

Les Jeux de la rue

LES jeux de billes sont très nombreux et fort en vogue, chez nos petits amis, à cette époque de l'année.

Après avoir mentionné "la Poursuite", qui ne peut se jouer qu'à deux; le "Pot", auquel peuvent prendre part de 3 à 10 joueurs; le "Vingt-et-un", de 2 à 8; "La Bloquette", de 2 à 12; "la Bille à neuf trous", de 2 à 8, nous décrivons tout spécialement "Le Serpent ou le Colimaçon", "Les Villes fortes", "le Cercle", que l'on peut changer en Triangle ou en Carré, sans parler de "la Tapette" ni de "la Pyramide".

Voici les règles spéciales à chacun d'eux:

Le Serpent ou le Colimaçon

On trace sur le sol un serpent replié sur lui-même, et à la place de l'oeil on creuse un pot.

Les joueurs, dans l'ordre de début, jouent en partant de la queue du serpent. Il faut pour gagner, tout en suivant les détours du serpent, arriver à mettre sa bille dans le pot.

On recommence à la queue du serpent dans trois cas: lorsqu'on sort des lignes qui figurent le reptile; si la bille s'arrête à l'endroit où le serpent est replié sur lui-



Nombre de joueurs: 2 à 6.

même; enfin, si l'on est touché par un adversaire.

On peut jouer deux fois de suite quand on a touché la bille d'un autre joueur.

Le Colimaçon se joue de la même manière, la figure seule diffère.

Les villes fortes.

On trace sur le sol un grand carré; puis au centre, aux quatre coins et au milieu de chacun des côtés, on creuse des pots qui représentent les villes.

Le trou du milieu, entouré de trois rigoles en guise de fortifications, est "Mont-réal". Les trous des quatre coins, qui représentent Québec, Trois-Rivières, Ottawa et Toronto, ne sont protégés que par deux rigoles; enfin, les autres trous, qui représentent des petites villes, ne sont entourés que d'une rigole.

On débute par déterminer l'ordre des joueurs.

Pour gagner la partie, il faut être maître de toutes les villes.

Une ville est prise par un joueur lorsqu'il a réussi à mettre sa bille dans le pot qui la représente.

Lorsqu'un joueur possède une ville, il doit la défendre dès qu'elle est assiégée par un autre joueur, et le caler trois fois de la ville assiégée et jouer ensuite un quatrième coup dans une autre direction.

Le joueur qui possède plusieurs villes peut caler trois coups de chacune des villes qui sont assiégées.

Celui qui a été calé peut jouer de l'endroit où il a été envoyé ou bien d'une de ses villes; s'il n'en possède pas, il peut jouer du but.

Celui à qui on a pris une ville peut jouer d'une ville s'il en possède une, sinon il joue du but.

On joue deux fois lorsqu'on prend une



Nombre de joueurs: 5 à 15.

ville ou bien lorsqu'on touche la ville d'un autre joueur.

Lorsqu'il y a beaucoup de joueurs pour prendre part à la partie, ils peuvent s'associer deux à deux, tout en jouant chacun à leur tour.

Le Triangle, le Carré et le Cercle.

On choisit un terrain aussi uni que possible et on y trace une figure représentant soit un triangle, soit un carré, soit un cercle. Les lignes de cette figure doivent être bien nettes.

Chacun des joueurs dépose dans le trian-



(Nombre de joueurs: 2 à 10)

gle le nombre de billes qui constitue l'en-jeu; les billes peuvent être mises en tas au centre du triangle ou bien déposées avec ordre sur les lignes et dans l'intérieur, ensuite les joueurs débutent par déterminer l'ordre dans lequel ils joueront.

A cet effet, une ligne a été tracée à 4 ou 5 mètres du triangle: c'est le "but", et chaque joueur se plaçant à son tour au triangle lance sa bille dans la direction "du but", de façon qu'elle s'arrête le plus près possible de la ligne sans la dépasser.

Celui dont la bille est la plus rapprochée du but est le premier, celui qui vient après est le second, ainsi de suite.

Lorsque, avant de débiter, un des joueurs fait "toquette", cela signifie que si une bille en touche une autre, tout le monde recommence à débiter. En général, on ne fait "toquette" qu'une fois.

Tous les joueurs jouent leur premier coup du but, chacun à son tour, d'après l'ordre de classement du début; les autres coups se jouent de la place exacte où s'est arrêtée la bille au coup précédent. Cependant, "après convention", si la bille est plus éloignée du triangle que le but, on peut jouer du but.

Chacun des joueurs essaie de faire sortir, en les visant, des billes du triangle; s'il y arrive, les billes sont à lui "provisoirement", car, comme on le verra plus loin, il peut être obligé soit de les remet-



Le Cercle.

tre dans le triangle, soit de les donner à un autre joueur.

On n'est pas obligé de chercher chaque fois à faire sortir des billes du triangle; on peut se placer à sa convenance, soit près du triangle, pour viser de plus près au coup suivant, soit tout autrement, pour éviter de se mettre à portée d'un autre joueur et d'"être tué".

Le joueur dont la bille s'arrête dans le triangle est "mort": il doit, s'il possède déjà des billes, les remettre au jeu, et au coup suivant il joue du but.

Si la bille d'un joueur est atteinte par celle d'un adversaire qui n'a pas encore ramassé de billes, le premier va jouer du but.

Si celui dont la bille a été frappée a déjà ramassé des billes dans le triangle, il les donne à son adversaire et va jouer du but.

Mais si celui qui a été touché n'a pas encore de billes, et que l'autre en ait déjà, le premier est "tué", c'est-à-dire qu'il ne joue plus jusqu'à la fin de la partie. Quand un joueur se voit menacé de ce danger, il peut proposer à l'adversaire qui va tirer sur lui de se racheter en lui donnant une bille.

Si une bille est arrêtée par le pied d'un joueur et que le propriétaire de la bille ait crié: "Bon pied", il joue de cet endroit; mais si un autre joueur a crié avant lui: "Mauvais pied", on rend à la bille l'impulsion qu'elle avait lorsqu'elle s'est trouvée arrêtée. La partie prend fin lorsque toutes les billes sont sorties du triangle.

On peut décider, avant le jeu, qu'il y aura poursuite entre tous les joueurs ayant au moins une bille, de manière qu'il n'y ait qu'un gagnant.



Voyez avec quel intérêt ces "jeunes connaisseurs" regardent leur petite amie qui achète une tablette de

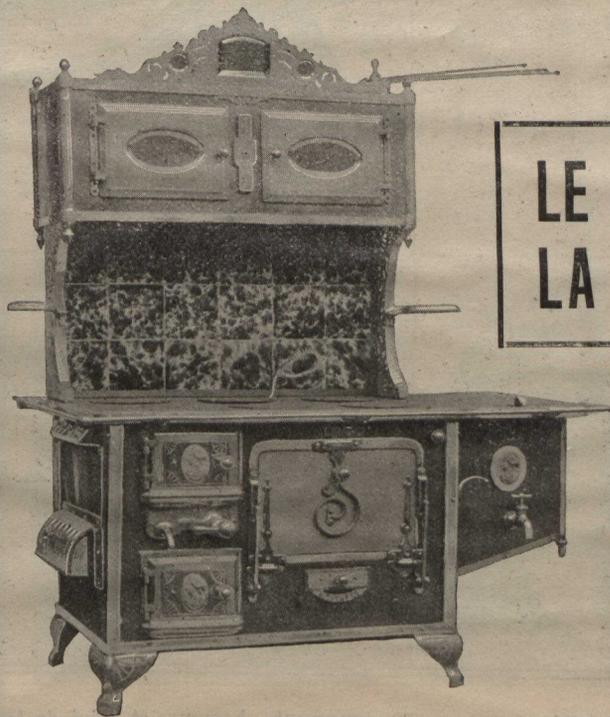
Chocolat Fry

Ah! c'est qu'il est si bon le

Chocolat Fry!

Agents pour le Canada:

D. MASSON & Cie - - - - Montreal



LE PIANO DE LA CUISINE

Beauté
Élégance
Solidité

Poêles en acier

DE DIFFERENTS MODELES

Ne manquez pas de connaître au plus tôt la qualité et les avantages supérieurs de nos poêles en acier.

Demandez nos catalogues ou venez voir notre assortiment à nos magasins:

FONDERIE CANADIENNE
No 1544, rue Sainte-Catherine

J. RHEAUME, Propriétaire

MONTREAL