

ACADÉMIE DE PÉTANQUE



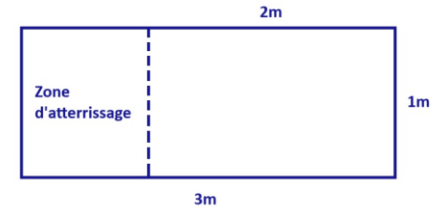
Nombre de joueurs : 2

Nombre de toupies : 2

Pré requis

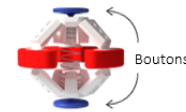
Pour jouer, il te faudra un terrain plat et lisse, il est donc préférable de jouer en intérieur. Pour une meilleure expérience, délimite ton terrain de jeu en utilisant les murs de la pièce, des livres ou des tasseaux de bois. Matérialise aussi une ligne derrière laquelle les joueurs devront faire atterrir leur toupie lors des lancers.

Voici un exemple de dimensions pour réaliser ton terrain de jeu :



Comment lancer sa toupie ?

Lance Squish 'n Spin un peu penché sur l'un des boutons situés aux extrémités. Il va décrire une trajectoire que tu peux contrôler avec un peu de pratique.



Plus Squish 'n Spin tourne vite, plus il aura de chance de rester debout.

But du jeu

Être le premier à marquer 13 points !

ACADÉMIE DE PÉTANQUE

SQUISH  'N SPIN

C'est parti !

1 - Le joueur 1 lance sa toupie. Elle doit se stabiliser sur le bouton tout en continuant de tourner.
Si la toupie tombe, le joueur 2 gagne 1 point et le joueur 1 doit relancer sa toupie.



2 - Dès que la toupie est parfaitement verticale, le joueur 2 a 10 secondes pour lancer son Squish 'n Spin et tenter de faire tomber son adversaire.

- a. Il touche l'adversaire, le fait tomber et son Squish 'n Spin reste debout, il gagne alors 2 points.
- b. Il touche l'adversaire mais les 2 Squish 'n Spin restent debout, il gagne 1 point.
- c. Il ne touche pas son adversaire et reste debout, il ne gagne pas de point.

Dans chacun de ces cas, dès que le Squish 'n Spin du joueur 2 est parfaitement vertical, stabilisé sur son bouton, le joueur 1 a 5 secondes pour rentrer sur le terrain, récupérer son Squish 'n Spin, et reprendre la partie au 2.

- d. Si le joueur 2 tombe après l'un de ces cas, il gagne les points mais la partie recommence du début et c'est lui qui lance en premier.

3 - Pendant toute la partie, si la toupie présente sur le terrain a le temps de s'arrêter de tourner, le joueur qui n'a pas été assez rapide offre 1 point à son adversaire, il recommence du début et doit lancer en premier.

ACADÉMIE DE PÉTANQUE



Variante

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Nombre de toupies : 6

Comme pour la pétanque classique, il est possible de jouer avec un cochonnet, pour cela utilise un cochonnet plat qui ne bougera pas ou très peu lors de la partie. Chaque joueur dispose de 2 ou 3 Squish 'n Spin et doit essayer de se rapprocher au plus près du cochonnet.

Il est possible de tirer ou de pointer.

But du jeu

Être le premier à marquer 13 points !