

# Le Déboulé

Un jeu de Lionel DURIEU, Olivier DELCOURT et Manu LAZENNEC

## Matériel :

- **8 Déboules** cubiques (aussi appelés dés). Les six faces comportent des symboles (voir plus loin). Il y a quatre couleurs, deux déboules de chaque.
- **1 Cochondé**. Cube plus petit, chiffré. Le chiffre indiqué par le cochondé est le nombre de points mis en jeu pour la manche en cours.
- **4 DÉTours** (aussi appelées tours) Elles représentent des obstacles, mais aussi des refuges.
- **Un espace de jeu**. Cet espace est délimité par la table à Ridelles. Tout élément de jeu sortant de cet espace lors d'un lancer est retiré jusqu'à la fin de la manche. Lors de leurs lancers, les joueurs doivent se placer au bout de la table et garder les mains en dehors de l'espace de jeu.
- **4 Tours à points**. Elles servent à noter le score.

## But du jeu :

Être le premier joueur ou la première équipe à totaliser 21 points (ou plus) à la fin d'une manche.

## Début de partie :

**À deux joueurs**, chacun reçoit 4 déboules (les dés de jeu marqués de symboles).

**À trois**, chacun reçoit 2 déboules et joue individuellement. (le matériel en plus est inutilisé)

**À quatre**, chacun reçoit deux déboules et on joue par équipes de deux ou chacun pour soi.

Chaque joueur fait rouler le cochondé (le dé à points, la cible de jeu). Le score le plus élevé détermine le joueur qui prend la main. Celui-ci choisit qui commence ! il n'est pas forcément avantageux de jouer en premier, on peut donc désigner son adversaire.

Lors d'une partie à quatre joueurs jouant individuellement, le meneur choisit d'être premier (et les autres jouent en ordre aléatoire leur premier coup) ou dernier (dans ce cas, il choisit le premier et les autres jouent aléatoirement)

## Déroulement d'une manche :

Le **premier joueur** lance le cochondé. Si le lancer ne le satisfait pas ou est nul (sort de la zone de jeu), il peut le relancer *une* fois. Le second lancer est définitif. S'il est nul le cochondé passe à l'adverse.

Le **premier joueur** lance ensuite une déboule. À partir de là, c'est toujours le joueur/l'équipe le plus éloigné du cochondé qui lance (un joueur/une équipe peut ainsi jouer plusieurs fois s'il ne parvient pas à se rapprocher suffisamment pour dépasser son adversaire). L'ordre au sein d'une équipe est au choix des équipiers.

Le Déboulé, un Jeu de Lionel DURIEU, Olivier DELCOURT et Manu LAZENNEC  
Septembre 2021-dernière mise à jour mars 2024

Un dé chapeauté (voir plus loin, effets) est réputé éliminé tant qu'il n'est pas à nouveau découvert. Son propriétaire est donc de facto le plus éloigné du cochondé.

La manche se termine lorsque toutes les déboules ont été lancées. Le joueur/l'équipe dont au moins une déboule est plus proche du cochondé que toutes les déboules adverses remporte la manche.

**Comptage des points :** Le joueur/l'équipe qui remporte la victoire marque les points affichés sur le cochondé, +1 par déboule valide (valide = plus proche que l'adversaire). Le score minimal est donc de 2 points (le cochondé indique 1, la victoire est remportée avec 1 déboule). Le score maximal est de 10 points (le cochondé indique 6 et la victoire est remportée avec 4 déboules)

### Symboles et combinaisons :

Le symbole indiqué par la face supérieure d'une déboule **après qu'elle ait été lancée pour la première fois** a une influence sur le jeu :



**La flèche Relance :** Le joueur **peut** choisir de relancer sa déboule. Ce n'est pas obligatoire. En cas de relance, on n'applique pas l'effet du nouveau symbole obtenu (sauf en cas de combinaison, voir plus loin).



**Le chapeau Chapeaute :** Le joueur **peut** placer sa déboule sur la déboule **adverse la plus proche de la sienne ou la DéTour libre la plus proche (il choisit l'une des deux possibilités, une détour occupée est considérée comme une déboule adverse)**. La même face doit rester visible. Il n'y a pas de limite à la taille d'un empilement. Lorsque plusieurs déboules sont empilées, c'est celle du dessus qui est considérée comme la plus proche du cochondé les autres ne comptent **plus du tout** tant qu'elles sont recouvertes.

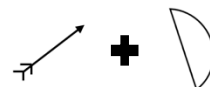


**Le losange bascule :** Le joueur **peut** faire basculer sa déboule d'un quart de tour dans la direction de son choix. Il en change ainsi la position et la face. On n'applique pas l'effet du nouveau symbole obtenu (sauf en cas de combinaison). Attention : la bascule dans la direction choisie doit être possible (il n'est pas permis de déplacer un dé adverse ni de basculer si le bord de la zone de jeu bloque)



**L'arc Force la relance :** Le joueur **peut** désigner une déboule qui devra être relancée. Il ne peut pas choisir une des siennes. Il peut choisir un adversaire ou son partenaire. Le nouveau symbole ne compte pas (sauf si combinaison). Il ne peut pas choisir une déboule sur une tour.

À la **fin du tour** d'un joueur, une combinaison des deux symboles **arc et flèche** peut être visible sur ses deux déboules (attention, une combinaison n'est valide que si les deux déboules qui la composent sont de **même couleur**). Le joueur peut alors désigner une déboule adverse qui est immédiatement retirée du jeu jusqu'au début de la prochaine manche (il ne peut pas cibler une déboule sur une tour). Cette action s'appelle la **Déchole**.



Attention on ne peut bénéficier d'un symbole et d'une combinaison en même temps. Si le joueur choisit de faire l'action du symbole seul il renonce à la combinaison.

### **Utilisation des DéTours :**

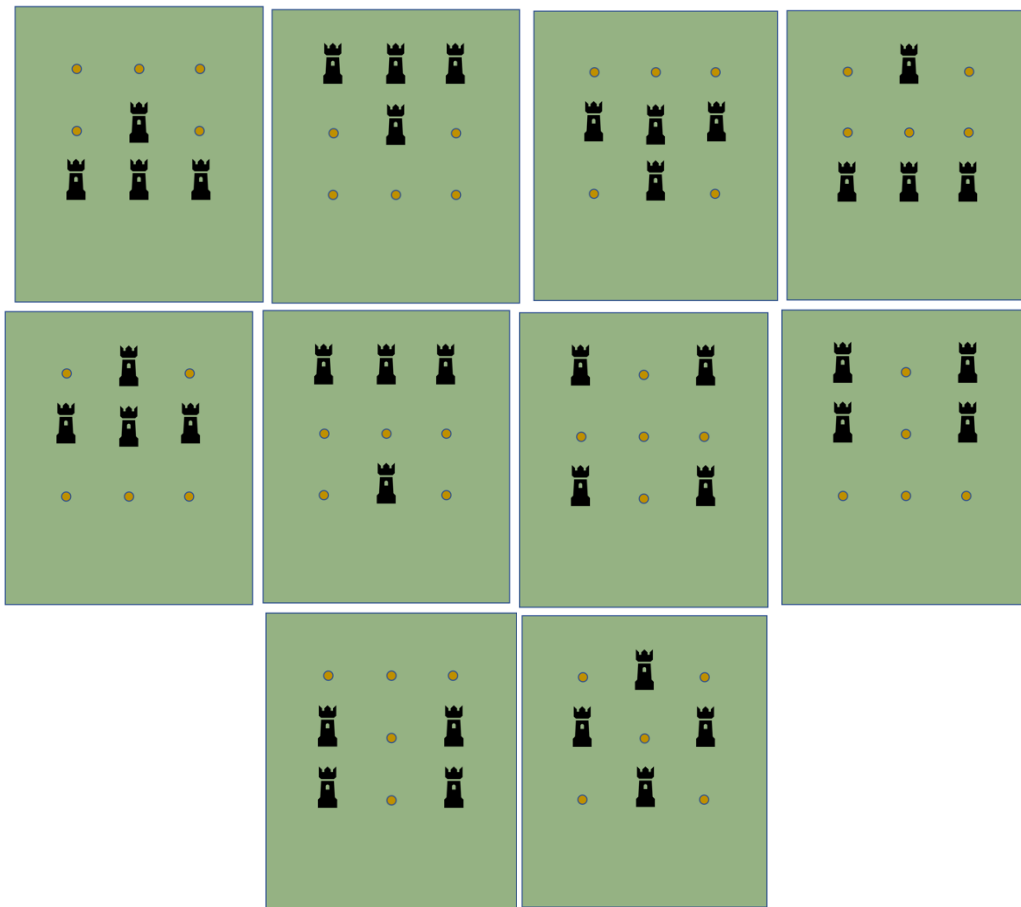
Les détours sont des obstacles fixes qui sont placés sur l'espace de jeu, chacune sur l'un des neuf repères et pas ailleurs. Au début de chaque manche, avant de lancer le cochondé, le joueur qui a la main choisit la configuration des obstacles (qui peut changer à chaque fois pour varier, ou rester la même).

Les détours sont neutres. Si un joueur a l'occasion de chapeauder une tour, cette dernière devient sa propriété et compte en entier pour l'obtention des points du cochondé (on mesure la distance depuis la base de la tour). La tour offre également une protection contre certains effets néfastes.

En effet : **Il n'est pas permis de décholer une déboule placée sur une tour, ni de forcer sa relance.** (on peut en revanche la chapeauder ou la faire tomber d'un lancer bien ajusté).

Si au cours de son lancer un joueur fait tomber une tour, il subit une pénalité : la tour est redressée sur sa base là où elle est tombée et concédée à l'adversaire (qui peut remettre sa déboule dessus s'il y en avait une) de plus, le fautif ne pourra bénéficier d'aucun effet de symbole ou de combinaison ce tour-ci.

Configurations possibles (liste non exhaustive) :



## **Précisions en cas de litige sur un point de règle :**

Si un joueur renonce à un effet, il ne pourra pas en bénéficier plus tard.

Si une mesure est nécessaire, on mesure à la base de la déboule et du cochondé, en prenant les sommets les plus proches.

Si le chiffre du cochondé change en cours de manche, la mise de points change aussi.

Il n'y a pas de technique de lancer « réglementaire ». Les seules contraintes sont : la main ne peut pas entrer sur la zone de jeu au cours du lancer ; la déboule doit passer au-dessus de la régllette et ne peut pas entrer en jeu par les côtés.

Lors d'une relance ou d'un basculement, on n'applique pas l'effet du symbole obtenu. (Sauf en cas de combinaison)

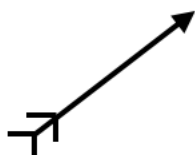
Si lors d'un lancer un joueur provoque l'apparition d'une combinaison d'une autre couleur que la sienne, les effets ne sont pas appliqués.

Il est possible que plusieurs effets soient d'application (un symbole et une combinaison par exemple). Le joueur actif choisit entre les deux et renonce à l'autre. Si par exemple un joueur obtient une déchole ET une relance dans le même tour il doit choisir entre les deux effets et ne peut pas bénéficier des deux.

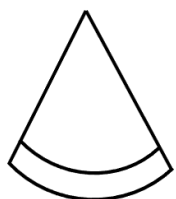
Si une déboule finit sa course appuyée contre une autre, on APLATIT. Il suffit d'appuyer sur la déboule jusqu'à ce qu'elle se trouve le plus horizontale possible et que le symbole affiché soit sans équivoque. Cela fait donc bouger l'autre déboule. Cette règle ne s'applique pas lors d'une bascule.

Si une déboule ne finit pas sa course à plat (comme un lancer de dé dit « cassé » contre un bord) : on APLATIT aussi la déboule. Cette règle ne s'applique pas lors d'une bascule.

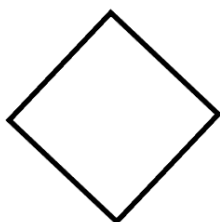
## Résumé des effets :



**Relance.** Le joueur PEUT relancer sa déboule, nouveau symbole sans effet sauf si combinaison.



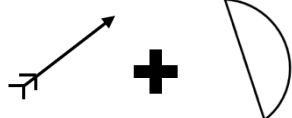
**Chapeudage.** Le joueur PEUT **chapeauser**, autrement dit placer sa déboule sur la déboule adverse **la plus proche de celle qu'il vient de lancer** (pas le choix, y compris si l'adversaire est déjà sur une tour). **OU sur la tour libre la plus proche. Rappel : un dé chapeauté « n'existe » plus.**



**Bascule.** Le joueur PEUT basculer sa déboule d'un quart de tour dans la direction de son choix (se rapprocher, s'éloigner, réussir une combinaison...) Le nouveau symbole est sans effet sauf si combinaison.



**Relance forcée.** Le joueur PEUT choisir une déboule adverse et obliger à la relancer. Le nouveau symbole est sans effet. (attention une déboule sur une tour est protégée de cet effet). On peut cibler son équipier mais pas soi-même.



**Déchole.** Le joueur PEUT choisir une déboule adverse et la supprimer du jeu pour la manche en cours. (attention une déboule sur une tour est protégée de cet effet).