

# LES ARCADES



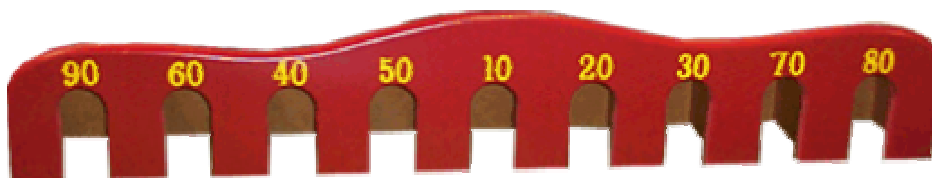
**Le but du jeu est de faire rouler 10 grands galets sous les arcades.**

Ce jeu vient du « jeu de Madame » : le nom du jeu viendrait de ce que « Madame », la Reine d'Angleterre, possédait un tel jeu en... or. Les courtisans parlaient alors du « jeu de Madame ».

Les femmes y jouaient pendant que les hommes disputaient les compétitions de boules.

## **Règlement du jeu :**

Ce jeu se compose d'un fronton numéroté et de 10 galets (aujourd'hui des palets) en bois; chaque case a une valeur indiquée au dessus.



Le fronton est posé sur un sol plat (terre, sable, gazon, terrasse), dépourvu de tout obstacle pour ne pas dévier les galets qui roulent.





Les joueurs se placent dans un cercle fixe, tracé au sol. Le cercle sera placé au minimum à 4 mètres du fronton.

Après quelques parties, l'aire de lancement peut être éloignée du fronton.

Avant le début de la partie, un trait est tracé au sol à 2 mètres du fronton.

Les galets lancés par les joueurs devront rouler sur le sol **avant de franchir** ce trait. Tout galet qui ne roulerait pas au passage du trait se trouve disqualifié et doit être retiré du jeu. Même s'il pénètre dans une case, les points ne seront pas comptés.

Le galet marque les points de la case dans laquelle il est entré. Plusieurs galets peuvent entrer dans une même case.

Si 2 galets entrent dans une case désignée à l'avance, le total des points marqués sera multiplié par 2.

Si les 9 premiers galets entrent dans 9 cases différentes, le montant des points marqués est multiplié par 5.

Un galet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case.



Le jeu peut se pratiquer sur des grands plateaux surélevés.

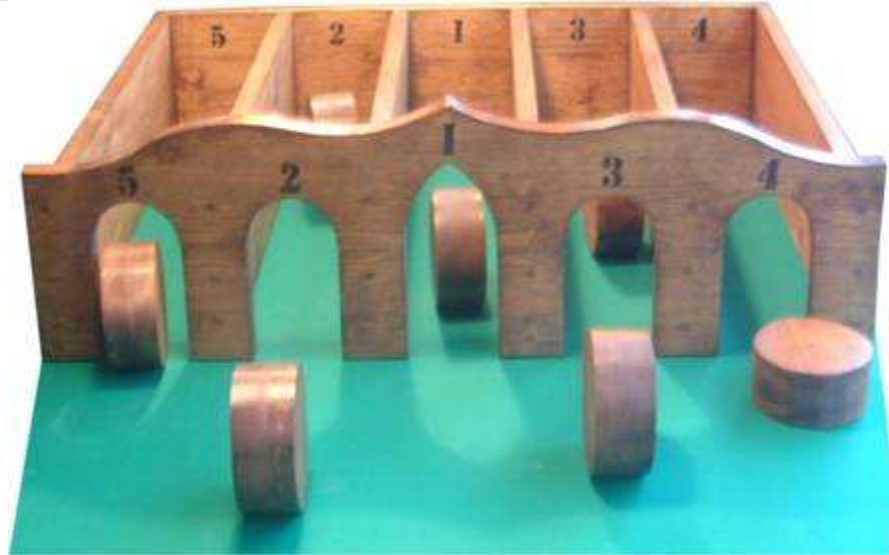


Ce jeu n'est pas un billard hollandais !

Les palets ne se glissent pas mais doivent rouler et passer, en roulant, entre les petits poteaux fixés au bout du plateau.



# LES ARCADES



Le jeu consiste à faire **rouler** et **pénétrer** les palets en bois dans l'une des cases de façon à obtenir le maximum de points selon la valeur des cases.

Un palet **lancé** ne peut **plus être ni rejoué ni retiré du jeu (même s'il gêne)**.

Une fois toutes les palets lancés, vous additionnez les points des cases.

Un palet est considéré comme rentré si **son centre a dépassé la façade** du fronton.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points.