

Règlements officiels du jeu de Pichenottes (complets)

Préliminaires

1. Dimensions du jeu:

Les dimensions et les spécificités de construction du jeu sont contenues dans les schémas 1 à 6 ([voir annexes ci-dessous](#)).

2. Le jeu se pratique:

- à deux (2) personnes
- à quatre (4) personnes, en équipe de deux (2), les partenaires sont placés un face à l'autre.

3. Le jeu comprend:

- douze (12) dames de couleur **verte**;
- douze (12) dames de couleur **rouge**;
- quatre (4) chiens de couleur **beige** (ou laissé au bois);
- deux (2) compteuses (une blanche avec 5 points noirs, une blanche avec 10 points noirs - ou noirs avec pts blancs);

4. Identification et valeur des pièces:

- **dame**: pièce, valant 1 point, que les joueurs tentent d'empocher
- **chien**: pièce que les joueurs utilisent pour frapper les dames et les compteuses
- **compteuse**: pièce, valant 5 ou 10 points, que l'on empocher.

5. Disposition des pièces au début de la partie:

- les deux (2) compteuses au centre du jeu;
- quatre (4) dames au centre du jeu;
- les vingt (20) autres dames autour du cercle en intercalant les couleurs ([rf. schéma 7](#)).

RÈGLES DE JEU:

6. Pour gagner la partie, il faut accumuler au moins 31 points. En cas d'égalité, les participants jouent un tour supplémentaire.

7. Pour déterminer qui débute le jeu (appelé "casser"), les participants procèdent par tirage au sort. Le "casseur" se place alors au secteur chiffré "1" sur la surface de jeu ([rf. schéma 1](#)).

Chaque fois que quelqu'un "casse", il est préférable de se placer à cet endroit ce qui a pour avantage de situer qui sera le prochain "casseur". Le "casseur" peut "casser" (avec le chien) de deux façons: soit faire une percée importante dans les dames en cercle, soit ouvrir très peu le cercle.

8. Les participants peuvent utiliser la bande afin de toucher une pièce.

9. Les participants peuvent utiliser les "combines" de leur propre couleur ou mêler à celle de l'adversaire (ex.: frapper une rouge-verte-rouge, pour entrer une verte).

10. La première dame entrée indique la couleur du participant ou de l'équipe pour cette manche.

Au moment de la casse, par le numéro 1, si deux dames de couleur différente entrent en même temps, ou si aucune dame n'entre dans la poche, l'autre joueur (le no. 2 en double ou le no. 3 en simple) décidera de la couleur qu'il choisit avant de jouer. Il fera son choix en disant aux adversaires quelle couleur il a choisie.

11. Pour entrer une compteuse, le joueur doit d'abord faire un fond (entrer une dame de sa couleur). Pour qu'elle soit valide, la compteuse devra être enterrée (entrer une autre dame de sa couleur) et ce, aussitôt la compteuse entrée. Sinon, le joueur la replacera au centre du jeu. Si le joueur entre deux couleurs à la fois, en enterrant une compteuse, celle-ci est bonne mais le joueur arrête de jouer.

12. Le joueur ou l'équipe qui a terminé d'entrer ses dames accumule un point pour chaque dame de l'adversaire qui reste sur le jeu.

13. S'il reste cinq dames et plus à l'autre participant ou à l'équipe adverse, même si celui-ci ou celle-ci a entré une ou des compteuses, ce participant ou cette équipe perd les points de la (des) compteuse(s). Les points ne sont pas donnés à l'autre.

14. Si le participant ou l'équipe a entré toutes ses dames, excepté la (les) compteuse(s), celle(s)-ci entrée(s) en dernier n'a (ont) pas besoin d'être enterrée(s).

La (les) compteuse(s) ne doit (doivent) pas s'empocher en même temps qu'une couleur adverse. Si cela se produit, le participant ou

l'équipe devra remettre la (les) compteuse(s) au centre; c'est alors au tour de l'adversaire de jouer.

15. L'espace accordé au joueur: le trou du chien doit laisser voir la ligne la plus près du côté du jeu du joueur.

Les joueurs qui jouent dans le trou du chien ne déplacent aucune pichenotte avant de jouer (sinon ils arrêtent de jouer). Et ils doivent laisser aller leur chien même pour entrer une pichenotte sur leur terrain.

16. Le(s) joueur(s) peut (peuvent) s'exécuter de la manière qu'il(s) le désire(nt): le doigt dans le trou du chien ou à l'arrière.

17. Ce qui arrête le joueur:

17.1 s'il entre une dame d'une autre couleur que la sienne;

17.2 si la compteuse est enterrée avec une autre couleur (et l'on sort la compteuse);

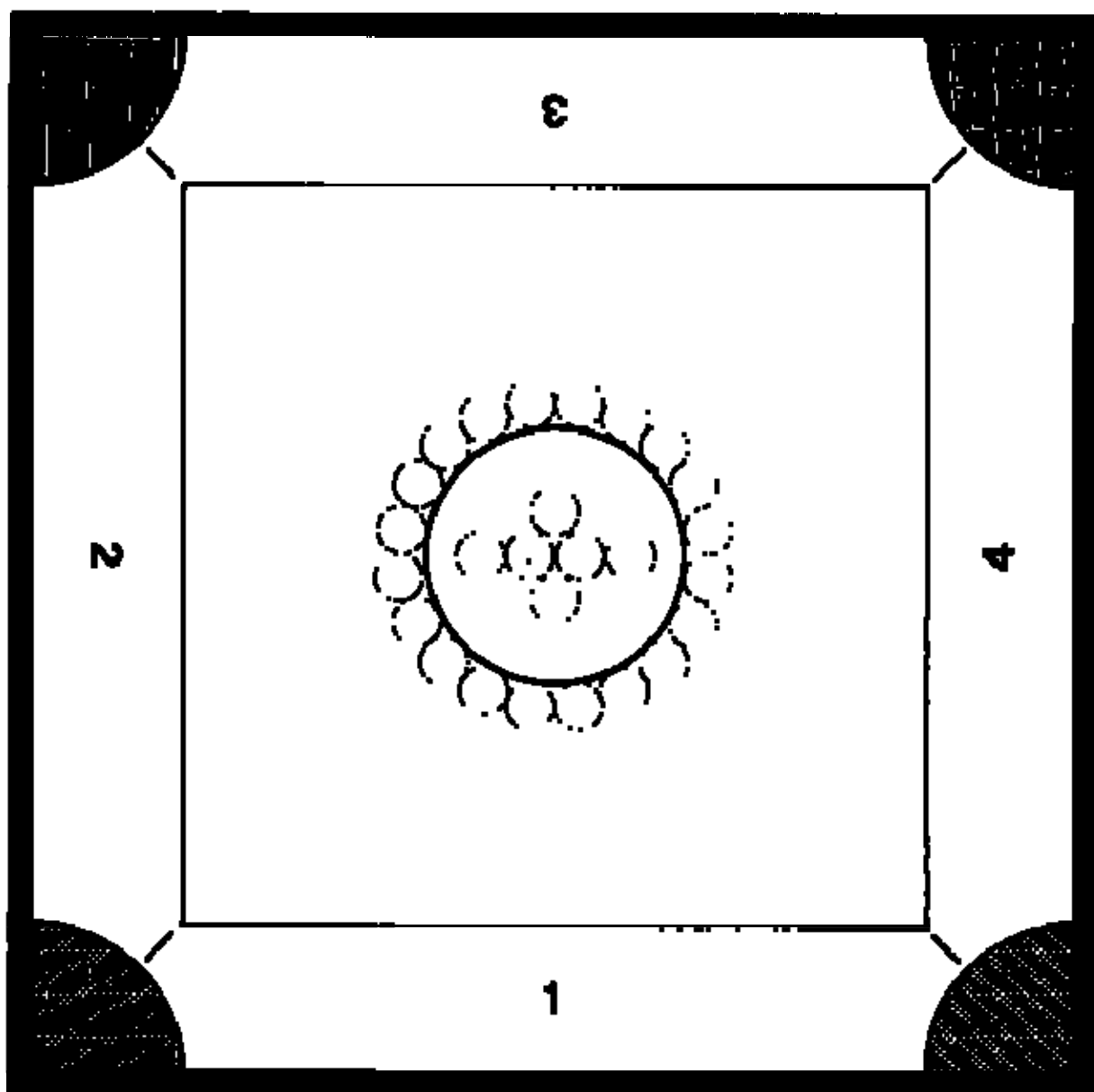
17.3 si une dame, compteuse ou chien tombe par terre (en dehors du jeu);

17.4 si le chien va dans la poche, on ne sort pas de dame;

17.5 si on entre une compteuse sans avoir de fond (on la remet en jeu);

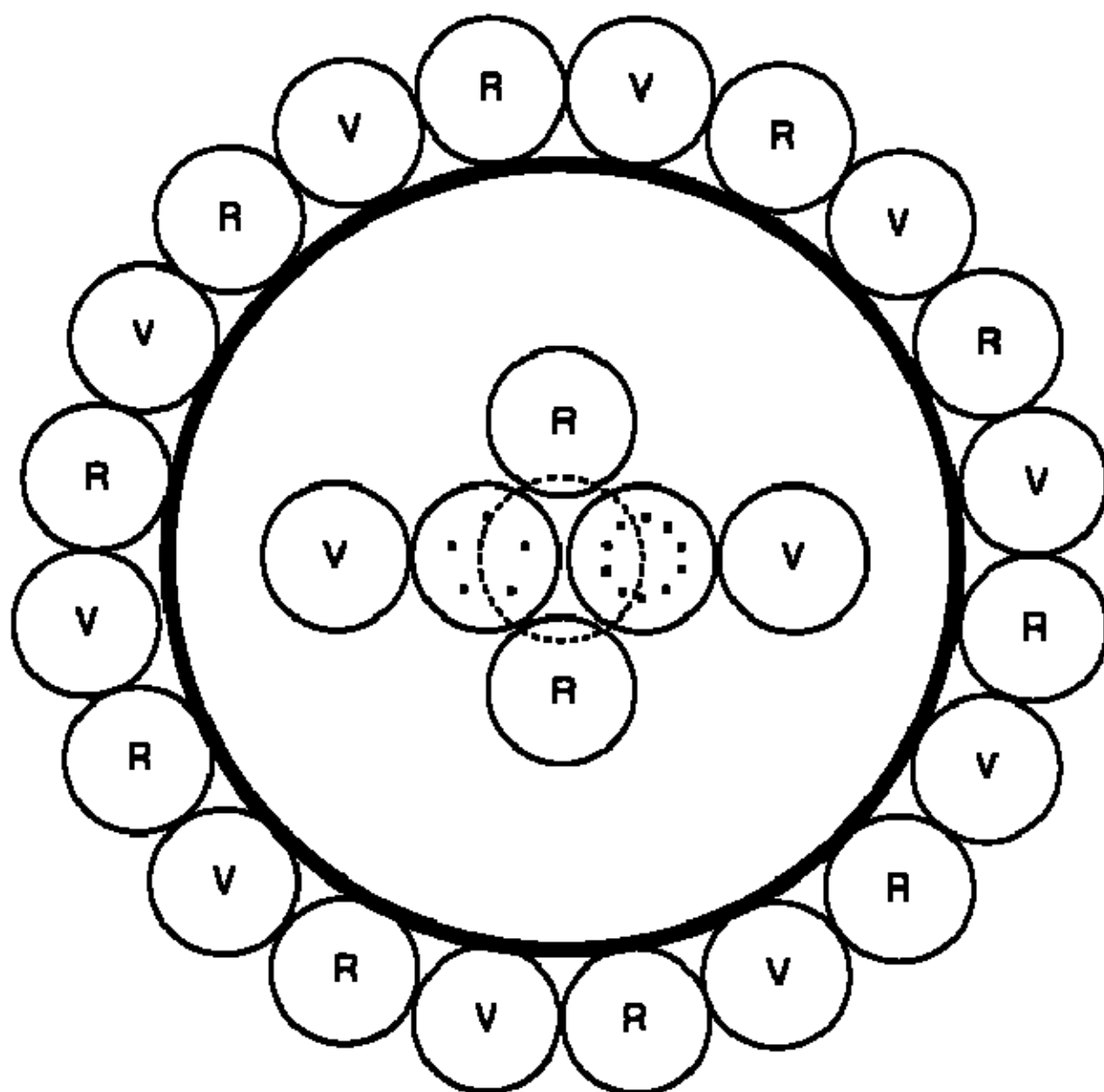
17.6 si deux dames de couleurs différentes entrent en même temps.

SCHÉMA 1



VUE D'ENSEMBLE

SCHÉMA 7



Il faut placer les pièces collées l'une sur l'autre:

- sur le PETIT cercle, 2 compteuses et 4 dames
- sur le GRAND cercle, les 20 autres dames intercalées rouge, vert, rouge ... etc.