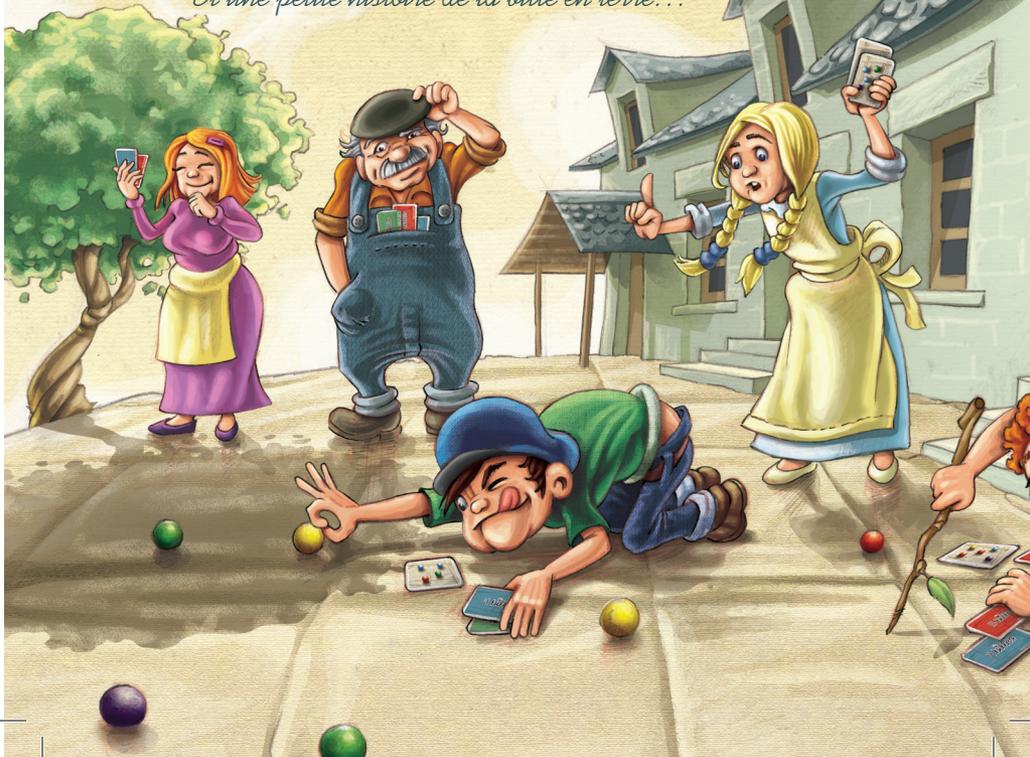


Hop la bille

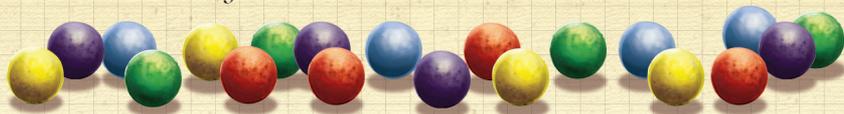
*La règle du jeu
Et une petite histoire de la bille en terre...*



Contenu du jeu...

Le jeu est constitué de :

- 20 billes en terre de 5 couleurs :



- 12 cartes de jeu :

4 de 3 billes



4 de 4 billes



4 de 5 billes.



- Une cour de récré en coton :

- Ce livret :



Comment jouer ?

But du jeu :

Chaque joueur devra réaliser avec ses billes les combinaisons de couleurs figurant sur ses cartes en gagnant des billes à ses adversaires, ou en perdant les siennes...

Mise en place :

Vous pouvez jouer où vous le souhaitez, dans le sable, sur de la terre battue, dans la cour de récré, sur une moquette ou sur la nappe de votre table du salon ! Sinon, mieux, vous pouvez utiliser la cour de récré en tissu présente dans la boîte : Dépliez-la sur la table.

C'est comme dans une vraie cour de récré, les plis du tissu formeront du relief... D'ailleurs, quand vous serez des experts, amusez-vous à placer des petits objets (petits morceaux de carton...) sous la cour de récré, pour lui donner encore un peu plus de relief !

Chaque joueur se poste devant un côté de la cour. A deux joueurs, on est donc face à face, et à quatre joueurs, les quatre côtés sont occupés. On distribue 3 cartes à chaque joueur : une verte (3 billes), une bleue (4 billes) et une rouge (5 billes). Ainsi, à 4 joueurs, les 12 cartes sont distribuées. Chaque joueur dispose ses trois cartes côte à côte, faces visibles, sur la table, devant lui.

On distribue 5 billes de couleurs différentes à chaque joueur. Chaque joueur dispose ses billes dans la cour, dans son camp, devant lui, comme il le souhaite.

Il n'aura ensuite plus le droit de déplacer ses billes.

Votre camp, en gros, ne doit pas dépasser la superficie de votre main, doigts écartés (comme sur l'exemple page suivante). Et si certains se plaignent d'avoir de trop petites mains, accordez-vous sur une main représentative qui fera office de standard pour tous les joueurs !

Exemple de début de partie à 4 joueurs :



Déroulement du jeu :

Il faut parvenir à réaliser la combinaison de billes présente sur une de nos 3 cartes. Pour cela, à notre tour, on fait une pichenette sur une de nos billes.

2 cas de figure se présentent :

- La bille qu'on a « piché » touche une ou plusieurs autre(s) bille(s) : alors on la récupère, ainsi que les billes touchées, et on les ajoute toutes à notre camp, où on veut, sans toucher à celles déjà en place.

ou

- La bille qu'on a « piché » n'a touché aucune autre bille : alors on la récupère pour la placer où on veut au milieu de la cour de récré. Elle pourra être gagnée par la suite par n'importe qui.

Toutes les billes touchées, soit directement soit par rebond, sont gagnées et mises dans notre camp. Si on touche une de nos billes, on la gagne quand même ! Dès qu'un joueur possède dans son camp la bonne combinaison de billes d'une de ses cartes, il retourne cette carte.

Attention, pour gagner une combinaison, il faut avoir exactement le bon nombre de billes. Il faut donc parfois, à son tour de jeu, faire une pichenette sur une bille pour ne toucher aucune autre bille et la perdre volontairement (et la placer au milieu de la cour de récré).

The diagram illustrates a game board with a 3x3 grid of squares. A central square is empty, while the other squares contain various colored balls (red, green, blue, yellow, purple). Four numbered steps are shown:

- 1**: A player's hand holds three cards (red, green, blue) and a red ball is being placed on the top-right square.
- 2**: A player's hand holds two cards (red, green) and a red ball is being placed on the bottom-right square.
- 3**: A player's hand holds three cards (red, green, blue) and a red ball is being placed on the bottom-left square.
- 4**: A player's hand holds four cards (red, green, blue, yellow) and a red ball is being placed on the middle-left square.

Arrows indicate the movement of balls between squares. A red arrow points from the middle-left square to the middle-right square. A blue arrow points from the bottom-right square to the bottom-left square. A yellow arrow points from the bottom-right square to the bottom-middle square.

Exemple de partie en cours :

Le joueur 3, en jouant, est parvenu à réaliser sa combinaison de 4 billes (2 bleues claires, 1 rouge, 1 verte). Il peut donc retourner la carte correspondante. Il lui restera ensuite 2 cartes à retourner.

Si à son tour, le joueur 4 parvient à ne toucher qu'une bille jaune, il obtiendra sa combinaison à 5 billes.

Si un joueur n'a plus qu'une seule bille, il ne pourra pas la perdre. Cela signifie que si en la jouant il ne touche aucune autre bille, il la reprend pour la replacer où il le souhaite dans son camp. Et si cette bille unique se fait toucher par celle d'un autre joueur, ce dernier choisit quelle bille il garde et laquelle il laisse à sa victime.

Dès qu'un joueur a retourné ses 3 cartes, bravo, il a gagné !

5

Variantes

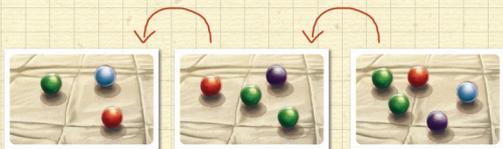
Paltan ! (pour des parties plus rapides)

Tout se passe comme dans le jeu normal, mais on ne distribue qu'une seule carte à chaque joueur (mais de la même couleur !).

Le vainqueur sera le premier à avoir sa bonne combinaison !



Suite ! (pour des parties entre experts professionnels spécialistes aguerris)



Tout se déroule comme dans le jeu normal, sauf que vous devez réaliser vos trois objectifs dans l'ordre suivant :

combo 5 billes, combo 4 billes, combo 3 billes.

Padkart !

En début de partie, laissez les cartes dans la boîte et prenez toutes les billes sauf les bleu foncé.

Distribuez une bille de chaque couleur à chacun des joueurs (donc 4 billes) et placez les billes restantes au milieu de la cour. A 4 joueurs, il n'y aura donc pas de billes au milieu en début de partie.

Le fonctionnement est le même que dans le jeu normal, mais le vainqueur sera le premier à obtenir 4 billes d'une même couleur dans son camp.

Début de partie à 3 joueurs en mode Padkart



6

3

Pile !

Distribuez 5 billes de différentes couleurs à chaque joueur comme pour le jeu normal. Mélangez les 12 cartes et posez-les en tas, faces cachées, à côté du terrain de jeu.

Exemple de début de partie à 2 joueurs en mode Pile :



Pioche commune
face cachée

Chaque joueur prend une carte dans cette pioche et devra obtenir la combinaison qui y figure selon les règles du jeu normal.

Dès qu'un joueur obtient la bonne combinaison, il retourne sa carte et en pioche une nouvelle.

Dès qu'un joueur ne peut plus piocher une nouvelle carte (pioche épuisée), la partie est terminée. Les joueurs comptent alors le nombre total de billes présentes sur leurs cartes retournées : celui qui a le total le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes l'emporte. En cas d'égalité encore, c'est bien, vous êtes forts tous les deux !

Pour des parties plus courtes, ne mettez pas toutes les cartes dans la pioche... Vous pouvez aussi décider que le vainqueur sera le premier à avoir en tout 11 billes sur ses cartes validées.

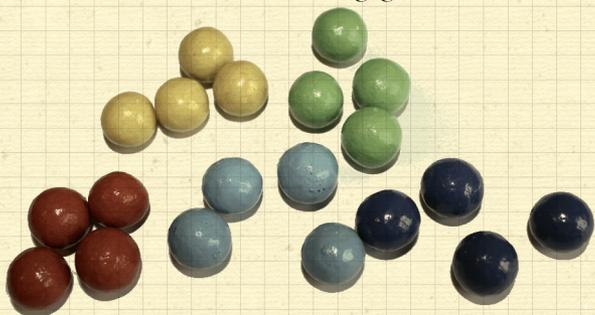
Les personnages du jeu : les billes en terre !

S'il est un jeu universel, ne mettant personne à l'écart et ne connaissant pas les frontières, temporelles ou géographiques, c'est bien le jeu de billes ! Même si on l'associe à l'enfance, le regard reste pétillant devant une pichenette et le roulé de la bille s'approchant ou non de son objectif, quelques soient les générations !

Dans le jeu classique, les joueurs se placent à une certaine distance d'un trou creusé rapidement dans le sol, et lancent leur bille vers le trou. Celui dont la bille est la plus proche peut commencer à jouer en faisant une pichenette sur sa bille pour la rapprocher du trou. Puis le second, puis le troisième... Jusqu'à ce qu'un joueur ait rentré sa bille dans le trou : il a gagné les billes mises en jeu !

Parfois, chaque joueur place déjà des billes dans le trou. La mise est ainsi plus grosse ! D'autant que des points sont attribués aux billes selon leur « valeur » :

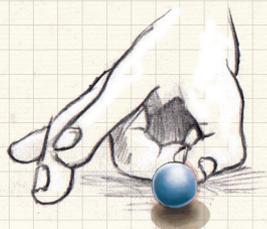
Une araignée valait plus qu'un œil de chat, mais moins qu'une pépite !



Il existe de nombreuses variantes de ce jeu, appelées ville fortifiée, pot, pyramide, même ligne, rond magique, tir, piquette, parcours, triangle, ring, poursuite, viaduc... Retrouvez les règles de tous ces jeux à base de pichenettes sur notre site internet :

www.jeux-opla.fr

Mais mais mais, c'est quoi exactement une *pichenette* ? Aussi joliment appelée chiquenaude (un peu d'occitan...) et utilisée dans notre petit jeu, c'est un coup donné de l'index ou du majeur, replié sous le pouce. On dit que c'est un coup roulé. C'est la façon la plus précise de tirer sa bille.



Mais ce n'est pas la seule technique pour faire avancer les billes... On peut aussi pratiquer le *pointage* ou le *calage*, plus puissants !

Pour le *pointage*, c'est le pouce qui est replié derrière l'index ou le majeur, et qui donnera l'impulsion à la bille.



Le *calage* est différent, car la main sera posée au sol et la bille calée entre l'index replié et le pouce, qui l'éjectera...

Une méthode qui n'a jamais eu mes faveurs.



La journée d'école était ainsi souvent conclue par un retour à la maison victorieux avec les poches pleines, ou bien la tête basse à cause de toutes nos billes perdues.



A la maison, ma chérie a mis sur la cheminée du bureau un gros pot transparent avec toutes les billes de son enfance. Elle en est très fière et y tient beaucoup, car à l'origine, ses parents lui avaient acheté un seul filet de billes, et elle a gagné toutes les autres à partir de cette dizaine de billes ! Elle se rappelle encore très bien l'endroit et les détails du jour où on lui a acheté son filet.

C'est quoi une bille ?

Les billes sont des objets sphériques. Elles sont plus ou moins grosses et plus ou moins lourdes selon la matière dans laquelle elles sont fabriquées. Une bille mesure en moyenne 16 millimètres de diamètre.

Elles portent des noms différents selon leur taille: **tétine**, **mini**, **normale**, **boulet** (ou **berlon**), **maxi-boulet**, **bisquain**, **boulard**, **maxi-boulard**, **mini-calot**, **calot** (ou **galot**), **maxi-calot**, **super calot géant**, **mammouth**, **aigle**, **caille**, **bigaro**. Mais on leur donne aussi des petits noms selon leur aspect : **agate**, **pépite**, **œil de chat**, **comète**, **araignée**, **chinoise**...

Les plus classiques et répandues sont en verre, mais on en trouve aussi en argile, en pierre, en bois, en acier, en terre et même en marbre.

Ces dernières ont d'ailleurs donné la traduction anglaise de « bille » : « marble ». Les billes en verre sont souvent décorées de bandes de couleurs en leur centre. Elles sont aussi bien plus régulières et lisses que les billes en terre, mais sont peut-être un poil moins chaleureuses...

Ca se joue où ?

Le terrain de jeu est souvent le sol. Et selon la façon de jouer, le terrain peut être délimité de façon très précise !

En ce qui vous concerne, vous pourrez jouer à Hop la bille tranquillement assis dans votre salon, autour de votre table, à condition de recréer la cour de récré grâce à une nappe ou au carré de tissu fourni dans le jeu !



Comment fabrique-t-on une bille en terre ?

L'objet au cœur des différentes étapes de la fabrication est une coucourde, sorte de bétonneuse. On y fabrique d'abord les noyaux en argile, qui demandent à eux seuls environ 30 heures de travail pour des dizaines de milliers de noyaux en argile de 6 à 8 mm. Ensuite on met ces noyaux à tourner en ajoutant de la chaux, du ciment et un peu d'eau. On laisse tourner le tout pendant trois heures jusqu'à formation des billes !

En grossissant, les billes prennent de plus en plus de place dans la coucourde, et donc il faut en transvaser une partie dans une autre coucourde.

Il faut aussi régulièrement surveiller la taille des billes pour arrêter le processus au bon moment !

Nos billes étaient de couleur brune en sortant de la coucourde, elles deviennent grises après deux ou trois semaines de séchage naturel. On les remet ensuite à tourner dans une coucourde avec un peu d'eau pour enlever les aspérités. Nous voilà avec des billes bien lisses !



Il reste une dernière étape : la couleur ! Toujours dans une coucourde, nos billes vont tourner entre 3 et 5 fois dans un bain de couleur, en séchant 24 heures entre deux couches.

Enfin, on les trie, on les conditionne dans un sachet, et on joue !



La grande histoire de la bille

Pan, Hestia, Ouranos et leurs copains dieux devaient être joueurs car déjà dans la Grèce Antique, les habitants jouaient avec des osselets ou des olives à la Troppa. Le but était d'en lancer le plus possible dans un trou.

De leurs côtés, Faunus, Vesta et Uranus devaient avoir la même humeur ludique car les Romains jouaient à l'Orca. Le principe est le même, mais les projectiles étaient des noix et noisettes et le trou grec remplacé par un vase.

Et Xochipilli devait aussi aimer ça, puisque les aztèques jouaient au Totoloque, qui consistait à lancer cinq billes en or sur des cibles précises.

La bille semblait exister aussi dans l'Égypte ancienne, parmi les objets accompagnant le défunt dans sa tombe.

Bref, la plus vieille bille retrouvée aurait 6 000 ans !

Au Moyen-Âge, on joue avec la Gobille, objet sphérique en terre, qui aurait donné son nom à la bille actuelle. On trouve alors des billes en bois, silex, métal, pierre ou en terre cuite.

Ce n'est qu'à partir de la renaissance que la bille devient un objet artisanal et fabriqué. Vers 1800 sont fabriquées des billes en porcelaine, en faïence ou même en marbre !

Le début de la production intensive des billes se situe en 1846, quand un souffleur de verre invente les ciseaux à billes. En Amérique et en Europe, les billes en argile sont produites en grandes quantités à partir des années 1870.

La petite histoire de la bille en terre

En France, c'est dans la Drôme que la société familiale Barral fabrique les premières billes, en pierre, dès 1876. Pour cela, des morceaux de pierre étaient cassés en petits cubes afin de fabriquer les billes et les calots. Une fois acheminées à l'usine, ces petits blocs étaient placés sur des presses à sillons qui tournaient en sens inverse. Elles tournaient très longtemps pour arriver à une forme parfaitement ronde et calibrée. C'était la bille entière.

En 1928, ils changent de procédé et fabriquent les billes en terre cuite.

Dans un contexte de seconde guerre mondiale, le combustible nécessaire à la cuisson des billes fait défaut, et donc l'usine fabrique les billes avec un mélange de chaux et de ciment artificiel, mais on les appelle toujours « billes en terre » ! Les années passent et la concurrence de la bille en verre provenant d'Asie et d'Amérique est de plus en plus rude, menant à la fermeture de l'usine en 1984.

En 1998, M. Desbois relance la production des billes en terre, mais les difficultés économiques mettront un nouveau terme à l'aventure fin février 2009. Ultime rebondissement dans l'histoire de notre petite bille en terre, Yves Renou, sur un coup de cœur, rachète les machines drômoises et installe un atelier dans le Limousin, à Saint-Maurice-les-Brousses, près de Limoges. C'est donc maintenant grâce à « Bille en Brousse » que l'on peut trouver les dernières billes en terre d'Europe !

 **BILLE**
en BROUSSE

Comment a été fabriqué ce jeu ?

Votre jeu Hop la bille est intégralement fabriqué en France. Le tissu de la cour de récré a été tissé dans les Vosges, et la confection a été faite dans un atelier de Villeurbanne. Les cartes, l'ensemble de la boîte et le livret que vous tenez dans les mains ont été fabriqués en éco-conception dans des entreprises françaises. On s'attache ainsi à minimiser au mieux l'impact environnemental de la fabrication du jeu. Quant aux billes, vous savez maintenant qu'elles proviennent de Bille En Brousse, dans le Limousin !

Bille En Brousse fabrique aujourd'hui respectueusement et avec passion de nombreuses variétés de billes en terre, dont des billes de décoration et évidemment des billes à jouer !

Celles de votre Hop la bille sont unies, pour qu'il soit plus facile de reconnaître les couleurs en jouant, mais il en existe de nombreuses sortes mouchetées ou pailletées! L'entreprise a obtenu en 2011 le label Entreprise du Patrimoine Vivant pour tout ce savoir-faire préservé.

Toutes les pages que vous trouvez dans ce livret et qui sont consacrées aux billes et leur histoire ont été réalisées avec l'aide de Jean-Paul Benoit et sa bille de clown, Président de l'association les Billes du Val de Drôme.

Enfin, le bâtiment que l'on voit en fond sur la couverture du jeu est une vraie école. Ma grand- mère était l'institutrice du village de Chaveroche, en Corrèze, et c'est donc son école qu'on voit sur la boîte ! Bien que ce ne soit aujourd'hui plus une école, le bâtiment est toujours là et a vu un bon nombre de parties de billes au siècle dernier !

Ce jeu est donc dédié à mes grands-parents et à tous ceux qui une fois ont joué aux billes dans la cour de l'école...

Florent.

Merci plein plein plein à

Johanna Poncet, pour un peu tout ; Yves Renou et Olivier Theillaumas, pour un peu tout aussi, mais le reste ; Annie Toscano, pour les dizaines de tests et les encouragements ; La jolie équipe des Billes du Val de Drôme emmenée par Jean-Paul Benoit, pour l'enthousiasme, l'aide et les renseignements précieuses sur les billes ; Fabien Scafone, pour les bonnes idées ; Manée Poncet, pour l'aide tissulaire ; Florent Chabrouy, pour la kakounef ; Alice Après l'Ecole, Blaise Muller, Didier Bretin, Emmanuelle Rimour, Ernesto Cordoba, Fabien « Etoiledujeu », Fabien Joubert, Frédéric Vuagnat, Gérald Oni, Irénée Mangenot, Jérôme Podor, Julie Lejarre, Laurence Pfeffer, Lionel Borg, Marc Sibille, Marie Folliot, Marie Girod, Mélanie et Florent Wachtel, Nicolas Guibert, Patrick Gere, Pierre Bernicot, Régis Lespinas, Rémy Bonnavion, Serge Demangeau, Sophie Fallot, Virginie Petrilli, Yann Estornes, Yoann Cauvin, Zous, et plein d'autres, pour la recherche du nom et le test qui va parfois avec ; Bony, pour l'aide inopinée ; Nicolas Bourgoïn et Alexandre Droit, et Amandine et Fabienne, et Léa Suaud, pour la CAL et les parties ; Tous les endroits où on a joué : Archichouette, le Biocal, Cannes, Case Départ, Chamboutou, Condrijeux, Descartes, un Dimanche à la campagne, les Epinards, Givors, le Ludopole, Excalibur Montpellier, Mornant, Ludik, Ludinord, le Musée du vermont, Octogones, Panazol, la Triche, TricTrac, Ukronium 1828, Tours, Tous en Jeux, Villefranche, le Village du Jeu, les Zinzins et plein d'autres endroits chouettes ; Et surtout tous ceux qui ont fait des pichenettes pour essayer notre petit jeu un peu partout, qui ont aimé, qui ont rejoué, qui ont encouragé : merci plein partout !

Copinages

Chamboutou, la meilleure assoce de jeux du monde : www.chamboutou.fr

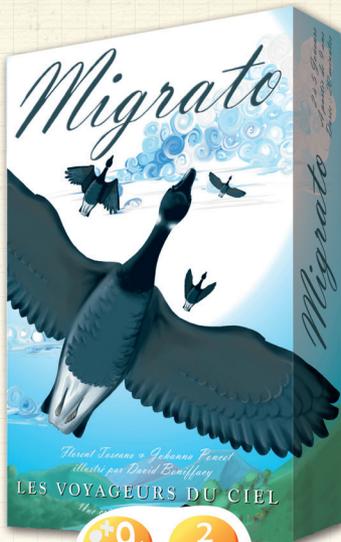
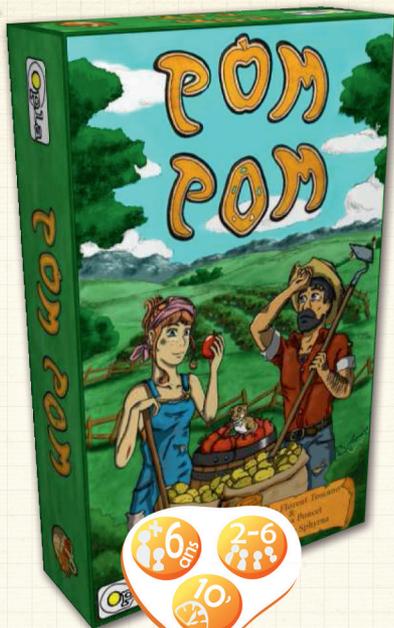
Paille Editions, notre distributeur : www.paille-editions.com

Bille En Brousse, le fabricant de billes : <http://billebrousse.com>

Tony Rochon, le dessinateur de billes : www.tonyrochon.com

Les Billes du Val de Drôme, experts dans le domaine au premier rang interplanétaire.

Découvrez les autres jeux Opla :



16



3 Pl. Ambroise Courtois 69008 Lyon
contact@jeux-opla.fr
www.jeux-opla.fr
06 84 48 42 12