PETANQUE DE TABLE

REGLES DU JEU:

Comme pour la pétanque traditionnelle, la version de table peut opposer :
- 3 joueurs à 3 joueurs en « triplette »
- 2 joueurs à 2 joueurs en « doublette »
- 1 joueur à 1 joueur en « tête à tête »

En triplette chaque joueur dispose de 2 boules identiques et 3 pour les deux autres formules.

On tire au sort le joueur qui commence à jouer.
Ce joueur place alors le « cochonnet ».

Il place ensuite sa première boule, essayant de la positionner le plus près possible du « cochonet ».

Le deuxième joueur essaye de placer sa boule plus près que la précédente, soit en tirant (c'est-à-dire déplacer la boule du joueur adverse), soit en pointant (c'est-à-dire placer sa propre boule encore plus près du but). La boule la plus proche du but mène le jeu.
C´est alors à un joueur de l'équipe qui ne mène pas de jouer jusqu'à ce que cette équipe mène.

Pour placer le cochonnet en début de manche, **on lance trois dés** on en choisit deux, on en fait la somme qui indique la ligne sur laquelle on pourra placer la boule. Le troisième dé indique la case de cette ligne sur laquelle on pourra placer la boule. A noter que certaines cases sont inaccessibles, de telle sorte que la combinaison 6-4-1 ne permet pas de placer de boule. En cas d'échec, la boule part dans la zone « Boules noyées ».
Pour pointer, on procède de même.

A noter que les cases ne forment pas une ligne régulière : pour déterminer les boules qui tiennent le cochonnet, on aura parfois besoin d'une règle, fournie avec le jeu naturellement.

Pour tirer, on lance un seul dé. Si on obtient un résultat pair et que la boule visée est sur une case paire, le tir est réussi et la boule visée part dans la zone « Boules noyées ». De même, si la boule visée est sur une case impaire, il faut obtenir un résultat impair pour que le tir soit un succès. On lance alors un autre dé pour connaître le devenir de la boule qui a servi à tirer. Le résultat obtenu indique la case sur laquelle on peut poser cette boule, mais uniquement sur la colonne où se trouvait la boule tirée. Si aucune case correspondante n'est disponible entre la boule tirée et le premier obstacle (cochonnet, autre boule, zone inaccessible), la boule ayant servi à tirer est noyée.

La manche s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de boules. On compte alors les points : comme à la pétanque classique, toutes les boules qui sont dans un cercle dont le centre est le cochonnet et dont le rayon est délimité par la boule adverse la plus proche du cochonnet marquent un point.
La partie se joue en treize points.