

GAPION

Jeux D'adresse

A partir de	10 ans	Effectif +/- :	2 au minimum
Durée :	20 min	Epoque / Pays / Type :	-
Historique :	le <i>GAPION</i> (au billard - pétanque) simule une partie de pétanque, jouée en 13 points. Les pavés qui remplacent les boules permettent de retrouver dans son salon toutes les émotions du jeu, sans se fâcher avec ses voisins ! Le <i>GAPION</i> est un jeu d'Alain BIDEAU, ludologue lyonnais précurseur du jeu à l'école. Ce jeu ne peut pas faire l'objet d'une utilisation commerciale sans l'autorisation de son moteur. Il y a plusieurs années, F. PINGAUD et J-F. GERME présentaient dans " <i>JEUX-TU-ILS</i> " un jeu similaire appelé " <i>Squails</i> ", mais avec des règles moins précises.		
But du Jeu :	Comme à la pétanque, être le premier joueur ou la première équipe à marquer 13 points.		
Matériel :	Une planche de jeu. Neufs pions d'une couleur, neuf pions d'une autre couleur (pions de dames en buis par exemple). Un pion « cochonnet ».		
Déroulement / Règles :	<p>Mise en place :</p> <p><u>Pour 2 joueurs</u> : chacun lance 8 palets en choisissant des emplacements opposés (exemple N° 1 et 5).</p> <p><u>Pour 3 joueurs</u> : 2 contre 1. Le solitaire choisit un emplacement et prend 8 palets. Ses adversaires sont en face et se partagent un emplacement, avec quatre palets chacun (ex. N°1 et 5).</p> <p><u>Pour 4 joueurs</u> : les partenaires se font face, avec 4 palets par joueur (exemple équipe A sur N°1, équipe B sur N° 3 et 7).</p> <p><u>Pour 5 joueurs</u> : 3 contre 2. Les joueurs de l'équipe 2 se déplacent face à face (ex. 1 et 5), avec 4 palets chacun. Ceux qui sont 3 se partagent 8 palets (et jouent par exemple sur 3 et 7).</p> <p><u>Pour 6 joueurs</u> : 3 contre 3. Une équipe se place sur les emplacements pairs et l'autre les impairs, il reste alors 2 emplacements libres (1 pair et 1 impair). 3 pions par joueurs.</p> <p><u>Pour 7 joueurs</u> : 3 contre 4, l'équipe de 3 laisse un emplacement libre au choix. 9 pions par équipe.</p> <p><u>Pour 8 joueurs</u> : 4 contre 4, 2 palets par joueur, une équipe joue sur les emplacements pairs, l'autre sur les impairs.</p>		

Lorsqu'on joue par équipe, une fois les emplacements de départ fixés, les joueurs ne peuvent plus changer de place au cours de la partie.

le jeu : le but (ou "*le cochonnet*") est placé au centre. On tire au sort l'équipe qui commence. Un joueur de cette équipe pointe en plaçant un palet sur le cercle extérieur. D'une pichenette du doigt, il l'expédie le plus près possible du but. (On peut aussi laisser dépasser son palet sur le rebord et l'expédier d'un coup de doigt). Le camp adverse joue à son tour. Celui qui est le plus éloigné du but rejoue tant qu'il n'a pas pu placer son palet plus près du but que l'adversaire, soit en pointant, soit en tirant. Si un palet sort des limites du quatrième cercle, il est retiré du jeu.

Déplacement du but (lorsqu'il est percuté par un pion).

Le but ne peut être déplacé que d'un seul cercle à la fois. Par exemple, il peut aller du premier cercle central jusqu'au deuxième, mais s'il va directement dans le troisième cercle, il est remplacé à la main par les adversaires dans le premier cercle à l'endroit de leur choix.

Le but fait partie d'un cercle tant qu'il le touche, même de façon infime.

Le but ne doit jamais se trouver au-delà du troisième cercle, mais il peut revenir dans le deuxième et ainsi de suite. Tout palet adverse ou ami qui a été bougé par un autre palet reste en place, même si le but doit être remplacé par ce qu'il a bougé de plus d'un cercle.

Lorsque tous les palets ont été joués, l'équipe qui possède le palet le plus proche du but marque un point par palet placé avant le palet le mieux placé de l'équipe adverse.

Variante :

Pour les plus jeunes, il peut être amusant de jouer les premières parties avec des palets et un but d'un diamètre beaucoup plus gros (5-6cm), le jeu devient moins technique, donc moins ingrat pour des débutants.

Le plateau de jeu / outils :

Pour le plateau, utilisez du contreplaqué. Le vernir une première fois, faire les traits avec un feutre fin indélébile, puis repasser une couche de vernis. Pour les « boules », prendre des pions de dames en bois, 9 noirs, 9 blancs et 1 rouge pour le but.

Plan du **GAPION** :

