

## LE BILLARD NICOLAS



### Règle du jeu :

Dans le **Billard Nicolas**, les joueurs prennent en main l'une des 3 poires qu'il place dans une lyre qui pivote dans son emplacement.

Il faut envoyer la bille en liège chez l'adversaire en soufflant avec la poire en caoutchouc.

Chaque bille logée chez l'adversaire compte un point de pénalité. Le gagnant est celui qui aura comptabilisé le moins de points.

### Inventaire :

- 1 plateau
- 1 bille en liège
- 3 poires
- 3 lyres

## LE RINGO BINGO



### Règle du jeu :

Dans le **RINGO BINGO**, les joueurs prennent les anneaux et doivent les lancer sur les pics de la même couleur.

### Inventaire :

- 1 planche
- 1 support
- 7 pics
- 7 anneaux

# BATIK



## Règle du jeu :

Un joueur possède les pièces claires, l'autre les foncées. A tour de rôle, chacun insère une de ses pièces dans le tableau, sans forcer son introduction. Le premier joueur dont une pièce dépasse du tableau perd la partie.

## Inventaire :

- 1 plateau vertical et transparent
- 10 Pièces claires et 10 pièces foncés



# LA TABLE A GLISSER



## Règle du jeu :

Le but du jeu de la table à glisser est de mettre le palet dans le camp de l'adversaire tout en protégeant son propre but. Le premier qui marque 10 points remporte la partie.

## Inventaire :

- 1 grand plateau en bois
- 1 palet
- 2 poignets



# LE ROLL UP



## Règle du jeu :

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Chaque joueur joue 3 fois la boule.

Il faut placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur.

Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.

## Inventaire :

- 1 grand plateau en bois avec 2 tiges
- 1 boule en bois



# LE BILLARD JAPONAIS



## Règle du jeu :

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 6 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.

## Inventaire :

- 1 grand plateau en bois avec des trous
- 6 boules en bois



# LE BILLARD HOLLANDAIS



## Règle du jeu :

1-La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restants, une deuxième, puis une troisième fois.

2-Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points !

## Inventaire :

- 1 grand plateau en bois avec des casiers
- 6 palets



# LE MAXI-FLITZER



## Règle du jeu :

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets. Chacun se place d'un côté du jeu et pose 3 palets dans son camp.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec la main du bord de son camp.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible. Tous les palets doivent être lancés. Un palet qui franchit le camp adverse en passant par-dessus l'ouverture n'est pas valable et doit être récupéré par le lanceur.

## Inventaire :

- 1 grand plateau en bois
- 6 palets



# LES MIKADOS GEANTS



## Règle du jeu :

Le **Mikado** est un jeu d'adresse, praticable de 2 à 6 joueurs. Il se compose d'un ensemble de baguettes, longues d'environ 80 cm à 100cm selon le modèle et effilées aux extrémités, que l'on laisse tomber de façon qu'elles s'enchevêtrent, avant de les retirer, une à une, sans faire bouger les autres

## Inventaire :

- Baguettes



## LE JEU DE LANCER



### Règle du jeu :

Un joueur prend une balle et doit viser les filets (buts)

### Inventaire :

- 1 toile avec 5 filets
- 2 barres de maintien



## LE MONT EVEREST



### Règle du jeu :

Le but de ce jeu de kermesse est de faire suivre un chemin à une bille métallique. Les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour tirer correctement les ficelles afin que l'anneau retenant la bille suive les courbes du parcours. Avec ce jeu de kermesse les joueurs devront faire preuve d'adresse pour faire passer la bille entre les trous de la planche !

### Inventaire :

- 1 planche à trous avec 1 support (2 ficelles + 2 perles + 1 rond en bois)
- 1 bille

## LE ZIBOOM (JEU D'EQUILIBRE)



### Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé, celui qui aura fait le plus petit nombre prendra la zone 1 et commencera la partie.

Celui-ci commence par lancer le dé, puis il prend une pièce de son choix et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé.

Le joueur suivant lance le dé à son tour, choisit une pièce et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé et ainsi de suite.

Si il n'y a plus de place dans une zone ou un joueur doit placer une pièce, celui-ci ne peut déplacer une pièce déjà posée et doit empiler les pièces dans cette zone.

Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces est éliminé.

La partie peut continuer entre les joueurs après stabilisation du plateau, s'il reste des pièces sur celui-ci.

### Inventaire :

- 1 cadre en bois
- 1 plateau rond en bois avec une ficelle
- 1 support en bois
- 1 dés, des formes en bois



## LE PUISSANCE 4



### Règle du jeu :

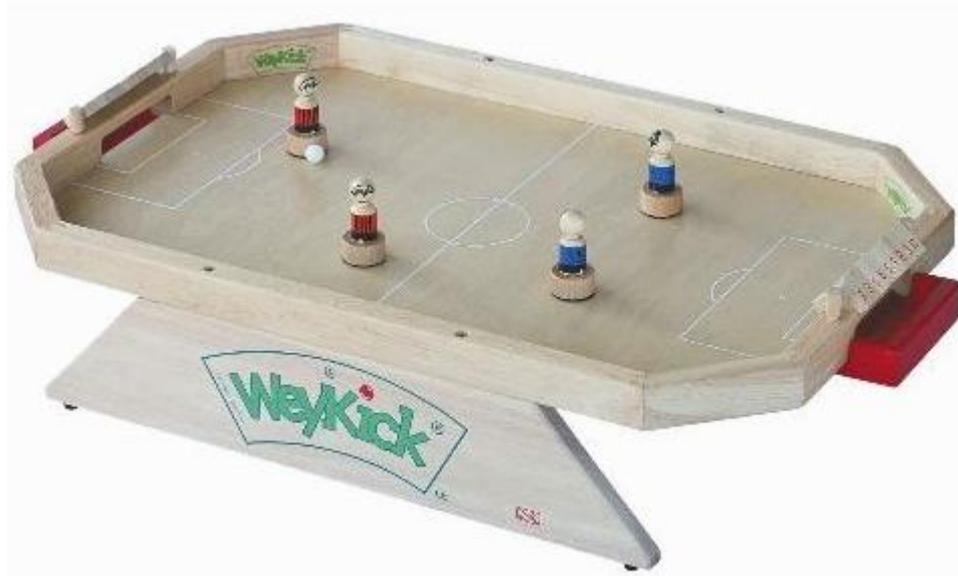
4 et c'est gagné ! Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le premier qui construit une ligne gagne la partie.

### Inventaire :

- 21 Palets rouges
- 21 Palets blancs
- 2 bâtons de fermeture



## LE WEYKICK

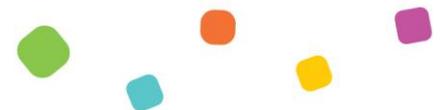


### Règle du jeu :

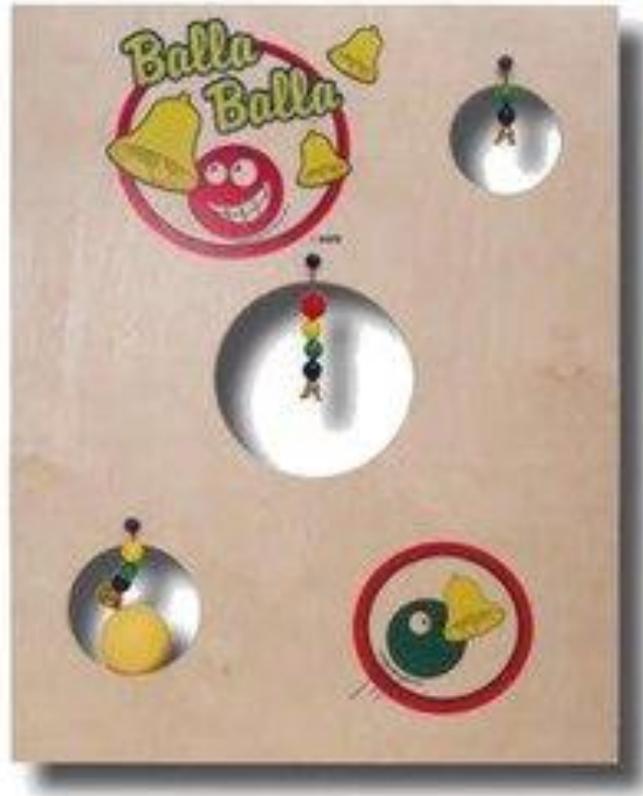
Les joueurs évoluent sur le terrain comme par magie grâce aux poignées magnétiques

#### Inventaire :

- 1 plateau
- 4 joueurs
- 2 billes



## LE BALLA BALLA



### Règle du jeu :

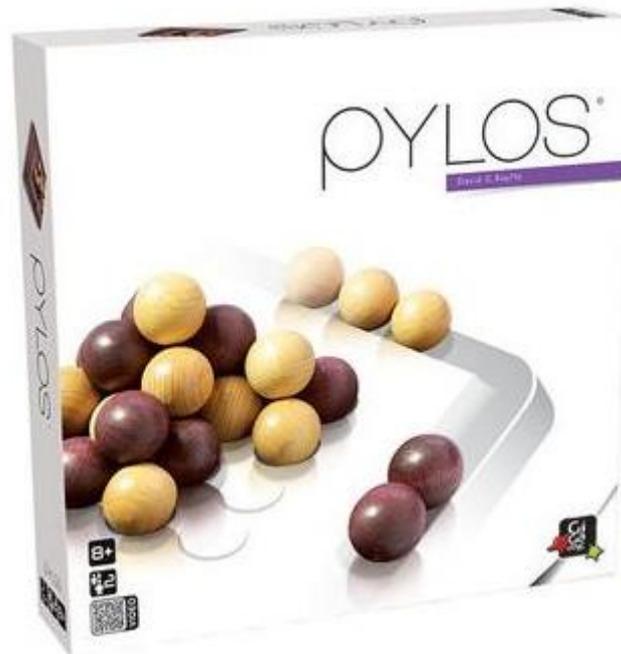
Lancer les balles dans les trous pour faire sonner les clochettes et marquer des points.

### Inventaire :

- 1 planche en bois avec 3 trous + clochettes
- 1 support
- 2 balles



# PYLOS



## Règle du jeu :

Vous et votre adversaire disposez chacun de 15 billes que vous devez poser chacun votre tour sur le plateau afin de former une pyramide. Pour gagner la partie, vous devez être le dernier à poser une bille tout en haut de la pyramide.

Vous pouvez économiser des billes en montant d'un ou plusieurs niveaux une bille déjà posée ou en formant un carré avec 4 billes de même couleur ce qui vous permet de reprendre deux du plateau.

## Inventaire :

- 1 plateau en bois
- 30 boules en bois



# QUARTO



## Règle du jeu :

Aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».

## Inventaire :

- 1 plateau en bois
- 16 pièces en bois

# QUIXO



## Règle du jeu :

Les 25 cubes sont prisonniers du plateau : chaque cube possède 4 faces neutres, une face marquée d'une croix, une face marquée d'un rond. Au départ, les cubes sont disposés faces supérieures neutres.

Chacun à son tour :

- saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque (croix ou rond)
- le replace avec sa marque sur la face supérieure, en poussant sur une rangée incomplète (principe du pousse - pousse)
- le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque

## Inventaire :

- 1 plateau en bois
- 25 cubes en bois



# FERMER LA BOÎTE



## Règle du jeu :

Le principe du shut the box c'est de « fermer la boîte » pour tenter de remporter la partie ! La partie de Shut the box se joue en 4 manches.

Fermez la boîte de 9 se joue avec un **nombre de joueurs illimité**. A 2, 4, 8... la partie est faite de plus de challenge, on le recommande toutefois jusqu'à 6 joueurs pour que les tours ne soient pas trop long. Les participants jouent à tour de rôle. Lancez les dés et faites l'addition des deux faces.

À chaque lancer des 2 dés, le joueur doit fermer les clapets correspondants à son tirage :

- Soit 2 clapets, un pour chaque valeur de dé,
- Soit 1 clapet, en additionnant les 2 dés,
- Soit 2 ou 3 clapets en décomposant la valeur d'un dé.

Tenez, par exemple lors d'un lancer :

Le premier dé indique 4, le deuxième indique 5. La somme est égale à 9. Vous avez donc plusieurs choix pour la fermeture de clapets :

- Fermer les clapets n°6 et n° 3
- Fermer les clapets n° 4, n° 3 et n° 2
- Fermer les clapets n° 8 et n° 1
- Fermer uniquement le clapet n° 9
- Fermer les clapets n° 5 et n° 4
- Fermer les clapets n° 7 et n° 2
- Etc.

Chaque challenger doit jouer ainsi jusqu'à ce qu'il ne puisse plus fermer de clapets.

Pour illustration, si la somme des 2 dés est égale à 9 mais qu'il ne reste à fermer que les clapets n° 3 et n° 4, le joueur se retrouvera bloqué.

Le tour de ce dernier prend alors fin. On comptabilise ses points en calculant la somme des clapets restés ouverts. Le joueur ayant cumulé le plus de points perd la partie.

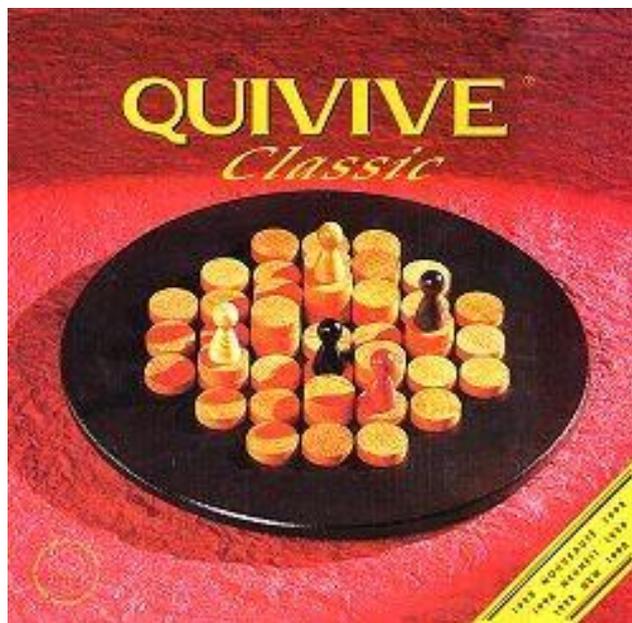
### INVENTAIRE :

- 1 plateau avec 9 clapets
- 2 dés

# QUIVIVE

## INVENTAIRE :

- 1 plateau
- 49 podiums



## Règle du jeu :

Isolez vos adversaires afin de les éliminer.

Les 49 marches.

Le plateau de "Quivive" est rond, avec des cases rondes et creuses, dans lesquelles vont se poser des pièces rondes et plates appelées podium. C'est un jeu de pion abstrait, l'ensemble est donc abstrait.

Pour commencer à jouer, il faut poser 37 des 49 pions dans les 37 cases creuses afin de former le premier niveau. Puis, à tour de rôle, chaque joueur va poser 1 pion, où il veut sur le premier niveau, afin d'établir un second niveau composé de 9 podiums et un troisième de 3 podiums. C'est abstrait.

Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur le podium de son choix. La partie peut commencer.

Tu montes ?

À son tour, le joueur actif va enchaîner 2 actions :

1/ Déplacement : le joueur actif prend son pion et le déplace d'un podium. Ce déplacement peut être horizontal, vertical ou en diagonale. Le podium d'arrivée doit être adjacent au podium de départ. Le pion peut monter ou descendre d'un niveau.

Le déplacement sur une case vide ou un podium occupé est interdit.

2/ Enlèvement : après avoir déplacé son pion, le joueur actif utilise la petite pince pour retirer un podium, inoccupé, du plateau de jeu.

Oui, d'accord, mais comment je gagne ?

Lorsqu'un joueur ne peut pas déplacer son pion, parce que ces camarades ont retiré tous les podiums alentour, il est éliminé et le retire du plateau. Est déclaré "Grand Vainqueur" le dernier joueur à avoir son pion sur l'aire de jeu.

Variantes

La règle de base propose 2 variantes, une pour 2 joueurs et une pour 4.

- À 2 joueurs, chacun joue 2 pions et choisit lequel il utilise à son tour.

- À 4 joueurs, on peut pratiquer par équipe, les équipiers jouant l'un en face de l'autre. À son tour le joueur actif choisit le pion de son équipe qu'il va jouer.

# CARROM



## Règle du jeu :

Comme la bille blanche au billard, on se sert d'un palet en résine pour venir frapper les autres pions. Si le joueur fait rentrer un pion de sa couleur dans le trou, il rejoue. S'il met un pion de la couleur adverse, il passe alors son tour.

## Inventaire :

- 1 plateau en bois
- 19 pions en bois +1 palet de tir



# CHAMBOULE TOUT



## Règle du jeu :

Le but est d'abattre le maximum de boîtes en jetant une balle.

## Inventaire :

- 1 planche en bois pour déposer les boîtes
- 1 support
- 3 balles



# LE MEMORY BILLES



## Règle du jeu :

Avant de commencer les joueurs placent chacun leur tour une bille au milieu du jeu.

Le principe de ce jeu en bois est extrêmement simple : les joueurs ont une minute pour retenir l'ordre de couleurs des billes situées au milieu. Ensuite on referme le couvercle et les joueurs recomposent la ligne à l'aide de leur réserve de billes.

Une fois que les joueurs ont recomposé leur ligne, il y a 2 façons de compter les points :

- Soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie ;
- Soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.

## Inventaire :

- 1 support en bois
- 1 cache
- Des billes de différentes couleurs



# SKIS DE COORDINATION



## Règle du jeu :

Ces skis sont un jeu de coordination, de challenge et d'équipe.

## Inventaire :

- 2 skis



# KAPLAS



# BOWLING



## Règle du jeu :

A l'aide des boules faire tomber les quilles

### Inventaire :

- 10 quilles
- 2 boules

# LE MÖLKKY



## Règle du jeu :

Douze quilles, numérotées de 1 à 12, doivent être renversées à l'aide du lanceur. Si le joueur fait tomber une seule quille, il gagne le nombre de points indiqué sur la quille. S'il en renverse plusieurs en un lancer, il remporte autant de point que de quilles renversées.

## Inventaire :

- 12 quilles numérotées
- 1 caisse en bois

## LE PUISSANCE 4



### Règle du jeu :

Chaque joueur insère tour à tour un pion de sa couleur, en cherchant à obtenir un alignement de 4 pions, à l'horizontale, la verticale ou en diagonale.

### Inventaire :

- 1 structure de jeu sur socle, légèrement amovible (bascule) pour plus de confort + 2 arêtes
- 21 pions bleus et 21 pions verts
- 1 sac de rangement et transport en coton.



