

## JOUER AUX GALETS.

### Règles générales

Vous placez le bac sur une table bien solide de sorte que le bac ne puisse pas bouger. La plupart des participants jouent de préférence debout, mais d'excellents résultats peuvent également être obtenus en jouant en position assise. Ne pas jeter trop fort: il faut régler minutieusement la vitesse avec laquelle on jette les galets.

### Nombre de participants

C'est un des très rares jeux où il est possible de jouer seul et de s'amuser parfaitement, mais un assez grand nombre de personnes peut y prendre part.

### Quand un galet est-il entré?

Les points sont acquis quand le galet a dépassé la partie antérieure de la porte numérotée. Si un galet entre dans une ouverture d'une manière si brusque qu'il cogne contre la paroi arrière et rebondit de façon à sortir de l'ouverture, il ne peut pas être compté comme "entré".

Si un galet entre dans un compartiment par dessus au lieu d'entrer par l'ouverture, ou s'il est projeté hors du bac, il ne compte plus et est placé de côté, mais il peut de nouveau être jeté au moment où les autres galets retournent au joueur; si cela se produit pendant la troisième partie, ce galet ne peut plus être jeté.

Un galet qui rebondit au point de pouvoir être repris par le joueur, ne peut plus être employé, mais il est remis au joueur pour la deuxième ou troisième partie.

### Calcul des points

Si vous avez dans chaque compartiment un galet, vous obtenez 20 points; avec deux galets dans chaque compartiment: 40 points et ainsi de suite. Les galets se trouvant extra dans un compartiment sont comptés normalement pour des points mentionnés sur le compartiment.

Exemple: dans chaque compartiment se trouvent au moins quatre galets, mais en compartiment 2 et 4 se trouve un galet extra. Le calcul se fait alors comme suit:  $80 \text{ points} + (1 \times 2) + (1 \times 4) = 86 \text{ points}$ .

Après la première partie, tous les galets qui ne sont pas passés par une ouverture, retournent au joueur. Ceci se fait également après la seconde partie. Après la troisième partie on fait le calcul.

Avec des joueurs de performances très différentes, on peut organiser une compétition captivante en appliquant "le système du nombre objectif".

Exemple: il y a trois participants parmi lesquels le joueur A obtient normalement de 80 à 90 points en trois jets; pour ce joueur on choisit le nombre objectif de 80.

Le joueur B joue en moyenne près de 100 et obtient ce nombre comme nombre objectif. Le joueur C obtient le plus souvent de 120 à 130 points, il prendra donc le nombre 120 comme nombre objectif. Les points seront notés comme suit: pour chaque joueur ne sera noté que le nombre de points supérieurs à son nombre objectif.

Exemple: joueur A (nombre objectif 80) jette 86 points et gagne donc 6 points; s'il jette ensuite seulement 78, il aura donc 2 points inférieurs à son nombre objectif 80, ce sont donc 2 points négatifs qui seront déduits du nombre total de points obtenus, etc.

### ENTRETIEN DU BAC JEU DE GALETS.

Vous pouvez jouir de votre jeu pendant de nombreuses années si vous suivez les conseils suivants:

1. ranger de préférence "debout", de façon à ce que la partie supérieure touche la paroi des deux coins, pour éviter que le bac ne se torde.
2. ne surtout pas placer contre un mur humide ou près du chauffage ou autre source de chaleur. CECI EST TRES IMPORTANT;
3. avant usage polir le glissoir avec un chiffon de laine chaud;
4. employez très peu d'encaustique pour le glissoir et jamais pour les galets.

Le bois est un matériel très sensible; l'humidité ou bien une chaleur trop forte nuisent à votre bac.

Les galets doivent glisser facilement. Si ce n'est pas le cas, il est probable que de petits points noirs se trouvent sur les galets. On peut les faire disparaître facilement avec un couteau.

**Jeux du Monde**

Lagger J.M.

1855 St-Triphon