



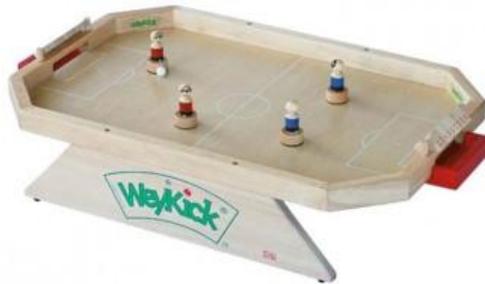
Catalogue

Jeux en bois-

Jeux

surdimensionnés

Weykick football



Le Weykick est un jeu d'adresse présentant une magnifique alternative au baby-foot. A l'aide de joueurs aimantés, vous allez participer à une partie de foot endiablée. Passez vos mains sous le plateau de jeu, saisissez les poignées et puis 1,2,3...marquez !

Règles du jeu

Dimension : 46 * 71 cm de surface de jeu, 17 cm de hauteur

Poids : 5.6 kg

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 terrain de jeu, 2 lignes de scores, 4 figurines footballeurs avec leurs poignées magnétiques, 2 billes de foot

Compétences sollicitées : coordination œil/main, motricité et perception spatiale

But du jeu :

Soyez le premier à marquer 10 buts dans la cage adverse, peu importe la manière (tir direct, contre-attaque, défense devant le but, double passe, tir en bande...) tout est possible mais toujours avec les poignées.

Billard japonais



Le billard japonais est un jeu d'adresse facile d'accès. Laissez rouler la boule et tentez de marquer un maximum de points.

Règles du jeu

Dimension : 200 cm * 46 cm

Poids : 15 kg

Nombre de joueurs : Seul(e) ou en équipe

Matériel : plateau de jeu fourni avec 10 boules disposées dans un coffre de rangement intégré

Compétences sollicitées : motricité, manipulation, précision, calcul

But du jeu :

Marquer le plus de points en essayant de viser les trous du billard. Chaque trou rapportant le nombre de point indiqué auprès de lui.

Au début de la partie, on détermine si les boules lancées revenant vers le joueur sont retirées du jeu ou non.

Chaque joueur ou chaque équipe lance les 10 boules. Le joueur ou l'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.

Hockey (Shuffle puck)



Similaire au air hockey, ce jeu va vous embarquer dans une partie intense. Habilité et vivacité sont indispensables pour une bonne partie de rigolade !

Règles du jeu

Dimension : 90 cm* 45cm, hauteur 3.5 cm

Poids : 4.8 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : plateau de jeu, 2 frappeurs en bois, 1 palet

Compétences sollicitées : réflexe, coordination œil/main

But du jeu :

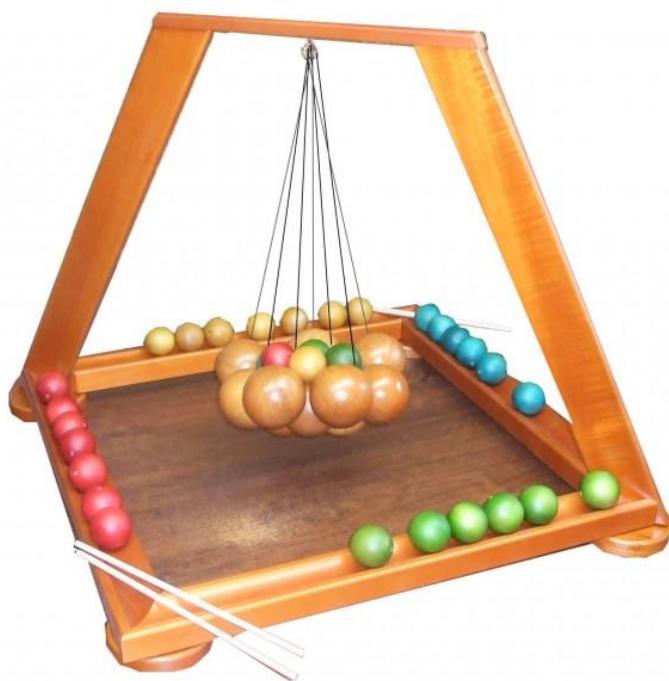
Marquer le plus de but à l'aide de son frappeur

Les joueurs déterminent ensemble en début de partie, le nombre de buts à atteindre.

Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse afin d'y marquer un but. Attention, le frappeur d'un joueur n'a pas le droit de dépasser la ligne médiane pour jouer.

Le joueur qui a atteint en premier le nombre de buts déterminés à l'avance remporte la partie.

Suspens géant



Magnifique jeu en mouvance et abstrait ! La pertinence et la beauté de ce jeu ne vous décevront pas.

Règles du jeu

Dimension : 63 cm * 63 cm, 56 de hauteur

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 cadre jeu, une grappe de 12 boules à suspendre, 32 boules de 4 couleurs différentes, 4 mikados

Compétences sollicitées : observation, relations spatiales, sens de l'équilibre, dextérité

But du jeu :

Etre le premier joueur à se débarrasser de toutes ses boules

Chaque joueur choisit une des 4 couleurs et les disposent sur une des 4 rainures du carré de jeu

Chacun leur tour, chaque joueur va tenter, à l'aide de son mikado, de placer une de ses boules sur la grappe de boules

A son tour de jeu, si un joueur fait tomber des boules, il doit toutes les récupérer, quelle que soit leur couleur. Il attend son tour pour rejouer à nouveau.

Le joueur qui n'a plus de boules remporte la partie.

Roll up Géant



Jeu d'adresse dans lequel il ne faut pas
perdre la boule !

Agir dans la juste mesure pour marquer
un maximum de points.

Règles du jeu

Dimension : 102 cm * 22 cm

Poids : 6 kg

Nombre de joueurs : 1 joueur et +

Matériel : 1 support de jeu, une boule

Compétences sollicitées : coordination œil/main, sens de l'équilibre, manipulation

But du jeu :

Ecarter les deux tiges et faire monter la boule au plus près de soi pour obtenir un maximum de points

A plusieurs, les joueurs déterminent ensemble le nombre de tour de jeu par joueur.

A chaque tour de jeu, le joueur essaye de marquer le plus de points possible. Il additionne son résultat avec son prochain essai et ainsi de suite.

Lorsque chaque joueur a fini tous ces essais, celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Jeu des bâtonnets



Ce jeu traditionnel bien connu est toujours aussi fascinant. Ne surtout pas prendre le dernier bâtonnet, ça vous donnera envie de recommencer pour vous venger !

Règles du jeu

Dimension : 56 cm * 22 cm

Poids : 3 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 support de jeu, 16 bâtonnets

Compétences sollicitées : réflexion, logique, déduction,

But du jeu :

Ne pas être celui qui prendra le dernier bâtonnet.

Chaque joueur, chacun son tour, va retirer 1, 2 ou 3 bâtonnets. Celui qui prend le dernier a perdu.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Palet Pétanque



Comme à la pétanque mais sur une table. Ambiance garantie pour jouer entre amis.es ou en famille !

Règles du jeu

Dimension : 122 cm * 41cm

Poids : 13 kg

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 1 table de jeu, 12 palets de 4 couleurs différentes, 2 marqueurs de points

Compétences sollicitées : motricité fine, perception spatiale.

But du jeu :

Obtenir le plus de points grâce à ses palets disposés au plus près du centre de la cible.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique

Chaque joueur ou chaque équipe fait glisser un de ses palets au plus près de la cible. Le plus éloigné de la cible rejoue jusqu'à qu'il soit le plus près et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y est plus de palets.

- 1 palet qui dépasse l'arrondi est considéré comme hors-jeu
- Il est autorisé de pousser les palets de l'adverse hors-jeu

Le ou les palets les plus proches de la cible rapportent un point par palet à chaque joueur ou chaque équipe.

Le joueur ou l'équipe qui arrive à 10 points remporte la partie.

Passé Trappe



Jeu d'adresse rapide qui va vous amener un peu d'adrénaline... il suffit de choper la technique avec l'élastique !

Règles du jeu

Dimension : 98 cm * 53cm, 7 cm de hauteur

Poids : 8 kg

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : 1 support de jeu, 10 palets

Compétences sollicitées : motricité, réflexe, rapidité, gestion du stress

But du jeu :

Propulser le vite possible à l'aide de son élastique ses palets dans le camp adverse à l'aide de la petite trappe se trouvant au milieu du terrain de jeu.

Les deux joueurs se lancent en même temps dans cette mission, le premier qui n'a plus de palets dans son camp remporte la partie.

Au début de la partie, les palets sont positionnés n'importe où dans le camp du joueur hormis devant la trappe.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Attention : si un palet passe par-dessus la trappe, il retourne dans le camp de celui qui l'a propulsé.

Jeu des anneaux



Ce jeu traditionnel est indémodable !
Le lancer des anneaux réunit et ravit
encore et encore petits et grands.

Règles du jeu

Dimension : 50.7 cm * 50.7cm, 28.2 cm de hauteur

Poids : 1.2 kg

Nombre de joueurs : Seul ou à plusieurs

Matériel : 1 structure en deux parties à encastrier, 4 anneaux, 1 sac de rangement

Compétences sollicitées : agilité, perception spatiale, calcul mental

But du jeu :

Obtenir le plus de points en lançant les anneaux

Chaque joueur ou chaque équipe détermine ensemble le nombre de manches à effectuer ou le nombre de points à atteindre. On détermine aussi une distance adaptée aux possibilités de chacun.

Chaque joueur ou équipe lance les anneaux en visant les tiges. Le joueur ou l'équipe qui atteint en premier l'objectif fixé à l'avance remporte la partie.

Le Birinic



Jeu traditionnel breton

Convivial et accessible dès le plus jeune
âge !

Règles du jeu

Dimension : 49.5 cm *41cm, 106 cm de hauteur

Poids : 5 kg

Nombre de joueurs : 1 et +

Matériel : 1 structure de jeu, 1 mât à emboiter, 9 quilles

Compétences sollicitées : précision, calcul mental

But du jeu :

Abattre le plus de quilles possible pour obtenir le plus grand nombre de points.

Chaque joueur ou chaque équipe a 3 coups pour faire tomber les 9 quilles. Pour cela, il faut lancer la boule, qu'elle fasse deux tours de plateau avant de toucher les quilles. Si toutes les quilles sont tombées avant la fin des trois coups, on les repositionne.

Le score s'établit à l'issue des trois tentatives.

Les joueurs ou les équipes déterminent ensemble le nombre de parties à effectuer (une partie = 3 coups par joueur ou par équipe)

Entre chaque partie, on comptabilise le nombre de quilles tombées et on les repositionne.

A la fin de la partie, le joueur ou l'équipe qui a le plus grand nombre de points remporte la partie

Variante : on peut s'amuser à celui qui fait le plus petit score !

Tumblin-Dice



Un jeu de pichenette avec des dés, un principe simple mais qui fait sensation !
Une bonne dose d'ambiance avec un zeste de stratégie et vous passerez un excellent moment.

Règles du jeu

Dimension : 70 cm *41cm

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : Un plateau de jeu en 3 parties, 10 tourillons en bois, 18 dés répartis en 4 couleurs

Compétences sollicitées : motricité, dextérité, calcul mental

But du jeu :

Etre le premier joueur ou la première équipe à atteindre 301 en lançant ses dés à l'aide d'une pichenette

A son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette (comme au jeu de billes) vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées 1*, 2*, 3* ou 4*. Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter des points en fin de partie.

Les joueurs lancent ensuite chacun leur tour leurs dés

- Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point
- Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte des points ou non)
- Il est possible d'expulser un ou plusieurs dés du plateau en les percutant : il suffit de bien viser

Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points

- Chaque dé situé dans la zone -1 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $-1 * 3 = - 3$ points)
- Chaque dé situé dans la zone 1 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $-1 * 5 = 5$ points)
- Chaque dé situé dans la zone 2 rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple $2 * 4 = 8$ points)
- Et ainsi de suite avec 3 et 4

On joue ensuite autant de manches nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur ou une équipe atteigne 301 points.

Variantes :

Pour 2 joueurs : - chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur

- Chaque joueur prend 5 dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé bonus compteront double (chacun est libre de choisir quand il lance ce dé)
- Il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur

Pour jouer en équipe :

- 2 contre 2 : chacun prend 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés
- 3 contre 3 : chaque équipe dispose de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points

marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés

Pour les plus jeunes :

- Au lieu de multiplier les valeurs des dés, on peut les additionner

Pour les plus grands :

- Les dés éjectés du plateau peuvent rapporter des points négatifs
- Pour le jeu en équipe, allez jusqu'en 501 points
- Au lieu de jouer jusqu'en 301 points, jouez X manches gagnantes
- Possibilité d'attribuer un bonus de points à un joueur si tous ses dés sont sur le plateau à la fin de la manche (10 points par exemple)

Le Kubb



Le kubb est un jeu d'adresse et de plein air. Un mécanisme de jeu explosif et amusant !

Règles du jeu

Dimension : 31cm*17cm, 20 cm de hauteur

Poids : entre 4 et 5 kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : 1 roi, 10 soldats, 10 bâtons à lancer, 4 piquets de délimitation de terrain

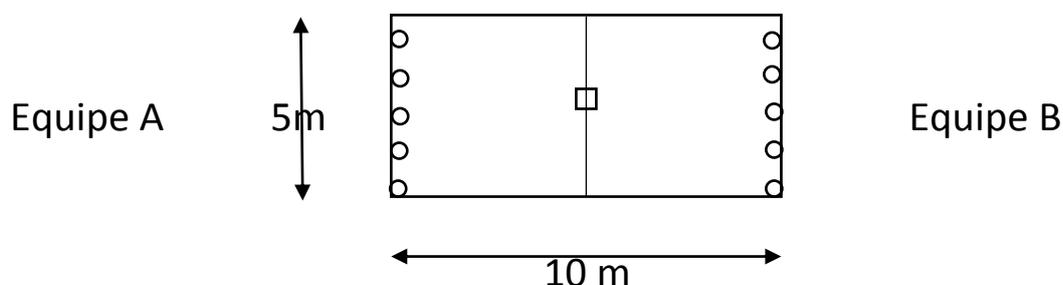
Compétences sollicitées : concentration, tactique, agilité

But du jeu :

Renverser tous les valets de l'adversaire et ensuite le roi à l'aide des bâtons à lancer.

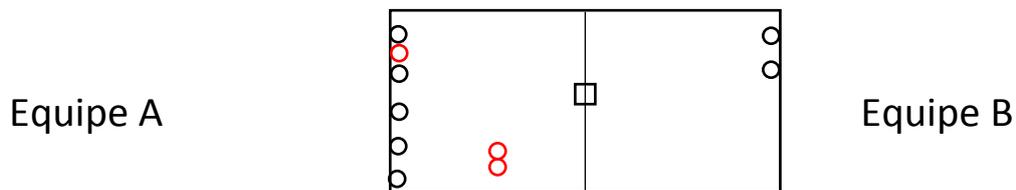
On joue à un contre un ou à deux équipes, les terrains idéaux sont sable ou gazon.

D'abord, on délimite le terrain, la taille idéale étant 10 m de long et 5 m de large. Le roi est placé au milieu du terrain et les 5 valets à intervalle régulier le long des deux lignes de fond (cf schéma ci-dessous)



○ Les valets □ Le roi

- 1- On choisit une équipe qui commence, A par exemple. Celle-ci prend les 6 bâtons à lancer, se place sur sa ligne de fond et vise les valets de l'équipe adverse.
- 2- Une fois tous les bâtons lancés, l'équipe B les récupère. Elle ramasse également les valets qui ont été renversés si y'en a. Ces derniers doivent être relancés par l'équipe B depuis la ligne de fond. Ils doivent atterrir entre la ligne du roi et la ligne de fond des adversaires. Ils sont relevés à l'endroit de l'atterrissage.
- 3- Maintenant, l'équipe B peut à son tour lancer les bâtons pour renverser les valets de l'équipe adverse et doit en priorité renverser ceux qui viennent d'être remplacés, peu importe l'endroit où ils se trouvent (c'est-à-dire même s'ils sont sur la ligne de fond)

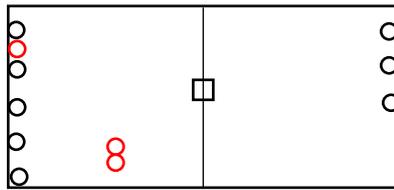


Explication de l'exemple : Les deux valets rouges ont été renversés par l'équipe A, l'équipe B les a relancés entre le roi et la ligne de fond de l'adversaire. **A noter :** Lorsque l'équipe B lance le 1er valet, il peut essayer de le toucher avec le deuxième, alors les deux valets s'empilent. **Attention :** On ne peut empiler que 3 valets maximum !

Rappel : Les valets rouges doivent être renversés en priorité par l'équipe B, même celui qui a atterri sur la ligne de fond. Si un valet noir est renversé avant les rouges, il est relevé et ce tir ne compte pas.

- 4- Une fois que l'équipe B a fini ses lancers, l'équipe A récupère les bâtons puis les valets renversés s'il y'en a.

Equipe A

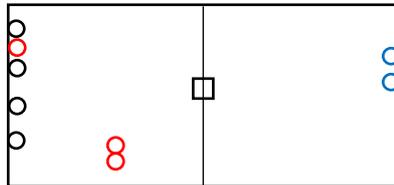


Equipe B

Explication de l'exemple : Il se peut que l'équipe B n'arrive à renverser aucun des valets. A ce moment-là, l'équipe A récupère les bâtons et possède l'avantage de se placer sur les valets au plus près du roi pour les lancer. C'est comme au front, on gagne du terrain ! Toutefois, on peut revenir au niveau ultérieur si les valets sont à un moment donné, renversés par l'équipe adverse.

5- Le jeu se déroule ainsi jusqu'à qu'une équipe ait renversé tous les valets de l'équipe adverse, alors avec les bâtons restants il faut renverser le roi pour que la partie soit gagnée.

Equipe A



Equipe B

Explication de l'exemple : L'équipe A vient de renverser les deux derniers valets (les bleus) de l'équipe adverse. Il lui reste deux bâtons, elle tente de renverser le roi pour gagner la partie.

Attention IMPORTANT : Le roi ne peut être renversé que dans cette situation. S'il est renversé en cours de partie, l'équipe responsable de sa chute perd immédiatement la partie.

Le Kubbolino



Une adaptation originale du jeu viking, le KUBB. Un jeu d'adresse amusant où il s'agit de renverser des soldats à l'aide d'une catapulte. Une bonne visée et une force suffisamment dosée feront de vous un viking respectable !

Règles du jeu

Dimension : 71 cm *46cm, 7 cm de hauteur

Poids : 3 Kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : Un plateau de jeu avec ses catapultes, 10 chevaliers (beige), 1 roi (noir), une bille

Compétences sollicitées : précision, juste mesure

But du jeu :

Etre le premier joueur à renverser tous les chevaliers adverses, puis faire tomber le roi, le tout à l'aide de sa catapulte.

Le premier joueur pose la bille sur sa catapulte, qu'il oriente à sa guise. Il doit essayer de décaniller un ou plusieurs soldats adverses lors de son tir.

Chaque joueur a droit à un tir par tour, peu importe qu'il réussisse ou non.

Une fois qu'un joueur à réussi à renverser les soldats de la ligne de fond adverse, il peut s'attaquer au roi, positionné au centre du jeu, pour se déclarer vainqueur.

Attention : Celui qui touche le roi avoir d'avoir décanillé les soldats adverses, perd subitement la partie

OU

Pour une variante moins sévère, celui qui fait tomber le roi avant d'avoir décanillé les soldats adverses déclenche une résurrection des soldats renversés auparavant. En somme, le joueur repart à zéro.

Les joueurs doivent se mettre d'accord entre eux pour savoir si lorsque par inadvertance, un joueur fait tomber un des ses soldats, est-ce que cela compte ou pas.

Le birdy wall



Ce magnifique jeu en bois va ravir petits et grands. Un jeu d'adresse simple mais efficace pour partager une bonne partie de rigolade. Le mur s'effondre...qui saura préserver le plus

longtemps les oiseaux positionnés en
haut du mur ?

Règles du jeu

Dimension : 49,5 cm *35 cm, 37 cm de hauteur (structure), 7 *3*3,5 cm (une brique)

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : Une structure en bois avec une base pliable, 55 briques, deux oiseaux, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, réflexion tactique, dextérité

But du jeu :

Ne pas être le joueur qui fait tomber un des deux oiseaux.

A tour de rôle, chaque joueur va tenter de retirer une brique du mur sans faire tomber un des deux oiseaux.

Normalement, lorsqu'un joueur commence à retirer une brique, il ne peut plus en changer.

Si en retirant une brique, d'autres tombent, rien ne se passe.

Le joueur qui fait tomber un des deux oiseaux est déclaré perdant.

Le jeu des puces



Un magnifique jeu en bois de tir à la catapulte. Faites voler les rondelles de bois, aux dimensions variées, jusqu'à

atteindre le godet central. Qui remportera le jackpot ? Suspens...

Règles du jeu

Dimension : 38 *38 cm

Poids : 3 Kg

Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs

Matériel : Un plateau en bois (avec catapultes et cible intégrées), une centaine de rondelles de bois, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, précision, réflexion des poids et mesures

But du jeu :

Récolter le plus de rondelles de bois possible.

Les rondelles sont positionnées à l'extérieur du plateau et appartiennent à tous les joueurs ou alors distribuez équitablement les rondelles entre les joueurs. Le premier joueur en prend une et la positionne sur sa catapulte. Il tire.

Si la rondelle lancée atterrit dans le godet, elle est récupérée et mise de côté. Elle appartient désormais au joueur ayant réussi le tir qui obtient un point.

Si la rondelle n'atterrit pas dans le godet, elle n'est pas récupérée et reste à l'intérieur du plateau.

Ensuite, c'est au joueur suivant qui fait de même.

Attention : Lorsqu'un joueur réussit son tir, il récupère la rondelle lancée mais aussi toutes celles situées à l'intérieur du plateau.

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que toutes les rondelles soient lancées. Le joueur qui obtient le plus de points, donc le plus de rondelles de bois a gagné.

Le passe trappe (4 joueurs)



Et encore plus d'élastique pour cette
version du passe trappe à 4 joueurs !
Plus on est fou, plus on rit !

Règles du jeu

Dimension : 100*100 cm

Poids : 18 Kg

Nombre de joueurs : De 1 à 4 joueurs

Matériel : Un plateau en bois (élastique intégrés), 16 palets, 2 planches en bois, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : motricité, réflexe, rapidité, gestion du stress

But du jeu :

Propulser le plus vite possible, à l'aide de son élastique, ses 4 palets dans le camp adverse à l'aide de la petite trappe se trouvant au milieu du terrain de jeu.

Au début de la partie, les palets sont positionnés n'importe dans le camp du joueur hormis devant la trappe.

Les joueurs se lancent en même temps, le premier qui n'a plus de palets dans son camp remporte la partie.

Ce jeu peut se jouer en plusieurs manches, par exemple le 1^{er} qui remporte la 3^{ème} manche.

Attention : si un palet passe par-dessus la trappe, il retourne dans le camp de celui qui l'a propulsé.

Deux planches sont fournies et permettent de réduire le nombre de joueurs à 2 ou 3.

Le billard finlandais



Le molky revisité sous forme de jeu de plateau. A l'aide d'une arbalète, propulsez le palet pour renverser une ou plusieurs quilles. Atteignez 70 points tout pile et le tour est joué !

Règles du jeu

Dimension : 120*51 cm

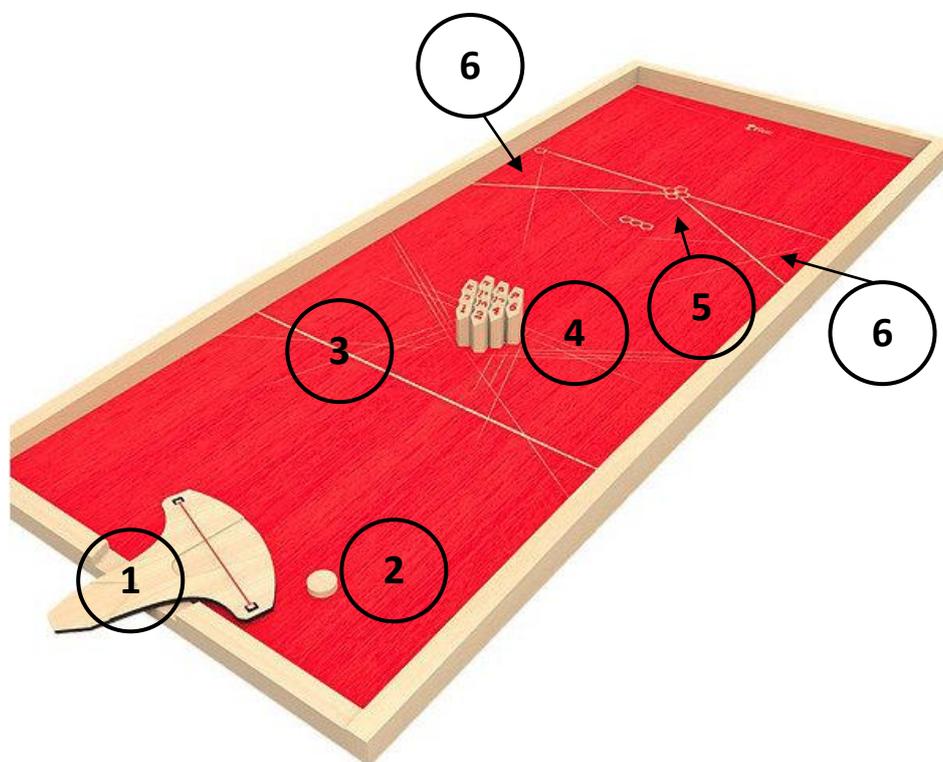
Poids : 6 kg

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : Un plateau en bois, 12 quilles (numérotées de 1 à 12), 1 arbalète, 1 palet, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : dextérité, précision, calcul mental

Préparation :



1

Zone de lancer

2

Palet

3

Première ligne

4

Zone de départ

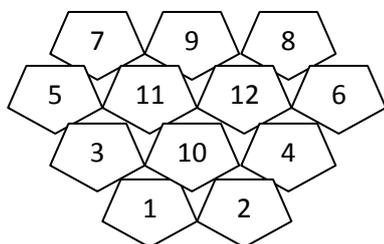
5

Zone de retour

6

Zones de défense

Placer les quilles dans la zone de départ en suivant le schéma suivant :



Poser l'arbalète au bout du plateau, dans la zone de lancer. Le palet doit être à proximité de l'arbalète.

But du jeu :

Atteindre exactement 70 points

Déroulement de la partie et utilisation de l'arbalète :

Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour, un joueur projet le palet dans le but de faire tomber une ou plusieurs quilles. Le palet ne pourra être projeté qu'au moyen de l'élastique fixé sur l'arbalète.

Une fois les points décomptés (cf chapitre suivant), les quilles sont relevées **sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent.**

C'est ensuite au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à qu'un joueur atteigne **exactement** 70 points.

L'arbalète peut être déplacée latéralement pour ajuster l'angle de tir mais toujours dans la limite de zone de lancer. Les joueurs peuvent également effectuer des lobs en inclinant l'arbalète vers le haut, à condition que la poignée de l'arbalète reste toujours en contact avec le plateau. Les bords du plateau peuvent être utilisés pour faire des bandes.

Décompte des points :

- ⇒ Lorsqu'un joueur fait tomber une quille, il marque sa valeur en point
- ⇒ Lorsqu'un joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que de quilles tombées

Remarques :

- Lorsqu'une ou plusieurs quilles tombent, le joueur peut choisir de les mettre dans la zone de défense (c.f chapitre suivant)
- Si une ou plusieurs quilles atterrissent à l'extérieur du plateau, celles-ci sont replacées dans la zone de retour. Le joueur ne marque aucun point même si d'autres quilles sont elles, retombées à l'intérieur.
- Si une quille se retrouve devant la première ligne, celle-ci est replacée le long de cette ligne. Elle n'est pas décomptée.
- Si un joueur fait un air shot (ne touche aucune quille), il perd 5 points. On ne peut pas descendre en dessous de zéro

Zone de défense :

Après son lancer, le joueur peut décider de placer la ou les quilles tombées dans une des zones de défense. Cependant, il ne marque aucun point. Ce coup peut permettre de contrer l'adversaire, en lui rendant l'accès difficile à certaines quilles.

La ou les quilles tombées peuvent être placées n'importe où dans la zone de défense avec la contrainte suivante : les quilles ne doivent pas se toucher entre elles et doivent se situer à une distance d'au moins un palet l'une de l'autre.

Attention : Il est interdit d'effectuer ce coup lorsque la ou les quilles tombées font dépasser le score de 70 points.

Fin de partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint exactement 70 points. S'il dépasse 70 points, il diminuera son score de la façon suivante :

- ⇒ Si plusieurs quilles font dépasser 70, alors le score initial diminuera de la valeur totale des points des quilles tombées (exemple : Si 7 et 6 tombent, le joueur perd 13 points)
- ⇒ Si une seule quille fait dépasser le score de 70 alors le score initial diminuera de la valeur de la quille tombée (exemple : Si 6 tombe, le joueur perd 6 points)

Variantes :

1. Bandez votre arbalète : Les joueurs marquent des points pour chaque bande touchée lors d'un coup réussi. Par exemple, si la quille 8 est tombée après deux bandes, le joueur marquera 10 points
2. La meilleure défense reste l'attaque : Lorsqu'un joueur atteint exactement le même score qu'un autre joueur, ce dernier :
 - Retombe à 0 si son score est inférieur ou égal à 35
 - Retombe à 35 si son score est supérieur à 35

Le puissance 4



Un classique qui plaît toujours autant.
Un jeu d'observation et de tactique
vous mèneront à la victoire.

Règles du jeu

Dimension : 51,3*15 cm, 40,5 cm de hauteur

Poids : 3,7 Kg

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 1 structure de jeu en 4 parties, 42 palets (21 noirs et 21 rouges), 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : concentration, réflexion tactique, observation

But du jeu :

Etre le premier à aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) 4 palets d'une même couleur.

Les joueurs choisissent une couleur de palets (rouge ou noir) et les prend en sa possession

Chaque joueur joue à tour de rôle. A son tour de jeu, le joueur insère un de ses palets dans la structure du jeu.

Lorsqu'un joueur fait un alignement de 4 palets, il gagne immédiatement la partie.

Le Crokinole



Le crokinole est un superbe jeu d'adresse tactique, d'origine canadienne. A l'aide de vos palets, vous devrez manier la pichenette avec précision pour obtenir le plus de points.

Règles du jeu

Dimension : 78 cm de diamètre

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Poids : environ 8 kg

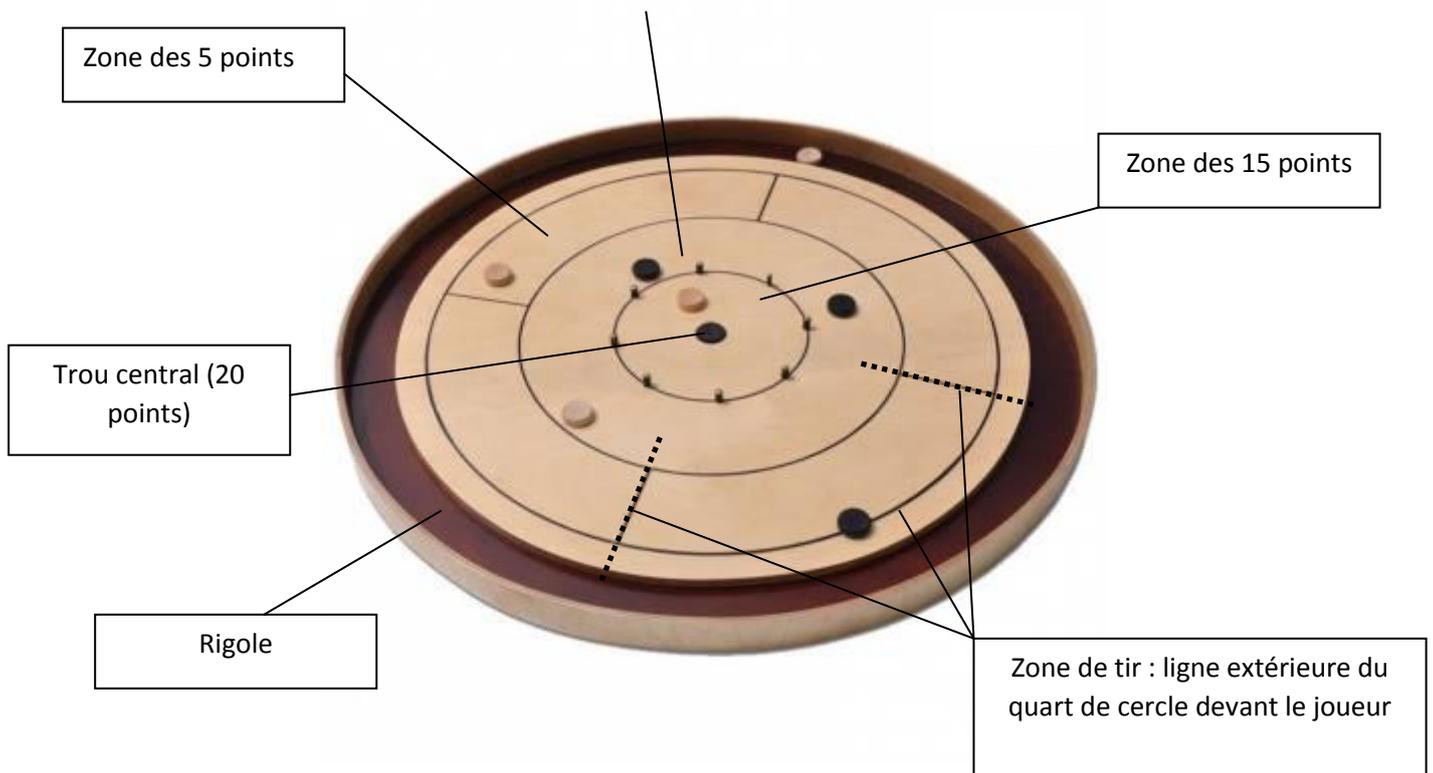
Matériel : 1 plateau de jeu, 24 palets (12 clairs et 12 foncés), 8 vis en laiton, 1 règle du jeu

Compétences sollicitées : réflexion tactique, dextérité, calcul mental ou calcul

But du jeu :

Etre le premier joueur à atteindre 100 points, au terme de plusieurs manches si nécessaire.

Zone des 10 points



Pour une partie à deux joueurs :

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)

Chacun prend les 12 palets de sa couleur et les place à côté du plateau de jeu.

Le premier joueur (désigné au hasard) place un de ses palets dans sa zone de tir (le quart de cercle situé devant lui) et le lance à l'aide d'une pichenette.

Deux cas se présentent :

- 1- Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau, Il tente de placer son palet dans le trou central
 - S'il y parvient, il retire immédiatement son palet, le met de côté : il rapportera 20 points en fin de manche.
 - S'il n'y parvient pas, il doit s'arrêter dans la zone des 15 points (ou toucher la ligne) pour rester en jeu, sinon il est retiré du plateau et placé dans la rigole.

- S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins un de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide (sinon le palet lancé et ceux percutés sont retirés du plateau et placés dans la rigole).

2- Il y a au moins un palet adverse sur le plateau

Le joueur doit absolument toucher un palet adverse à l'aide de son palet. Il est possible de percuter ses propres palets, du moment que l'un de ses palets touche un palet adverse.

- Si son palet ne touche aucun palet adverse, il est retiré du plateau puis placé dans la rigole.
- Si son palet touche un ou plusieurs de ses propres palets sur le plateau, mais ne touche aucun palet adverse, le palet lancé et ceux percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

Remarque : Si un palet fait entrer par ricochet un palet adverse dans le trou central, ce dernier est retiré du plateau et les 20 points vont immédiatement à l'adversaire.

Tout palet (adverse ou à soi) éjecté du plateau reste dans la rigole.

De même tout palet qui touche la ligne extérieure de la zone des 5 points à l'issue de son mouvement est retiré du plateau et placé dans la rigole.

Les joueurs alternent ensuite leurs lancers, jusqu'à ce que les 24 palets aient été mis en jeu.

Décompte des points :

Chaque joueurs additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central, ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de zone inférieure).

On fait ensuite la différence des points entre les deux totaux obtenus. (exemple : joueur 1 obtient 45 pts et joueur 2 en totalise 25, joueur 1 marque 20 points (45-25=20).

On joue autant de manches que nécessaire jusqu'à qu'un joueur atteigne 100 points.

Pour une partie à 4 joueurs :

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Les partenaires d'une même équipe se placent l'un en face de l'autre et commencent chacun avec ses 6 palets d'une même couleur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles restent inchangées.