



Règles du jeu de galoche

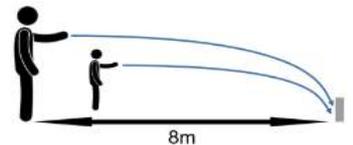
Le jeu de galoche est un jeu ancien traditionnel principalement joué dans le quart nord ouest de la France. Il en existe plusieurs variantes.

Le jeu est composé de : 2 palets en acier, un cylindre de bois (la piboche), de jetons.

Le jeu de galoche se joue à partir de 2 joueurs.

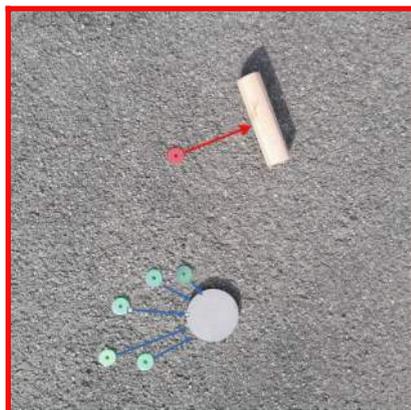
Le but du jeu est de faire tomber la piboche avec les palets pour gagner les jetons misés.

1. Les joueurs se répartissent les jetons, entre 10 et 15 jetons par joueurs.
2. Au début de la partie, chaque joueur mise un jeton sur la piboche.
3. Le joueur qui commence la partie est le plus ancien. Il peut aussi être tiré au sort.
4. La piboche (cylindre de bois) est positionnée à 8m de la zone de lancer. Cette distance peut être raccourcie selon l'âge et le niveau des joueurs.
5. Chaque joueur lance les 2 palets à tour de rôle.
6. Le but du jeu est de faire tomber la piboche avec le ou les palets pour remporter la mise. Pour ce faire, l'ensemble des jetons doit être plus proche du ou des palets que de la piboche.
7. Si le joueur fait tomber la piboche avec le premier palet, 2 situations sont possibles :



a. Situation gagnante au 1er lancer

L'ensemble des jetons est plus proche du palet. Dans ce cas, le joueur remporte l'ensemble de la mise. Chaque joueur doit à nouveau miser un jeton et le joueur gagnant peut lancer son 2nd palet pour essayer de remporter à nouveau la mise en jeu.



b. Situation perdante au 1er lancer

Un ou plusieurs jetons sont plus proches de la piboche. La situation est dite "à pis". Le joueur peut lancer son second palet pour que l'ensemble des jetons soit plus proche des palets.



c. Situation gagnante au 2nd lancer

S'il réussit, il remporte la mise . Chaque joueur mise un nouveau jeton sur la piboche et c'est au joueur suivant de lancer les 2 palets.

S'il échoue, les jetons sont remis sur la piboche et chaque joueur mise un nouveau jeton.

Le joueur peut aussi demander à relever la piboche et les jetons après le lancer de son 1er palet. Dans ce cas, chaque joueur doit miser un jeton supplémentaire. Le joueur peut alors tenter à nouveau sa chance avec le second palet pour gagner la mise qui a donc augmenté.

8. Quand un joueur a joué ses 2 palets, c'est au joueur suivant de lancer les 2 palets .

Si la piboche tombe seule sans que le lancer du palet en soit l'origine, elle doit être relevée avec les jetons dessus.

Si un jeton touche à la fois la piboche et un palet, le jeton est considéré comme plus près du palet.

9. Un joueur est éliminé lorsqu'il n'a plus de jeton à miser.

10. Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a remporté tous les jetons ou à la fin du temps défini. Le gagnant est alors le joueur qui possède le plus de jetons.

Règles de sécurité : Le jeu n'est pas adapté pour des enfants de moins de 14 ans

Les joueurs qui ne sont pas en action de jeu doivent veiller à ne pas se trouver entre le lanceur et la piboche et veiller à garder une distance suffisante pour ne pas être touché par un palet ou un élément du jeu en mouvement.

Les palets ne doivent pas être lancés en direction d'une personne quelque soit la distance.

Entretien : L'impact du palet sur le sol peut entraîner des marques sur le palet. Si l'une de ces marques est coupante, il est judicieux de la limer. De même, avec le temps les palets peuvent se patiner avec des marques d'oxydation. Ceci est normal. Un traitement régulier avec un spray lubrifiant en prenant soin de les essuyer permettra de limiter la corrosion.

