

# Le jeu de l'assiette,

Elément vivant de la culture picarde, s'intègre naturellement à tout milieu et apporte une animation dynamique au public lors des manifestations destinées à faire connaître notre patrimoine. Le faible investissement permet à tout un groupe de partager des moments passionnants où chacun se laisse prendre au jeu.



## Le matériel :

Pour jouer à l'assiette, il faut une table lisse de 3,20 m de long, d'une largeur de 50 à 55 cm (trois fois au moins la taille de l'assiette) et épaisse de 16 à 20 mm. Un trait est tracé à 80 cm de l'une des extrémités de la table. Celle-ci est posée sur 2 tréteaux qui ne doivent pas si possible, en dépasser la largeur, et d'une hauteur de 0,75 m à 0,78 m. L'un des tréteaux se place près des joueurs, l'autre au deux tiers de la table, afin de lui donner une certaine souplesse. Les assiettes, au nombre de 14, sont des disques en bois très dur (orme, cuir de pommier, hêtre ou frêne), de 16 cm de diamètre et de 3 cm d'épaisseur, pesant environ 350 grammes.

## Règles :

Pour désigner le premier joueur, on procède toujours à la "première du bout" : les 2 adversaires lancent l'un après l'autre une assiette sur la table. Celui qui a l'assiette la plus éloignée débute la partie et marque le premier point. Le premier joueur, placé à l'extrémité de la table entre les pieds du tréteau, doit lancer son assiette au delà de la limite tracée. Il est interdit de la faire glisser à la main dans la zone des 80 cm. L'adversaire fait de même, mais son assiette doit rester en retrait de celle du premier joueur (pour sa première assiette uniquement). S'il arrive que le premier joueur ait joué au ras de la ligne des 80 cm, le second doit impérativement établir un contact entre les 2 assiettes. Pour cela, il peut pousser celle de son adversaire ou faire un "beudet" (la faire chevaucher) sans la faire tomber, ni la dépasser. Les concurrents jouent ensuite chacun leur tour en gardant comme objectif de placer le plus possible d'assiettes devant celles de l'adversaire. Pour cela, il faut bien se placer et chasser les assiettes adverses, c'est à dire les faire tomber. Attention : on ne peut chasser une assiette qu'après 5 assiettes jouées au total. Faire du "bos" : le joueur doit toujours avoir une assiette sur la table ; s'il n'a plus d'assiettes, son adversaire demande "du bos" et le concurrent doit rejouer jusqu'à ce qu'il ait de nouveau une assiette sur la table. Lorsque les deux joueurs ont épuisé leurs assiettes, on compte le nombre d'assiettes, les plus avancées appartenant au même joueur, qui remporte autant de points que d'assiettes.

Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux ait totalisé 15 ou 21 points.

Durant le jeu, à chaque fois qu'une règle n'est pas respectée :

- la ligne des 80 cm,
- la première assiette du 2ème joueur,
- chasser avant la 6ème assiette,
- plus d'assiettes sur la table, le joueur est pénalisé et doit rejouer ; il compromet ainsi ses chances de marquer un ou plusieurs points en possédant la dernière assiette du jeu, déterminante lorsqu'elle est jouée avec intelligence et adresse.