



Quilles de Muël

2.2.1.1

Origine du jeu :



Ce jeu a été "découvert" à Muël (I.& V.) où il se pratique à la fête communale annuelle. Son extrême originalité, par rapport aux autres jeux de quilles, réside dans la forme des "boules" qui ne sont pas rondes mais ovales et ressemblent plutôt à des têtes de maillet. Cette forme de boule (que l'on retrouve dans les Quilles de Marsac) est, à notre connaissance, unique au monde !

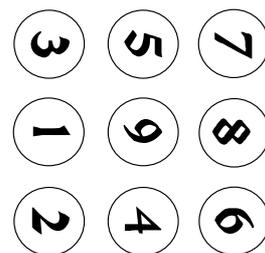
Description du matériel et du terrain :

- ◆ 9 quilles, de différentes tailles, sur la tête desquelles figure un chiffre, correspondant à leur valeur.
- ◆ 9 "boules" avec un "trou à doigts" et un "trou à pouce" sur chacune.
- ◆ Le terrain doit être herbu ou en terre et faire à peu près 8 m de long sur 5 m de large.
- ◆ Les quilles sont disposées en carré : la quille de neuf est d'abord placée au centre. Elle sert de mesure pour placer les autres quilles, en commençant par les quatre qui vont dessiner une croix avec elle : la quille de 8 derrière, la quille de 1 devant, la quille de 5 sur un côté et celle de 4 sur l'autre. On termine par les quilles restantes en les plaçant dans l'ordre croissant, de l'avant vers l'arrière, les quilles paires d'un côté, les impaires de l'autre.
- ◆ Le joueur est placé à 6 m

(Il faudra prévoir de dégager un peu d'herbe à l'emplacement des quilles pour bien les faire tenir debout et retrouver toujours les mêmes emplacements)



6 m



Les règles du jeu :

schéma d'installation du jeu

Le joueur lance ses 9 boules l'une après l'autre et l'animateur du jeu fait, au fur et à mesure de chaque lancer, le compte des points obtenus en les additionnant, tandis qu'il relève et remet en place la (ou les) quille(s) tombée(s). Le décompte des points est le suivant :

- 1 quille abattue SEULE vaut le nombre de points correspondant à sa valeur;
- Plusieurs quilles abattues ENSEMBLE ne valent plus qu'1 point chacune : on totalise le nombre de quilles abattues;
- La quille à valeur 1 pt (la plus petite), si elle est expulsée du jeu au-delà de la dernière rangée arrière, sans faire chuter aucune autre quille, vaut alors 10 pts.

Le score maximum est de 90 points

(jamais atteint puisque cela reviendrait à réussir 9 fois l'expulsion de la quille de 1 hors du jeu sans en abattre aucune autre !).

Le but du jeu, qui se joue individuellement sous la forme d'un concours, est donc de faire le maximum de points à la fin des 9 lancers.

Le gagnant est celui qui a atteint le meilleur score et on peut établir un classement

LA JAUPITRE rue de la Vieille Forge 35160 Monterfil (Ille-et-Vilaine) Bretagne

www.jeuxbretons.org

☎ : 02 99 07 47 02

contacts@jeuxbretons.org

Nos partenaires :

