


# Paletanque

 **Type de jeu**  
Adresse

 **Dimensions**  
2m de long  
0.60m de large

 **Age**  
A partir de 6 ans

 **Nombre de  
joueurs**  
2 l'un contre  
l'autre

 **Matériel**  
1 plateau de jeu  
14 palets de deux  
couleurs différentes  
1 petit palet qui  
fait office de  
cochonnet

 **Origine**  
20e s.

## But du jeu

Etre le premier joueur qui  
parvient à totaliser 13 points

## Déroulement

Se répartir une couleur de palet chacun.

Le premier joueur lance le cochonnet en tentant  
d'atteindre le carré de jeu. S'il n'y parvient pas au bout  
**de deux essais, son adversaire marque 1 point,**  
puis c'est à lui de le lancer.

Lorsque le cochonnet est sur la zone de jeu, le même  
joueur joue un palet de sa couleur, pour se rapprocher  
du cochonnet. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

### 2 cas de figures :

- S'il est le plus près du cochonnet, c'est à l'adversaire  
de jouer.
- S'il est plus loin que son adversaire, il rejoue,  
jusqu'à devenir le plus proche du cochonnet.

### Les règles à respecter :

- Si je sors le cochonnet de la zone carrée, je perds la manche et donne deux points à mon  
adversaire. Les joueurs reprennent leurs palets et jouent la manche suivante.
- Chaque palet en dehors de la zone est compté hors jeu. Il ne vaut pas de points, mais peut  
se trouvé réintroduit s'il est percuté par un autre palet.
- je peux bien évidemment percuter un palet adverse, pour tenter de l'écartier de la zone de  
jeu.
- Un palet à cheval, ou qui touche le trait de la zone carrée est compté comme valable. Même  
chose pour le cochonnet.

## Compter les points

Le jeu se joue en plusieurs manches. Le joueur qui gagne la  
partie sera celui qui atteindra le premier **13 points**.  
(déplacer ses points le long de la bande à trous).

### Compter les points d'une manche :

Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur par manche, et qui  
peut cumuler plusieurs points. Le joueur qui gagne la manche  
est celui qui tient le point, c'est à dire le plus près du cochonnet.  
Ce joueur marque un point par palet placé **AVANT** le palet le  
mieux placé de son adversaire. (Comme à la pétanque).

*L'exemple sur la photo illustre une victoire du jaune, qui marque deux points.*

Un joueur peut donc totaliser jusqu'à 7 points dans une même manche.

