



Retrouvez les vidéo-règles

Squelze

Le jeu qui envoie du bois !

Un jeu de Simon DELACROIX et Antoine ROGEAU

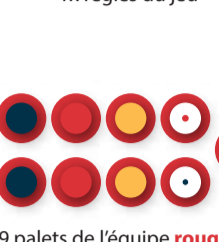
De 4 à 8 joueur·euse·s à partir de 6 ans
Pour des parties d'environ 20 minutes

Matériel de jeu

Dans votre boîte de Squelze, vous trouverez :



1x plot central en acier



1x règles du jeu



9 palets de l'équipe **bleue**



9 palets de l'équipe **rouge**

Aperçu et but du jeu

Lors d'une partie de Squelze, deux équipes (les **bleus** et les **rouges**), vont s'affronter manche après manche pour être la première à remporter un total de 15 points !

Pour marquer des points, c'est très simple : les joueurs et joueuses vont tirer leurs palets à tour de rôle en espérant les placer le plus près possible du plot central. Quand tous les palets ont été joué, l'équipe possédant les palets les plus proches du plot central marque autant de points qu'elle a de palets mieux placés que l'adversaire, sur le même principe qu'aux palets breton (ou la pétanque). Mais la possibilité d'éliminer des palets adverses vient changer la donne !

Mise en place

Se placer autour de la table

Placez-vous de manière équilibrée autour d'une table libre de tout objet, chaque membre d'une équipe alternant avec un membre de l'autre équipe. Le plot en acier est posé au centre de la table.



Règle d'or : Vous n'avez pas le droit de déplacer votre chaise de toute la partie ! Vous pourrez en revanche vous déplacer et vous pencher sur votre chaise, à condition que **ses 4 pieds touchent le sol** mais surtout que **vous ayez toujours au minimum une fesse sur la chaise**.

Choisir ses palets

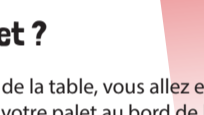
Une équipe prend les palets au pourtour bleu, l'autre ceux au pourtour rouge. La couleur du centre vous permet ensuite de distinguer vos palets de ceux de vos partenaires. Vous pourrez ainsi savoir à qui appartiennent les palets hors-jeu d'une manche à l'autre.

Chaque équipe se répartit les palets de sa couleur entre ses différents membres. À deux par équipe, prenez chacun·e deux paires de palets. À trois, prenez une paire de palets plus le palet au centre blanc avec le point de la couleur de vos palets. À quatre, prenez simplement une paire de palets.

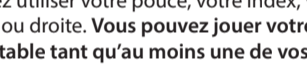
2 joueurs par équipe



4 joueurs par équipe



3 joueurs par équipe



Ultime préparatifs

Comment tirer son palet ?

Maintenant que vous êtes installés autour de la table, vous allez enfin pouvoir tirer vos palets ! Pour jouer, posez votre palet au bord de la table - avec une tolérance d'environ une largeur de doigt - et tapez dedans à l'aide d'une pichenette. Votre doigt doit bien "taper" le palet et non l'accompagner. Vous pouvez utiliser votre pouce, votre index, votre majeur, votre main gauche ou droite. **Vous pouvez jouer votre palet de n'importe où autour de la table tant qu'au moins une de vos fesses est posée sur votre chaise.**

Qui commence ?

Posez toutes et tous un palet au bord de la table devant vous. Comptez à voix haute jusqu'à 3, et tirez **simultanément** vos palets. Le joueur ou la joueuse la plus proche du plot central gagne l'engagement. Elle enverra le **dernier palet** du premier tour et c'est à la personne à sa gauche de débiter la partie.

Déroulement d'une partie

La personne à gauche de celui ou celle qui a gagné l'engagement joue donc le premier palet. Chaque joueur·euse joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les palets aient été joués. La première manche est alors terminée et on enchainera sur la manche suivante jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 15 points.

Sortie de jeu

Si un palet (mal tiré ou soigné par un autre palet) tombe hors de la table, il est mis de côté et doit être remis dans le fond de la boîte du Squelze. Il est hors-jeu et ne sera pas joué lors de la prochaine manche : son ou sa propriétaire ne jouera donc plus qu'avec trois palets ou moins ! Il sera réintroduit lors de la manche suivante (pas la prochaine, celle d'après).

À chaque coup, vous devez donc choisir entre chercher à placer votre palet le plus proche possible du plot central ou déloger un palet de l'équipe adverse... à vos risques et périls.

Les joueurs ou joueuses qui auront perdu un ou plusieurs palets auront donc moins de coups à jouer que les autres. Attention : vous devez jouer vos palets tant qu'il vous en reste. Une fois vos palets joués, vous regarderez les autres conclure la manche avec impuissance.

Obstruction

Si vous gênez un palet de quelque manière que ce soit, par exemple alors qu'il allait sortir de la table (en le touchant de la main, du bras ou via un objet), deux cas s'appliquent : S'il s'agit d'un palet de votre équipe, il sort du jeu (et sera hors-jeu à la manche suivante). S'il s'agit d'un palet adverse, il reste en place là où vous l'avez touché. **Veillez donc à bien laisser l'espace de jeu libre !**

Cas particuliers

Un palet est monté sur le plot central, que faire ?

C'est un super coup pour son équipe : bon courage à l'équipe adverse pour le déloger !

Un palet a vrillé et a fini à l'envers, ça compte ?

Un palet retourné reste en jeu dans cette position et comptera pour le décompte des points. Il est généralement plus difficile à déloger...

Fin d'une manche

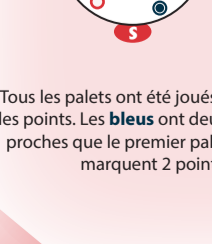
L'équipe possédant les palets les plus près du plot central marque autant de points que de palets mieux placés que l'adversaire. Si les points ainsi gagnés lui font atteindre 15 points, elle gagne la partie. Sinon, une nouvelle manche commence et c'est la personne située en gauche de celle qui a débuté la manche précédente qui joue en premier. Les palets sortis de table à cette manche sont mis de côté et ne seront pas joués lors de la prochaine manche.

Réintroduction des palets

Les palets qui étaient sortis de la table lors de la manche précédente sont rendus à leurs propriétaires et remis en jeu.

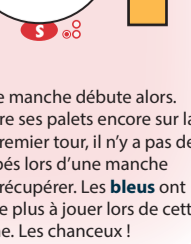
Exemple de partie

Engagement



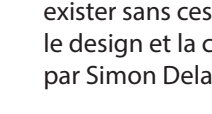
Michel, Harmony, Simon et Antoine tirent simultanément leur palet. Michel est le plus proche, c'est Harmony qui commence !

Coup 1

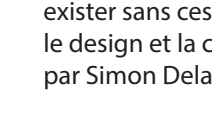


Harmony tire et se place tout près du plot central. Bien joué !

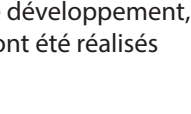
Coup 2



Coup 3



Coup 4



Simon puis Antoine jouent mais n'arrivent pas à se placer plus proche qu'Harmony. Michel joue un beau coup : il éloigne le palet d'Harmony tout en se plaçant au plus près du plot central. L'expérience parle !

Coup 5

Harmony ne se laisse pas faire et envoie une pichenette forte et précise. Le palet de Michel est éjecté de la table et est mis de côté dans le couvercle de la boîte. L'arroseur arrosé, revisité à la sauce Squelze.

Fin de manche

Tous les palets ont été joués : on compte les points. Les **bleus** ont deux palets plus proches que le premier palet **rouge**. Ils marquent 2 points !

Début d'une nouvelle manche

Une nouvelle manche débute alors. Chacun récupère ses palets encore sur la table. C'est le premier tour, il n'y a pas de palets tombés lors d'une manche précédente à récupérer. Les **bleus** ont donc un palet de plus à jouer lors de cette manche. Les chanceux !

Crédits et remerciements

Ce jeu a été inventé il y a plusieurs générations dans la famille Delacroix. L'aventure du Squelze n'aurait pas pu exister sans ces créateurs et créatrices. Le développement, le design et la commercialisation du jeu ont été réalisés par Simon Delacroix et Antoine Rogeau.