Palet breton

Contenu :

- 1 Plateau de jeu en bois de peuplier de 70 * 70 cm
- 12 Palets et 1 maître en fonte
- 1 règle du jeu

Principe du jeu :

Pour jouer seul ou en équipe.

le but du jeu est de lancer les palets le plus près possibles du maître, sur la planche.

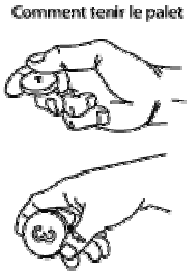
Originaire de Bretagne, c'est un jeu dont il est possible d'organiser facilement des tournois. On retrouve des traces de jeux de palets dès le XIVème siècle. Les pièces en fonte apparaissent dès la fin du XIXème siècle Les palets sont, à cette époque, des pierres plates, des galets ou des ardoises

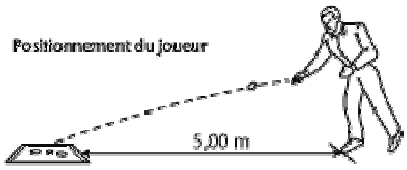
But du jeu

L'objectif du jeu de palet breton est de réussir à placer ses palets le plus près possible du « maître » sans avoir rebondi sur le sol afin de remporter des points. Comme pour la pétanque, il y a autant de points marqués que de palets proches du « maître » pour une même équipe.

Installation du jeu

La distance entre la plaque de jeu et l'endroit d'où vous lancez doit être déterminée suivant la matière de vos palets. Les palets présentés ci-dessous sont en fonte, il s'agira donc de respecter une distance de 5m entre la planche et la ligne de lancer.





Chaque joueur choisit une ou plusieurs paires de palets ayant le même numéro. Pour lancer le palet : tendre le bras vers le bas jambe d'appui en avant. Effectuer un mouvement de bas en haut. Lâcher le palet en évitant d'effectuer une rotation, aussi bien avec le poignet qu'avec le bras.

Règles du jeu de palet

La partie se joue en 12 points, et ce par équipes d'un à quatre joueurs. Le nombre de palets et de joueurs est donc défini à l'avance.

Le lanceur (équipe 1) a trois essais pour positionner le maître sur la planche. Ensuite, un joueur de l'équipe adverse (équipe 2) prend le relais et essaie de positionner le maître sur la planche. Et ainsi de suite jusqu'à la réussite du lancer du maître.

Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance deux palets. Ensuite, un joueur adverse lance deux palets, s'il ne reprend pas la main, il rejoue deux autre palets, et ce jusqu'à ce qu'il reprenne la main.

Les points

Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. On compte un point par palet placé plus près du «maître» que celui de l'adversaire. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.

C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant. Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.

Particularité :

- Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus d'un autre palet, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a la possibilité de point.
- Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer.
- Un palet qui est sur le sol est nul. Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la planche est mauvais et doit être retiré de la partie.
- Un palet peut, en arrivant directement sur la planche, pousser les palets des équipes adverses en dehors de la planche. Ceci est vrai même si le palet sort lui aussi de la planche.
- Pendant la partie ; si le joueur met le maître en dehors de la planche, la partie est annulée et doit être rejoué.
- Entre un palet qui touche le maître et un palet qui le chevauche, c'est le palet qui chevauche qui gagne.

CONSEILS D'ENTRETIEN Essuyer les palets après utilisation pour éviter la corrosion due à l'humidité.
NE pas laisser les palets et la planche dehors. Stocker les à l'abri de l'humidité.

Palet breton

Contenu :

- 1 Plateau de jeu en bois de peuplier de 70 * 70 cm
- 12 Palets et 1 maître en fonte
- 1 règle du jeu

Principe du jeu :

Pour jouer seul ou en équipe.

le but du jeu est de lancer les palets le plus près possibles du maître, sur la planche.

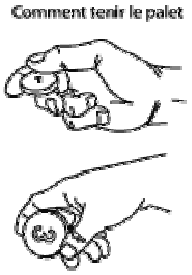
Originaire de Bretagne, c'est un jeu dont il est possible d'organiser facilement des tournois. On retrouve des traces de jeux de palets dès le XIVème siècle. Les pièces en fonte apparaissent dès la fin du XIXème siècle Les palets sont, à cette époque, des pierres plates, des galets ou des ardoises

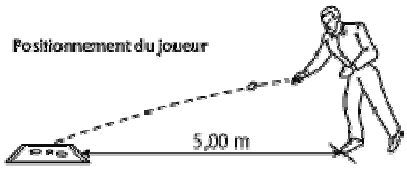
But du jeu

L'objectif du jeu de palet breton est de réussir à placer ses palets le plus près possible du « maître » sans avoir rebondi sur le sol afin de remporter des points. Comme pour la pétanque, il y a autant de points marqués que de palets proches du « maître » pour une même équipe.

Installation du jeu

La distance entre la plaque de jeu et l'endroit d'où vous lancez doit être déterminée suivant la matière de vos palets. Les palets présentés ci-dessous sont en fonte, il s'agira donc de respecter une distance de 5m entre la planche et la ligne de lancer.





Chaque joueur choisit une ou plusieurs paires de palets ayant le même numéro. Pour lancer le palet : tendre le bras vers le bas jambe d'appui en avant. Effectuer un mouvement de bas en haut. Lâcher le palet en évitant d'effectuer une rotation, aussi bien avec le poignet qu'avec le bras.

Règles du jeu de palet

La partie se joue en 12 points, et ce par équipes d'un à quatre joueurs. Le nombre de palets et de joueurs est donc défini à l'avance.

Le lanceur (équipe 1) a trois essais pour positionner le maître sur la planche. Ensuite, un joueur de l'équipe adverse (équipe 2) prend le relais et essaie de positionner le maître sur la planche. Et ainsi de suite jusqu'à la réussite du lancer du maître.

Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance deux palets. Ensuite, un joueur adverse lance deux palets, s'il ne reprend pas la main, il rejoue deux autre palets, et ce jusqu'à ce qu'il reprenne la main.

Les points

Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. On compte un point par palet placé plus près du «maître» que celui de l'adversaire. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.

C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant. Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.

Particularité :

- Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus d'un autre palet, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a la possibilité de point.
- Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer.
- Un palet qui est sur le sol est nul. Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la planche est mauvais et doit être retiré de la partie.
- Un palet peut, en arrivant directement sur la planche, pousser les palets des équipes adverses en dehors de la planche. Ceci est vrai même si le palet sort lui aussi de la planche.
- Pendant la partie ; si le joueur met le maître en dehors de la planche, la partie est annulée et doit être rejoué.
- Entre un palet qui touche le maître et un palet qui le chevauche, c'est le palet qui chevauche qui gagne.

CONSEILS D'ENTRETIEN Essuyer les palets après utilisation pour éviter la corrosion due à l'humidité.
NE pas laisser les palets et la planche dehors. Stocker les à l'abri de l'humidité.