

Le Soflo

Le Soflo est un jeu d'adresse ligérien créé dans les années 2000 par un passionné de jeu. L'intérêt du « Soflo » réside dans la forme des pièces et dans l'esprit qu'a insufflé au jeu son créateur : l'idée est de pouvoir jouer dans toutes les situations, tous les revêtements (sauf l'eau, caractéristique dont il tire son nom !), quitte à utiliser les obstacles (arbres, tables, ...) pour rendre le « maître » plus difficile à atteindre. Les règles très simples et l'ambiance décalée du jeu en font un jeu s'adressant à un public très large, que l'on peut sortir très facilement où que l'on soit !

Consignes :

Pratiquer en plein air. Pour des raisons de sécurité, tous les joueurs se placent derrière le lanceur.



Règles de jeu:

Le jeu consiste, à l'instar de la pétanque ou du palet, à placer ses palets le plus près possible du « maître ». Le jeu est donc constitué de 12 palets à la forme caractéristique, du « Soflo », qui représente le point de départ, et du « maître », qui est un cube qui joue le même rôle que le cochonnet de la pétanque.

On se partage tous les palets en fonction du nombre de joueurs. Le « maître » est envoyé à une distance indicative comprise entre 4 et 8 mètres. Puis, les uns après les autres, les joueurs vont envoyer un palet, avec pour contrainte de devoir toucher avec un pied le « Soflo ». Le joueur ou l'équipe possédant le palet le ou les plus proche du « maître » à la fin de la partie marque le ou les points. A la fin de chaque manche, le dernier joueur doit rapporter le « Soflo » et le replacer à l'endroit où se situait le « maître », sous peine d'être pénalisé d'un point ! Le 1er joueur ou la 1ère équipe qui atteint 11 points l'emporte !

