

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Gapion, la pétanque sur piste circulaire

Adresse et stratégie pour 2 à 8 joueurs (années 1980)

Le Gapion est né d'une frustration de ne pouvoir jouer à Squails, sorte de pétanque anarchique sur table ronde, qui était proposée par François Pingaud dans un livret de « Jeux, tu, ils ». Il suffisait de taper un peu fort *dans le tas* et tout volait en éclat, le jeu n'existait plus.

Dès l'ouverture de la Maison des jeux de Saint-Fons, j'ai découpé en rond une planche de 1 m² que j'ai subdivisée en cercles successifs et en huit zones de tirs.

A partir de là, je pouvais établir une règle cohérente. Les essais ont été nombreux et concluants.

La Maison des jeux de Grenoble l'a publié, en même temps que Big-foot, dans un livre intitulé : « Jeux d'adresse inédits et originaux ».

Depuis, le jeu a un peu évolué, mais très peu.

J'ai eu un jour la surprise d'apprendre que Gapion était un jeu traditionnel breton !

L'histoire vient d'un professeur lyonnais. J'avais amené mon billard à une fête d'école et il s'est exclamé : « Oh, le jeu traditionnel breton ! »

Je lui ai demandé d'où il tenait cette information. Après explications, j'ai tout compris !

En effet, un club de vacances breton avait loué un Gapion à la Maison des jeux de Brest, qui l'avait fabriqué d'après le livre de Grenoble. Et l'animateur de ce club de vacances, où ce professeur passait une quinzaine, n'avait su que répondre à sa question : « Mais d'où vient ce jeu ? »

Pour se tirer d'affaire, il avait donc lancé : « C'est un jeu traditionnel breton ! »

Ce que tout le monde avait cru.

J'ai eu beaucoup de plaisir à savoir que j'étais devenu *traditionnel*, moi qui suis d'origine bretonne !

« En tous cas, on s'est bien amusé ! » a conclu le professeur.

A votre tour de bien vous amuser...

GAPION - Fabrication

Le plateau est évidemment l'élément principal.

Découpez –ou faites découper- une planche de contreplaqué de 10 mm en un rond de 1 mètre de diamètre.

Poncez et passez une couche de vernis dilué dans un peu de white spirit. Cette précaution évite les traits *baveux*.

Tracez 5 cercles de rayon : 4,75 – 15 – 23 - 40 et 47 centimètres au marqueur indélébile.

Tracez encore 8 parts égales passant par le centre, comme pour un gâteau.

C'est de là que vient le nom : « gâteau à pions », raccourci en Gapion.

Numérotez ces parts de 1 à 8, en noir pour les chiffres impair, en rouge pour les pairs, ou l'inverse, c'est sans importance.

Coloriez les 3 cercles intérieurs à votre fantaisie. Par exemple vert pour le plus petit en plein centre, jaune autour et rouge en troisième.

Le 4° cercle, à 40 cm, est en rouge : il marque la limite de validité des palets.

Le 5° cercle, à 47 cm est en pointillé : c'est le point de départ des palets.

Il reste à vernir ou à cirer pour une bonne glisse.

Les pions –

Pour servir de but, il faut un *petit* de 1 à 2 cm de diamètre, que l'on peut colorier en rouge.

Les palets sont des pions d'environ 35 mm : 9 blancs et 9 noirs ou une couleur quelconque.

Votre jeu est prêt à l'emploi !

GAPION - Règle pour 2 à 8 joueurs -

But : Marquer 13 points, comme à la pétanque !

Mise en place : On joue habituellement pair contre impair.

- A 2, positions opposées, comme 1 et 5. Chacun dispose de 6 ou 8 palets au choix.
- A 3 ou 4, les partenaires sont en vis-à-vis, avec 6 ou 8 palets. Le solitaire joue à son choix sur 2 positions en vis-à-vis avec l'ensemble des palets.
- A 5 ou 6, positions alternées avec 9 palets par camp. Ceux qui sont 2 peuvent jouer depuis la position inoccupée.
- A 7 ou 8, pair contre impair avec 8 palets.

Les emplacements de tir étant déterminés, on ne peut plus en changer. On ne doit pas sortir des limites de sa zone.

Déroulement – Le « petit » est placé à l'intérieur du rond central. On tire au sort qui commence. Par la suite, c'est l'équipe qui a gagné la manche précédente qui commence. Un joueur de cette équipe *pointe* en plaçant le palet à cheval sur la ligne pointillée. Il l'envoie par une pichenette ou un mouvement du doigt le plus près possible du but. Ceux qui ne savent pas faire une pichenette (j'en ai rencontré) posent le palet au bord en le laissant dépasser et donnent un « coup de doigt ».

Les adversaires pointent à leur tour ou tirent. S'ils ne font pas mieux, ils continuent à jouer jusqu'à reprendre l'avantage ou épuiser leurs munitions ! Chacun joue à sa convenance quand il estime être le mieux placé ; il s'agit de s'entendre entre équipiers. La ligne rouge donne la limite de validité des palets. Tous ceux qui en sortent complètement sont éliminés du plateau. Et le *petit*, où peut-il aller ?

Déplacement du but – Il ne doit jamais sortir du 3^e cercle colorié, à 23 cm. Il se promène uniquement à l'intérieur des 3 cercles centraux.

S'il vient à sortir, les adversaires le replacent à **la main** dans le cercle où il se trouvait juste avant de sortir. Il doit être entièrement contenu dans ce cercle (non à cheval sur une limite) mais où ils veulent, le plus près possible de leurs palets, sans tenir compte de sa position initiale. Il convient donc d'être prudent dans le déplacement du but, car cela peut coûter cher. Lors d'un tir, repérez la zone du petit, surtout s'il est à cheval entre deux. Mettez vous d'accord sur son emplacement avant le tir. Le but fait partie d'un cercle tant

qu'il le touche, même très peu. Quand il doit être remplacé à la main, il va dans la zone qu'il occupe en majorité.

Fin de partie – On joue autant de manches que nécessaire pour arriver à 13 points. A la fin d'une manche, l'équipe gagnante replace le but et commence à pointer. On peut convenir que le but est lancé d'une pichenette et doit se trouver dans un des 3 cercles du centre.

Gapion a fait ses preuves. Il est fluide, précis, cohérent, stratégique. Plus on est nombreux, meilleure est l'ambiance. A 8, bonne humeur et passion sont garanties !

