

Les Quilles du Pays de Brocéliande

Origine du jeu :

Lors des fêtes du hameau du Pont-Ruelland, commune de Mauron (morbihan) au Nord du grand pays de Brocéliande, ce jeu de quilles se pratiquait encore tous les ans à la fête du village jusqu'à la fermeture du restaurant en 1998, selon Mr Salmon Jean (président du comite des fêtes du hameau du Pont-Ruelland). Un jeu provient de la menuiserie tenue par le père de Jean dans ce Hameau.

Un autre jeu, confié par M. Grasland agriculteur à St- BRIEUC de Mauron distante de quelques kms, confirme l'existence de ce jeu dans la région.

Ce jeu est similaire avec les quilles situé plus au Nord Pays de Dinan : pour la valeur de chaque quille et la hauteur des quilles. Cependant, le comptage des points et le jeu seulement en équipe en fait un jeu différencié.

BUT :

Le but du jeu, joué par équipe est de faire 64 points juste, l'équipe gagnante est celle qui aura faite la première les 64 points.

Il y a en général deux équipes qui lancent une boule alternativement.

Chaque joueur joue à son tour à l'intérieur de son équipe.

MATERIEL :

- 9 Quilles en bois numérotées de 1 à 9 toutes de tailles différentes la 1 -30cm la 9 -45cm. - diamètre plus ou moins -8cm
- Les boules en bois ressemblent pratiquement à un tube sur 12 cm et ronde à chaque extrémités, longueur totale de 14 cm, diamètre 12-13 cm, poids 1 à 1,5 kg, chaque boule n'a qu'un trou pour le pouce les doigts de la main étant à plat sur la partie plate. Chaque joueur peut avoir sa boule.

REGLES DU JEU

1-Chaque partie se joue en 64 points.

2-Aucunes des quilles n'ont la même valeur :

Les valeurs font les points de la quille quand elle est abattue seule. Une exception la quille numéro 1 vaut 10 points si le joueur peut en la faisant tomber seule l'expulser en dehors de l'espace jeu. Si deux ou plusieurs quilles tombent une pénalité s'applique le joueur ne marque qu'un point par quille tombée.

3-La boule est lancée en la tenant par l'emplacement prévu.

4-Le joueur se tient à l'arrière de la ligne des six mètres.

5-Après chaque lancé l'on relève les quilles tombées.

6-Pour valider un tir il faut que la boule tombe au-delà de la ligne tracée devant le jeu. (5à10cm)

7-Un classement peut être établi, l'équipe gagnante est celle qui a atteint le score juste.

8-Si l'on dépasse les 64 points l'équipe retombe à 27 points et repart à la conquête des 64 points.



Les Quilles du Pays de Brocéliande

MISE EN PLACE DU JEU :

Sur terrain herbeux (gazon tondu) ou terre battue ou allée de sable. 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 huit derrière, la quille de un devant la quille de cinq sur un côté, celle de quatre de 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 pas de tir se trouve à six mètres face au jeu. L'on trace devant le jeu à 10cm un trait qui détermine la validité du tir. Toutes boules ayant touchées le sol avant cette ligne passent son tour sans compter ses points. Les autres joueurs relèvent après chaque lancé les quilles où la quille tombée et comptabilisent les points obtenus.

Réserve de sécurité

Arrière de jeu (naturel ou un filet 2 à 3m)

Former un carré : L'espace minimum nécessaire est de 8m sur 5m

Distance de la plus grande quille 45cm

6 8 7
4 9 5
2 1 3

Un trait est tracé 10cm devant le jeu - Distance de 6 mètres entre le jeu

-REGLES DU JEU

1-Chaque partie ou manche se joue en 64 points.

2-Aucunes des quilles n'ont la même valeur : Les valeurs font les points de la quille quand elle est abattue seule. Une exception la quille numéro 1 vaut 10 points si le joueur peut en la faisant tomber seule l'expulser à l'arrière de l'espace jeu. Si deux ou plusieurs quilles tombent une pénalité s'applique le joueur ne marque qu'un point par quille tombée.

3-La boule est lancée en la tenant par l'emplacement prévu.

4-Le joueur se tient à l'arrière de la ligne des six mètres.

5-Après chaque lancer. On relève les quilles tombées.

6-Pour valider un tir il faut que la boule tombe au-delà de la ligne tracée devant le jeu. (5à10cm)

7-Un classement peut être établi, l'équipe gagnante est celle qui a atteint le score juste.

8-Si l'on dépasse les 64 points l'équipe retombe à 27 points et repart à la conquête des 64 points.