir (proche n°2). En effet, la 3ème Caboule la plus proche est une noire.

L'équipe rouge marque donc **5+0 = 5 points**.



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.**

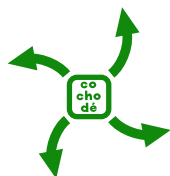
Quand un super pouvoir apparaît, soit après un lancer ou un choc, celui-ci doit être appliqué :

- en **fin de manche** pour les super pouvoirs **+2** et **x2**,
- **immédiatement** et obligatoirement pour les **4 autres** super pouvoirs.

Les super pouvoirs s'appliquent à l'équipe propriétaire de la Caboule.

x2

L'équipe concernée **multiplie** les points de la manche par 2



Déplacer le Cochodé dans un rayon maxi d'un mètre



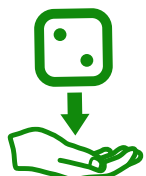
Tourner une Caboule de n'importe quelle équipe, mais sans dévoiler un super pouvoir

÷2

L'équipe concernée **divise** les points de la manche par 2



Permuter 2 Caboules de n'importe quelle équipe (utiliser le marqueur)



Récupérer n'importe quelle Caboule sur le jeu et la rendre à l'équipe propriétaire

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.

sur 1 pied

Lancer les Caboules sur un pied



1 pas

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

détanque
AUX FES DE TOULON 2010

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

droitier
gaucher

Les droitiers lancent de la main gauche, et inversement



Lancer la Caboule en la tenant à 2 mains

challenger

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

modes de jeu personnalisés

Mode tradition

Pour les débutants : ne pas prendre en compte ce qui est écrit sur les faces et considérer les Caboules comme des boules de pétanque.

La partie s'achève en 13 points.

Mode progression

Pour commencer à s'amuser : prendre en compte uniquement les faces des Caboules. La partie s'achève en 30 points.

Mode révolution

La vraie et authentique détanque !
Pour vivre à fond la détanque : prendre en compte les faces des Caboules et du Cochodé ! La partie s'achève en 30 points.

Mode passion

Comme son nom l'indique, pour les passionnés : adapter les règles à sa guise. Pour éviter de perdre ses amis, il est vivement conseillé de se mettre d'accord sur les règles avant la partie !