

Jeu des toupillous



Qu'est ce qu'un « toupillou » ?

Le « toupillou » est une de mes « créations » qui consiste en une toupie basique servant de couvercle à une boîte en forme de « toupine ».

OK, mais qu'est ce qu'une toupine ?

Il s'agit d'un récipient en terre cuite émaillée servant, en particulier dans mon Aveyron natale, à conserver les « quartiers » de canard cuits dans leur graisse.

Un exemple de ces toupines (trouvé sur le net)



Une petite toupine est appelée « toupinou ».

Et voici des « toupilloux »



Ces boîtes ludiques plaisent beaucoup à mes petits fils (et à leurs copains). Ils font parfois des concours de durée de tenue des toupies sur leur base.
Cela m'a donné l'idée de « créer » un jeu basé sur ces toupilloux

LA FABRICATION DU JEU



1- Ébaucher 2 disques d'environ 200mm de diamètre dans un bois assez dur. Un disque fait 45mm d'épaisseur et l'autre le double. Pour ma part j'ai pris du merisier et (je crois) du noyer. N'ayant pas de plateau d'épaisseur suffisante j'ai obtenu ces disques par collage.

2- Monter le disque le plus mince sur un plateau ou (comme moi sur une platine à prendre entre mors du mandrin)



3- Cylindrer le disque et dresser la base en réalisant une empreinte pour prise sur mandrin en extension



4- Après avoir enlevé le plateau support, monter le disque en prise en extension sur le mandrin

5- Affiner le cylindrage et réaliser un creusage à fond plat sur 2 cm environ.

6- Poncer jusqu'au 400, puis bouche pore et vernis mélaminé.

Le plateau de jeu est terminé



7- Fixer le plateau (ou la platine) sur le deuxième disque en le centrant le plus précisément possible.

8- Monter ce disque sur le mandrin et cylindrer grossièrement (supprimer le balourd éventuel)

9- Réaliser l'épaulement qui viendra s'ajuster sur le socle de jeu.



10- Vérifier l'ajustement en présentant le socle sur la pièce



11- Effectuer le creusage qui servira de logement au gobelet de lancement des dés.

i L'évidement doit être suffisamment large et profond pour que le gobelet s'y sente à l'aise. (Cela facilite le rangement du jeu)

12- Poncer et vernir



13- Retourner la pièce et la monter en prise en extension dans le logement du gobelet.

i Attention à ne pas serrer trop fort pour ne pas marquer la pièce, mais suffisamment pour que celle-ci ne joue pas les soucoupes volantes.

14- Profiler la pièce et réaliser l'empreinte qui servira de socle au plus gros toupillou

15- Poncer et vernir



16- Monter un cylindre de bois dur sur le mandrin et profiler l'extérieur du gobelet



17- Aléser le gobelet à l'aide d'une mèche à bouchonner montée sur mandrin sur la poupée mobile.



18- Terminer le creusage (Pour cela, j'ai utilisé mon monroe)

19- Reprendre, si nécessaire le profilage externe pour avoir une épaisseur régulière.

20- Poncer et vernir

21- Libérer le gobeler à l'aide d'un tronçoir, d'un grain d'orge ou d'un bédane fin



22- Réaliser les corps des toupilloux de la même manière que le gobelet

i Pour faciliter l'usinage de la base des toupilloux, il est judicieux de prévoir une sur hauteur de 2 ou 3 mm (voir étape 23)



23- Sur le cylindre restant, réaliser une empreinte au diamètre interne du toupillou (ajustement serré).

24- Monter le toupillou sur son empreinte en le solidarissant avec un point de colle CA (ceci pour éviter toute éjection intempestive)

25- Réaliser une petite excavation concave à base du toupillou (elle servira de piste pour la toupie)

i La concavité permet à la toupie de se centrer et risque donc moins de sortir de la base



26- Usiner la toupie-couvercle du toupillou, en n'oubliant pas de réaliser un épaulement correspondant au diamètre interne du corps.

27- Descendre ensuite le diamètre de la queue de la toupie. La longueur dépend de la profondeur du corps

28- Poncer et vernir



29- Sur le corps du jeu, effectuer 2 percements borgnes et symétriques pour loger les toupies-couvercles des deux petits toupilloux

i Le plus grand toupillou trouve sa place dans son empreinte sur le corps et sert de réceptacle aux corps des 2 autres.

REGLE DU JEU

Le jeu des toupilloux associe dextérité (à lancer une toupie) et chance (aux dés). Il demande un minimum d'entraînement au lancé de toupie sur son socle.

Le nombre de joueur n'est pas limité, mais 6 semble un nombre à ne pas dépasser si on ne veut pas que les parties durent trop longtemps.

Déroulement d'une partie.

Les joueurs désignent d'abord le « maître du jeu » qui gèrera les scores sur la grille.

Chaque joueur lance un dé. Le « maître du jeu » inscrit le chiffre obtenu par chaque joueur dans leur case « chiffre cible » de la grille. (plusieurs joueurs peuvent avoir le même chiffre cible).

Le premier joueur (celui qui a le plus « gros » chiffre cible) lance chaque toupie sur son socle. Il peut commencer par n'importe quelle toupie, mais il n'a droit qu'à 2 essais sur la première toupie. En cas d'échec au deuxième lancé, il passe son tour et le score 0 est inscrit dans sa case correspondante.

Après avoir lancé les 3 toupies, il doit lancer les dés, **exclusivement à l'aide du gobelet et sur la piste**. A chaque lancer, il met de côté les dés correspondants à son chiffre cible. Dès qu'une toupie s'arrête de tourner, les autres joueurs crient « stop » (ou « toupillou » ou tout autre mot convenu pour arrêter le jeu) et le joueur cesse de lancer les dés. Tout lancer exécuté au moment du stop n'est

