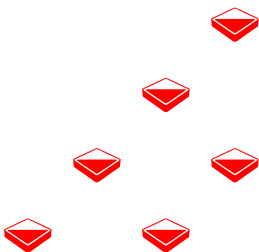


BIBOCK

Les règles

ORIGINAL



Composition du jeu Original:

1 Maître + 8 Bocks (12 Bocks avec le pack XL) + 1 Règle

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs (jusqu'à 8 joueurs avec le pack XL), répartis en 2 équipes.

BUT DU JEU

L'objectif est de jeter les "**Bocks**" de son équipe le plus près possible du "**Maître**" pour marquer des points, voire de se poser sur le "**Maître**" pour maximiser les points.

Attention à ne pas retourner ses **Bocks** !!

Deux façons de remporter la partie

1ère façon :

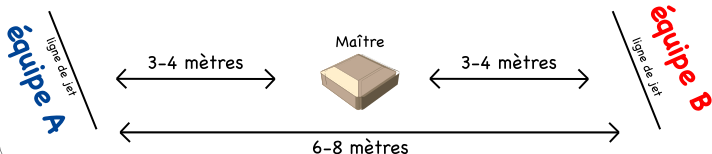
Marquer 16 points ou plus

2ème façon :

Récupérer tous les Bocks en jeu

Mise en position :

- Chaque équipe choisit une couleur. Les deux équipes de couleurs différentes se positionnent face à face, distantes de 6 à 8 mètres, chacune derrière une ligne de jet.
- Positionner le **Maître** au centre des deux équipes.



Début de partie :

Pour déterminer l'équipe qui débute la partie, un joueur lance un **Bock** à hauteur des épaules et le laisse tomber à terre (pile ou face).

L'équipe qui a sa couleur visible commencera la partie. Ce **Bock** est récupéré par son propriétaire.

La partie se déroule en plusieurs manches :

Déroulement d'une manche: Les équipes jouent à tour de rôle quelle que soit la situation au sol. Les équipes jouent jusqu'à ne plus avoir de **Bock** en main.

À la fin d'une manche: Effectuer le décompte des points. Chaque équipe récupère ensuite les **Bocks** de sa couleur ainsi que les **Bocks** adverses mangés*.

Début d'une nouvelle manche :

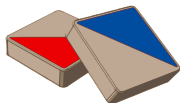
- L'équipe qui possède le plus de **Bocks** commence la nouvelle manche.
- En cas d'égalité (même nombre de **Bocks**) l'équipe qui a le plus de points commence.
- Si également ex aequo, faire un pile ou face comme en début de partie.

Gagner ou perdre des Bocks :

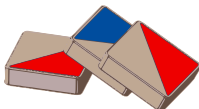
Si une équipe (B) lance un Bock et que celui-ci s'immobilise avec la couleur de l'équipe adverse (A) face visible, ce Bock est comptabilisé comme un Bock adverse (A).

Les groupes de Bocks :

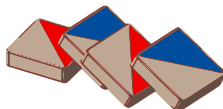
À la fin d'une manche, plusieurs Bocks peuvent se superposer. Cela forme un groupe de Bocks. Le dernier Bock qui n'est pas recouvert impose sa couleur à l'ensemble des Bocks qu'il recouvre. Le ou les Bocks recouverts sont alors dit mangés.



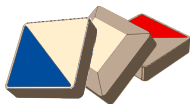
Groupe de 2 Bocks Bleus



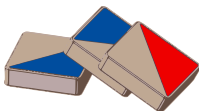
Groupe de 3 Bocks Rouges



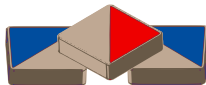
Groupe de 4 Bocks Bleus



Pas de groupe
avec le Maître

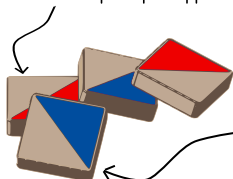


Groupe de 3 Bocks Rouges



Groupe de 3 Bocks Rouges

Le Bock ne peut pas appartenir à deux groupes. Il fait partie du plus gros groupe



Groupe de 3 Bocks rouges

Le Bock bleu n'est pas recouvert,
il ne fait pas partie du groupe

- À la fin d'une d'une manche, un Bock peut être superposé par un ou des Bocks de chaque équipes. Le Bock recouvert par les deux équipes n'est pas mangé*. Cela ne forme pas de groupe, le Bock du dessous est donc comptabilisé avec sa couleur visible.

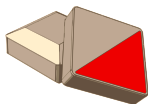
Pas de groupe



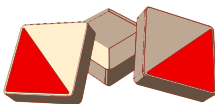
L'équipe qui récupère l'ensemble des Bocks à la fin d'une manche remporte la partie.

Marquer des points :

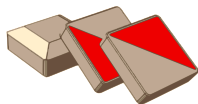
- Seule l'équipe qui possède le ou les Bocks les plus proches du Maître marque le ou les points. (1 Bock = 1 point, 2 Bocks = 2 points, etc).
- Un groupe est indivisible, que ce soit un Bock du dessous ou un Bock du dessus, si une partie d'un groupe rapporte des points, alors l'ensemble du groupe est comptabilisé. (2 points pour un groupe de 2 Bocks, 3 points pour un groupe de 3 Bocks etc.)
- Un Bock à cheval sur le Maître ne remporte pas « 1 » point mais « 5 » points.



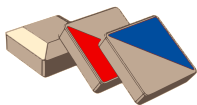
5 points



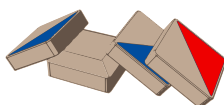
5 + 5 = 10 points



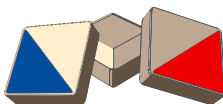
5 + 1 = 6 points



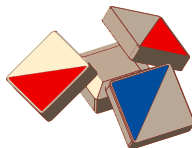
5 + 1 = 6 points bleus
Bock bleu mange Bock rouge



5 + 1 = 6 points rouges
Bock rouge mange Bock bleu
Le groupe est plus fort qu'un Bock seul



0 point
Les deux Bocks s'annulent



5 points rouges
Les deux autres Bocks s'annulent



1 point



5 points bleus

L'équipe qui capitalise 16 points ou plus remporte la partie.

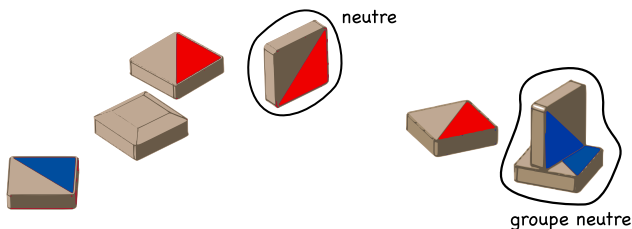
Le Bock Neutre :

- Un **Bock** est dit neutre quand il s'immobilise sur l'une de ses tranches. Il n'appartient donc plus à aucune des deux équipes.

Il ne rapporte pas de point et n'est pas ramassé en fin de manche.

Les équipes peuvent tenter à tout moment de le faire basculer sur leur couleur afin de le récupérer.

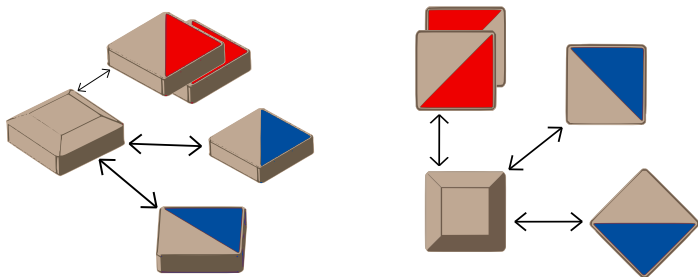
- le **Maître** ne peut pas être neutre. Si il s'immobilise sur sa tranche, le **Maître** sera remis à plat en début de nouvelle mène.



Mesure :

- La mesure se fait toujours sur la distance la plus petite entre le **Maître** et le **Bock**. Mesurer depuis les bords les plus proches, que le **Bock** soit en contact ou non avec le sol, le centre du **Maître** ou le centre du **Bock** n'est jamais utilisé.

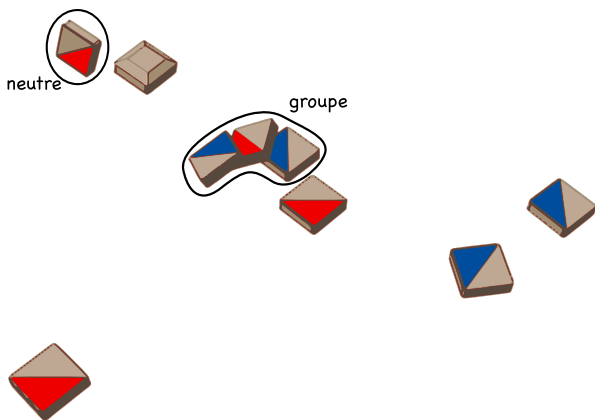
- En cas de distances identiques entre les premiers **Bocks** de chaque équipe, il y a égalité. Aucun point n'est marqué pour cette manche.



Remarques :

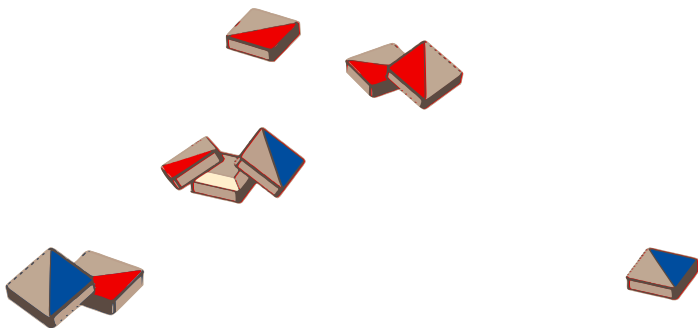
- À la fin d'une manche, si le **Maître** est situé à moins d'un mètre de la ligne de jet d'une équipe, alors le **Maître** sera repositionné au centre du jeu pour la manche suivante. Sinon il reste à la même position.
- Aucune manœuvre directe par les joueurs n'est autorisée sur le **Maître**.
- Quand une équipe lance un **Bock** au-delà de la ligne de jet de l'équipe adverse, le **Bock** est « hors-jeu ». Ce **Bock** n'est pas pris en compte dans le décompte des points et sera récupéré par l'équipe adverse pour la manche suivante quelle que soit la couleur visible.
- Un **Bock** ne peut pas être posé au sol. Il doit être lancé à un mètre minimum.
- Un joueur ne doit pas franchir la ligne en lançant un **Bock**. Le **Bock** lancé est « hors-jeu ». Il sera récupéré par l'équipe adverse pour la manche suivante.
- Il n'y a pas de limite en largeur, un joueur peut se décaler sans limite à condition qu'il reste derrière sa ligne de jet.

EXEMPLE GENERAL 1



- Un **Bock** neutre n'est pas pris en compte pour le décompte des points, il ne rapporte donc aucun point. Aucune équipe ne récupère le **Bock** neutre. Il reste en place pour la prochaine manche.
- L'équipe bleue marque **trois** points et récupère 5 **Bocks**.
- L'équipe rouge marque **zéro** point et récupère 2 **Bocks**.
- L'équipe bleue commencera la nouvelle manche car elle a plus de **Bocks**.

EXEMPLE GENERAL 2



EGALITE: les deux équipes ont un **Bock** sur le **Maître**.

- L'équipe rouge marque **zéro** point et récupère 4 **Bocks**.
- L'équipe bleue marque **zéro** point et récupère 4 **Bocks**.
- Les deux équipes ont un nombre égal de **Bocks** pour la nouvelle manche.
- L'équipe qui a le plus de points commence la nouvelle manche.
- Si les deux équipes ont un nombre égal de points : Procéder à un pile ou face (**Début de partie**).
- Une nouvelle manche peut commencer.

VARIANTES:

Par manque de place, les équipes peuvent jouer côte à côte avec un **Maître** à une distance de 3 à 4 mètres.

Express : Jouer en 9 points et non en 16 points.

La belle : Après une revanche, la belle se joue en 23 points.

Bock-Master : Avec un peu de chance et beaucoup de talent, immobilise parfaitement un Bock en équilibre sur le sommet du **Maître** et devient le **BOCK-MASTER !!**



Victoire instantanée



Fair-play : A chaque manche, les équipes commencent avec le même nombre de **Bocks** (pas de **Bock** neutre) et le **Maître** est recentré.

Intégrer vos propres règles : Attention à bien vous mettre d'accord avec vos adversaires.

BIBOCK

Si tu n'as pas de talent, il te reste la chance !

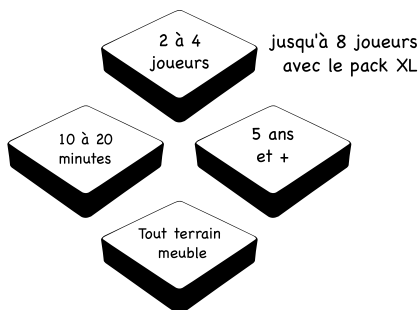
La moindre erreur se paie cash !

Des retournements de situations improbables !

La dextérité d'un jeu de lancer augmentée par le facteur chance !

Des émotions renversantes !

Si tu n'as pas de chance, il te reste le talent !



www.bibock.com

VIDEO Règle / RULES



Geoffrey