PICH'TANQUE

Règles / Rules

JÉRÔME NAVARRO, FRANÇOIS ANSALDI, LUDOVIC HAMPARTZOUMIAN

ET SI LA PÉTANQUE DÉBARQUAIT SUR VOTRE TABLE !

CONTENU

1 TAPIS DE JEU IMITANT À LA PERFECTION LE BOULODROME DE CHEZ NOUS

3 PALETS ROUGES

3 PALETS BLEUS

1 JETON COCHONNET

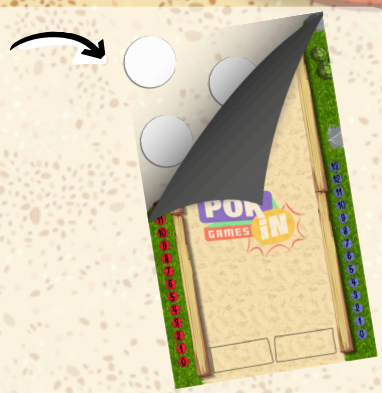
2 JETONS SCORE
1 ROUGE / 1 BLEU

3 TUILES POUR TERRAIN

BUT DU JEU :
ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À ATTEINDRE 13 POINTS

MISE EN PLACE DU JEU ET DÉROULEMENT

Déroulez le tapis de jeu et glissez dessous de manière aléatoire les 3 tuiles. Celles-ci servent à imiter les irrégularités d'un véritable terrain de pétanque.



Choisissez le premier joueur qui place le cochonnet sur le terrain à une distance de 20 cm minimum.

Ce dernier détermine la zone de lancement pour la manche et à l'aide d'une pichenette lance son premier palet en tentant de se rapprocher au plus près du cochonnet.

L'autre joueur doit à son tour lancer son propre palet, de la même zone de lancement et essaie de le placer au plus près du cochonnet.

Le palet le plus proche du cochonnet mène le jeu.

Exemple : le palet rouge mène le jeu, c'est donc au joueur bleu de jouer

Le joueur battu rejoue jusqu'à épuisement de ses palets.
Lorsqu'un joueur n'a plus de palet, l'adversaire joue tous les siens s'il lui en reste.

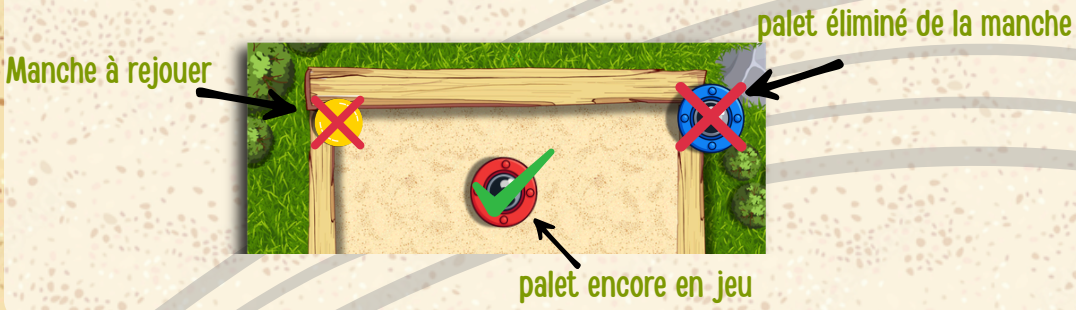
Une fois tous les palets lancés, il faut compter combien de palets de la même couleur sont les plus proches du cochonnet.

Exemple : Le rouge gagne 1 point

Exemple : Le bleu gagne 2 points

Montez le marqueur de points d'autant de cases sur la piste de score correspondante.

ATTENTION : si un palet touche les limites du terrain (poutre en bois), celui-ci est immédiatement retiré de la manche en cours ; si c'est le cochonnet la manche est à rejouer.



Si aucun des joueurs n'est parvenu à 13 points, celui qui a remporté la manche relance le cochonnet et choisit la zone de lancement.

Quand l'un des joueurs est arrivé à 13 points, la partie s'arrête et il est déclaré vainqueur.

IL NE RESTE À SON ADVERSAIRE QU'À LUI DEMANDER UNE REVANCHE !

WHAT IF PÉTANQUE LANDED RIGHT ON YOUR TABLE !

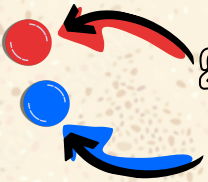
CONTENT

1 PLAYMAT THAT PERFECTLY MIMICS OUR LOCAL BOULODROME

3 RED PUCKS

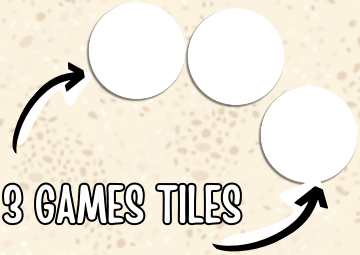
3 BLUE PUCKS

1 TOKEN "COCHONNET"



2 SCORES MAKERS

1 RED/ 1 BLUE

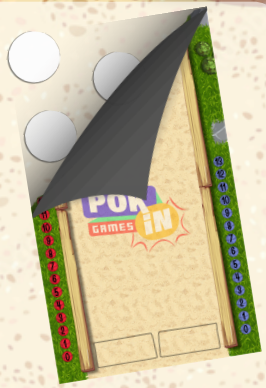


3 GAMES TILES

Objective of the game :
Be the first player to reach 13 points

Setup and gameplay

Unroll the playmat and place the 3 games tiles underneath it at random.



Choose the first player, who places the “cochonnet” on the playing area at a minimum distance of 20 cm.

This player determines the throwing zone for the round and, with a flick, lauches their first puck trying to get as close as possible to the “cochonnet”

The other player must then throw their own puck from the same throwing zone, trying to place it as close as possible

The puck closet to the “cochonnet” leads the round.

Exemple : The red puck lead the round, so it’s Blue’s turn to play

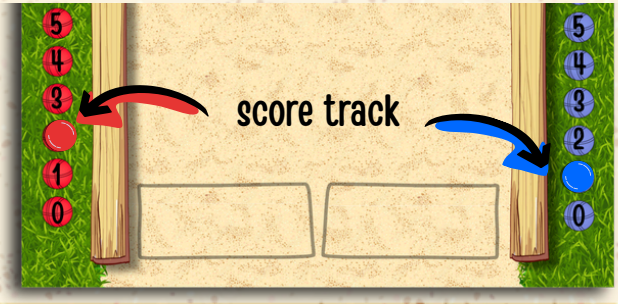
The player who is not closest keeps playing until they have no pucks left. When a player has no pucks remaining, the opponent plays all of theirs, if they still have any.

Once that's done, count how many pucks of the same color are closest to the "cochonnet".

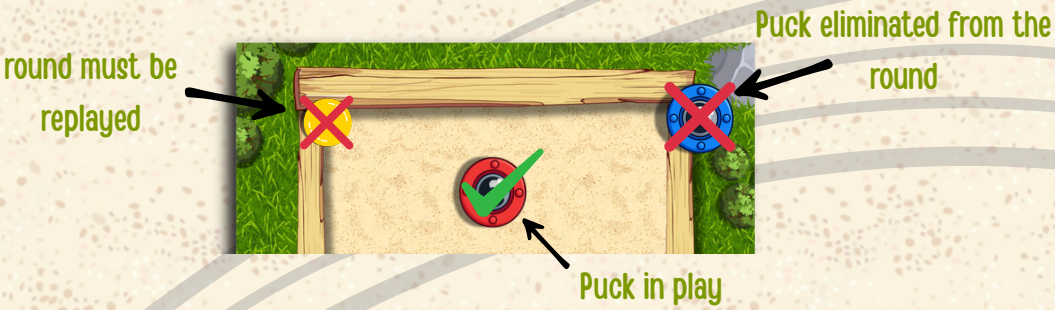
Exemple : The red win 1 point

Exemple : The blues win 2 points

Move the score marker forward by that many spaces on the corresponding score track.



WARNING: If a puck touches the edge of the playing area (the wooden beam), it is immediately removed from the current round. If the "cochonnet" is the one that touches it, the round must be replayed.



If neither player has reached 13 points, the player who won the round throws the "cochonnet" again and chose the new throwing zone.

When a player reaches 13 points, the game ands and they are declared the winner.

THEI OPPONENT'S ONLY OPTION IS TO ASK FOR A REMATCH !

DÉFIS

Prêt à relever des défis ? ready to take on challenges ?

- ◯ Gagner en ayant joué avec la mauvaise main
  Winning after having played with the wrong hand
- ◯ Sortir 15 palets adverse sur une partie
  Knocking out 15 opponent pucks in a single Game
- ◯ Sortir 2 palets adverse sur une manche
  Knocking out 2 opponent pucks in a single round
- ◯ Sortir 10 palets adverse sur une partie
  Knocking out 10 opponent pucks in a single Game
- ◯ Sortir 20 palets adverse sur une partie
  Knocking out 20 opponent pucks in a single Game
- ◯ Marquer 3 points sur une manche
  Scoring 3 points in a single round
- ◯ Gagner en moins de 7 manches
  Winning in fewer than 7 rounds
- ◯ Gagner en moins de 6 manches
  Winning in fewer than 6 rounds
- ◯ Gagner 2 parties de suite
  Winning 2 games in a row
- ◯ Gagner 10 parties de suite
  Winning 10 games in a row
- ◯ Gagner 13 - 12
  Winning 13 - 12
- ◯ Gagner 13 - 0
  Winning 13 - 0
- ◯ Réaliser tous les défis
  Completing all the challenges

@POK_IN_GAMES

Si tu arrives à réaliser tout les défis partage ton exploit sur @pok_in_games et reçois une recompense
If you manage to complete all the challenges, share your achievement on @pok_in_games and receive a reward.

QUI SOMMES NOUS / WHO ARE WE

Pok'in Game, C'est avant tout une histoire de pause déjeuner qui a dérapé...dans le bon sens du terme !

Tout commence entre Jérôme et Ludo, collègues de travail, un midi comme les autres. pour passer le temps, ils bricolent un jeu avec ce qu'il ont sous la main : des balles, des raquettes, une table, du cartons....et beaucoup d'imagination. C'est ainsi qu'est né POKI, un jeu de raquette sur table fait de rebonds fourbes, d'adresse et de stratégie, fruit d'un défi un peu fou lancé pendant la pause repas.

De cette idée simple est née une aventure plus grande : Le projet Pok'in Games.

Rejoints par François, ils décident de donner vie à leur passion commune, jouer différemment.

Basée à Marseille, Pok'in Games crée des jeux où la dextérité est reine et où la convivialité prime sur la compétition. Ici, on mise sur le plaisir du geste, la malice et le rire partagé. Chaque création est une invitation à lâcher les écrans, à bouger, et à redécouvrir le plaisir du simple jeu...autrement.

Pok'in Game is, first and foremost, a lunch break story that took an unexpected turn... in a good way!

It all started with Jérôme and Ludo, work colleagues, one lunchtime like any other. To pass the time, they cobbled together a game with whatever they had on hand: balls, paddles, a table, some cardboard... and a lot of imagination. That's how POKI was born, a tabletop paddle game full of tricky bounces, skill, and strategy, the result of a slightly crazy challenge issued during their lunch break.

From this simple idea, a bigger adventure was born: The Pok'in Games project.

Joined by François, they decided to bring their shared passion to life: playing games differently.

Based in Marseille, Pok'in Games creates games where dexterity reigns supreme and conviviality takes precedence over competition. Here, the focus is on the joy of movement, a bit of mischief, and shared laughter. Each creation is an invitation to put down the screens, to move, and to rediscover the pleasure of simple play...in a different way.

Auteur : Jérôme NAVARRO, François ANSALDI, Ludovic HAMPARTZOUMIAN

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

WARNING ! Not suitable for children under 36 months. Containsmall parts. Choking hazard.

0-3

www.pokingames.fr

Pok'In Games SAS
Rue Des Cuques
13380 Plan de Cuques