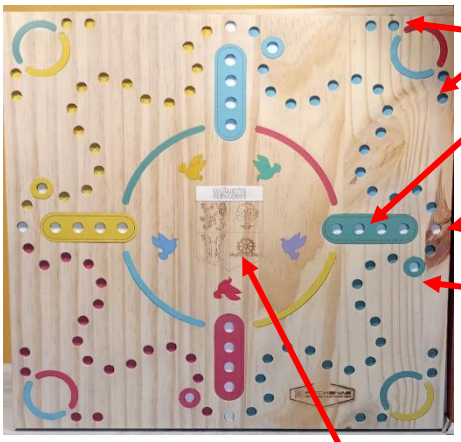
🎯 VOUS AVEZ UN DOUTE ? C'EST ICI

❗ ***Règles permanentes – Version Familiale PITCHENAS***

🧿 LE PLATEAU EN BREF



Cases d'attente : vos billes commencent ici.

Zone d'arrivée : les 4 cases colorées de votre camp où vos billes doivent entrer.

Entrée : la case colorée qui mène à votre zone d'arrivée.

Case de départ : première case colorée où vous posez une bille en jouant As, Dame ou Roi.

Sens de circulation : toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Centre du plateau : c'est la **défausse**.

🧩 1. BUT DU JEU

Faire entrer vos 4 billes dans votre zone d'arrivée. En équipe (4 joueurs) : 8 billes pour gagner. En duel : vos 8 billes (deux couleurs). À 3 joueurs : si le camp commun rentre ses 4 billes → **PAT**.

🃏 2. CARTES : PRINCIPES ESSENTIELS

- **Sortir une bille** : As, Dame ou Roi.
- **Sortir = utiliser toute la carte.** → Aucun déplacement supplémentaire n'est possible.
- **Déplacement obligatoire** : une carte posée doit être jouée entièrement.
- **Si aucun déplacement n'est possible** : la carte est défaussée.
- **Pour les pouvoirs détaillés des cartes** : utilisez les **4 fiches individuelles** fournies.

🧱 3. LES PIEUX

Un pieu est une bille :

- Sur sa case de départ,
- Ou dans la zone d'arrivée.

Un pieu :

- **Ne peut pas être dépassé**,
- **Ne peut pas être éliminé**,
- **Ne peut pas être échangé**,
- **Ne peut être déplacé que par son propriétaire**.

Les pieux structurent toute la stratégie du jeu.

🔄 4. DÉPLACEMENTS

- On avance dans le sens des aiguilles d'une montre.
- On peut dépasser toutes les billes **sauf les pieux**.
- Le **7** élimine toutes les billes sur son passage **sauf les pieux**.
- Le **10** échange une bille puis avance de 10 cases :
    - Un 10 n'est jouable que si l'on peut avancer de 10 après l'échange.
    - Si la bille visée ne permet pas d'avancer de 10 → on doit en choisir une autre.
    - Un pieu adverse **ne peut jamais** être échangé.
    - Un pieu à soi **peut** échanger avec une bille adverse (sauf en duel).
    - Si aucune bille ne permet l'échange + avance de 10 → la carte est défaussée.

💥 5. ÉLIMINATION

Si vous arrivez sur une bille : → elle retourne dans sa case d'attente. Même si c'est la vôtre ou celle de votre partenaire. Oui, **on peut éliminer ses propres billes**.

🏠 6. ENTRER DANS LA ZONE D'ARRIVÉE

Pour entrer dans votre zone d'arrivée :

- Vous devez **avancer**,
- **Avec la valeur exacte de la carte**,
- **Sur une case libre**,
- **Sans jamais sauter une bille déjà rentrée** (pieu).

Si une bille bloque l'entrée : → vous ne pouvez pas entrer, → vous continuez votre tour, → vous pouvez faire plusieurs tours du plateau.

👉 **On n'entre jamais avec un 4.**

🤝 7. JOUER POUR SON PARTENAIRE (4 JOUEURS)

Quand vous avez rentré vos 4 billes : → vous continuez à jouer vos cartes pour faire avancer celles de votre partenaire.

🔇 8. COMMUNICATION

Aucune communication stratégique n'est autorisée. L'entraide doit rester implicite. Pour le reste, faites comme bon vous semble : un peu d'animation, dans le respect de chacun, fait toujours du bon jeu.

🎭 ÉVITONS LES CONFLITS… GARDONS LE TAQUINAGE !

🔹 1. Jouer ou défausser : le choix du joueur

À son tour, un joueur peut :

- **Jouer une carte**,
- **Ou choisir de ne pas la jouer**, tant qu'il **défausse une carte**.

Il peut garder une carte stratégique jusqu'à la dernière. Mais : 👉 **Une carte posée doit être jouée entièrement.**

🔹 2. Marquage obligatoire des déplacements

Chaque déplacement doit être fait **case par case**, en posant la bille dans chaque trou. Aucune case sautée. Jamais.

🔹 3. Le 10 : pointage obligatoire

Procédure obligatoire :

1. Garder un doigt sur la **case de départ**.
2. Placer la bille adverse dessus.
3. Replacer sa propre bille sur la case d'origine de l'adversaire.
4. **Puis seulement**, avancer de 10 cases.

Si avancer de 10 est impossible → l'échange est invalide → choisir une autre bille.

🔹 4. Pas de stop devant l'entrée

Si vous ne pouvez pas entrer pile : → vous continuez votre tour. → vous pouvez faire plusieurs tours.

🔹 5. Le 7 : puissant, mais encadré

- Fractionnable en **deux mouvements maximums**.
- Avec **vos propres billes uniquement**.
- Le 7 doit être jouable **entièrement**, sauf pour la **dernière bille à rentrer** : → la deuxième partie peut être jouée avec une bille du partenaire → ou ne pas être jouée du tout. Cette règle s'applique même si vous vous êtes servie de la première partie pour rentrer une de vos bille (ex : je monte d'une case une bille dans la zone d'arriver et je rentre la dernière bille avec un 5 même si ça ne fait pas 7 c'est valide sur la deuxième partie du 7 c'est la dernière bille et il y a deux mouvements au maximum).
- Le 7 élimine tout… **sauf les pieux**.

🔹 6. Le Valet : le casse-rythme officiel

- Un valet **annule** le valet précédent.
- Le pouvoir se reporte au joueur suivant.
- Il reste actif après la distribution suivante.
- Il s’annule uniquement si : → le paquet est épuisé → et on change de donneur.

🔹 7. Vous avez encore un doute ?

→ Consultez la **FAQ** sur le site. Elle couvre les cas rares, les situations tordues et les joueurs trop créatifs.