

Règles du jeu de billes

Comment jouer au jeu de billes

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Viser, toucher ou faire sortir les billes adverses pour les remporter.
- **Mécanique principale** : Lancer sa bille avec précision selon différentes techniques de tir.
- **Condition de victoire** : Selon la variante choisie, amasser le plus de billes ou atteindre le score fixé en premier.

Les billes, c'est LE classique de la cour de récré ! Mais derrière ce jeu en apparence tout simple se cachent des dizaines de variantes, des techniques de tir bien précises et une vraie dose de stratégie. On t'explique tout, du choix de tes billes jusqu'aux règles des variantes les plus connues. Accroche-toi, c'est parti !

Les billes : bien choisir son matériel

Les tailles et leurs noms

Toutes les billes ne se valent pas, et elles ont des noms bien précis selon leur taille. Du plus petit au plus grand : **mini**, **normale**, **mini calot**, **calot**, **maxi calot**, **boulard**, **mammoth** et **aigle**. Et oui, c'est un peu contre-intuitif : plus l'animal est petit, plus la bille est grosse !

Les matières et les aspects

Les billes les plus courantes sont en **verre teinté**, avec de jolies bandes colorées visibles par transparence. Certaines sont multicolores ou presque opaques comme de la porcelaine.

D'autres, moins précieuses, sont en **terre cuite vernie**. Chaque type a son petit surnom : **l'œil**

de chat, l'agate, la porcelaine... Autant de raisons de collectionner !

Les techniques de tir à maîtriser

La pichenette

C'est le tir roulé. Tu places ton doigt replié contre ton **pouce**, puis tu le détends d'un coup sec sur la bille posée à terre. Simple, efficace, idéal pour débiter !

Le pointer

La technique la plus répandue. Le **pouce** se place derrière l'**index** et se détend pour projeter la bille. La main reste immobile et l'articulation du pouce touche le sol. C'est la base que tout le monde doit connaître.

La pince

Tu prends la bille entre le **pouce** et l'**index**, tu appliques une pression des deux doigts sur les côtés de la bille... et elle part toute seule ! Un peu plus technique, mais redoutablement précis une fois maîtrisé.

Petite astuce : entraîne-toi d'abord à viser une bille immobile avant de jouer contre quelqu'un. Ça change vraiment la donne !

[IMAGE_MATERIEL]

Les variantes les plus populaires

Le triangle

Chaque joueur met un nombre égal de billes (1, 2 ou 3) dans un **triangle** tracé au sol. Pour déterminer l'ordre de jeu, chacun envoie une bille vers une **ligne-but** placée à environ 3 mètres du triangle : celui qui s'en approche le plus commence, celui qui en est le plus loin joue en dernier. Le but est ensuite de faire sortir les billes du triangle. Celles qui sortent appartiennent au joueur qui les a expulsées. Attention : si ta bille reste dans le triangle, tu dois y remettre

toutes tes billes gagnées et tu repasses en fin de tour !

Le rond magique

Trace un **cercle de 30 cm** de diamètre et place des billes dedans. Les joueurs se positionnent à environ 2 mètres et lancent leur bille pour en faire sortir un maximum du cercle. Chaque bille expulsée est remportée par le joueur. Tant qu'il réussit, il rejoue ; s'il rate ou ne fait pas sortir de bille, c'est au joueur suivant de tirer.

Le pot

On creuse un petit trou, **le pot**, et les joueurs se placent à environ 3 mètres. À tour de rôle, chacun lance une bille pour la rentrer dans le pot. Les ricochets sont autorisés, et on peut aussi viser les billes adverses pour les éloigner du pot. Le jeu s'arrête quand toutes les billes sont dans le pot.

Action	Points
Bille rentrée dans le pot	10 points
Bille adverse touchée	10 points
Score pour gagner	110 points

La poursuite

Jeu à deux. Le premier joueur lance une bille devant lui. Le second essaie de la toucher : s'il rate, le premier récupère sa bille et vise à son tour la bille adverse. Celui qui touche la bille de l'autre la remporte et la partie s'arrête là. Un duel simple et intense !

Le carré

Même principe que le triangle, mais avec un **carré** tracé au sol. Chaque joueur mise un nombre égal de billes dedans. L'ordre de jeu se détermine aussi en lançant une grosse bille en verre vers une ligne à 3 mètres : le plus proche commence. Si ta bille reste dans le carré, tu remets toutes tes billes gagnées et tu repasses en fin de liste. Stratégiquement, essaie toujours de

viser les billes les plus proches du bord pour maximiser tes chances de les sortir !

La pyramide

Le premier joueur place **4 billes** en pyramide (3 en bas, 1 en haut). Le second joueur lance une bille pour la renverser. S'il y arrive, les 4 billes sont pour lui. S'il rate, il perd la bille lancée et c'est à lui de construire une nouvelle pyramide.

Le viaduc

Il faut une planche percée de **1 à 7 trous** numérotés. Il y a un **lanceur** et un **gardien**. Le lanceur se place à 1,5 mètre et vise un trou. Le gardien se positionne derrière la planche. Si la bille n'atteint pas la planche, le gardien la récupère. Selon le trou atteint, le gardien donne au lanceur le nombre de billes correspondant au chiffre du trou. Un zéro ? La bille est récupérée par le lanceur, sans gain ni perte.

Le classique

Les joueurs choisissent ensemble un nombre de billes à jouer et ciblent un **trou ou un creux** dans la cour. Le but est simple : mettre toutes les billes dans le trou. Chacun joue à son tour avec la technique de son choix (tir, pichenette...). Celui qui met la **dernière bille** dans le trou remporte la partie.

Le tir au calot

Chaque joueur pose une ou plusieurs billes en **ligne droite**, avec un espace suffisant entre chacune pour en laisser passer deux. Chaque joueur tire avec son **calot** et garde les billes touchées. Son calot reste là où il atterrit. Si un joueur touche le calot d'un adversaire, ce dernier doit ajouter une bille à la ligne. Un jeu d'adresse et de pression !

Le rapprochement

Un joueur lance une bille. L'autre essaie de la rapprocher le plus possible de la première, **sans**

la toucher (sinon il perd !). On mesure ensuite la distance entre les deux billes avec le pouce et l'index écartés. Si elles sont plus proches que cette distance, le second joueur remporte la bille adverse. Sinon, les rôles s'inversent et on continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne.

La une à la cinq

Trace un trait à 3 mètres d'un mur pour **6 joueurs**. Le premier joueur pose sa bille contre le mur. Les 5 autres lancent chacun leur bille pour essayer de la toucher. Si personne n'y arrive, le premier joueur remporte toutes les billes. Si quelqu'un la touche, c'est lui qui les empoche toutes. Simple et spectaculaire !

La piquette

Chaque joueur lance une bille dans un endroit choisi. Ensuite, chacun essaie de toucher la bille d'un adversaire en s'en rapprochant d'abord. Celui qui y parvient remporte la bille, et on repart pour un nouveau lancer !

[IMAGE_FIN]

Quelques variantes à tester

Le Tour de France

Chaque joueur a une **bille de couleur différente** et doit effectuer un parcours tracé au sol le premier. Si ta bille sort du circuit ou tombe dans un trou, tu attends ton prochain tour pour rejouer depuis l'endroit où elle a atterri. Pour gagner, il faut tomber dans le **trou d'arrivée**. Le parcours est encore plus fun sur du sable avec des montées, des creux et des passages de « canyon » !

Le championnat des billes

Un joueur pose une bille par terre. L'adversaire se place à 3 mètres et tente de la toucher. S'il y arrive, il la remporte. Sinon, c'est l'adversaire qui tire. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur

touche la bille. Un duel pur et simple !

Tu veux d'autres jeux sympas à tester ?

Si tu aimes les jeux d'adresse et de stratégie, jette un œil aux [règles du Mölkky](#), un autre incontournable à jouer dehors. Si tu préfères les jeux de plateau avec tes amis, les [règles du Blokus](#) valent vraiment le coup d'œil. Et pour ceux qui adorent les jeux de parcours, les [règles des Petits Chevaux](#) vous rappelleront peut-être de bons souvenirs ! Enfin, pour une soirée plus animée, découvrez les [règles de Blanc-manger Coco](#) qui feront beaucoup rire autour de la table.