

CATALOGUE

JEUX GEANTS

LOCATION

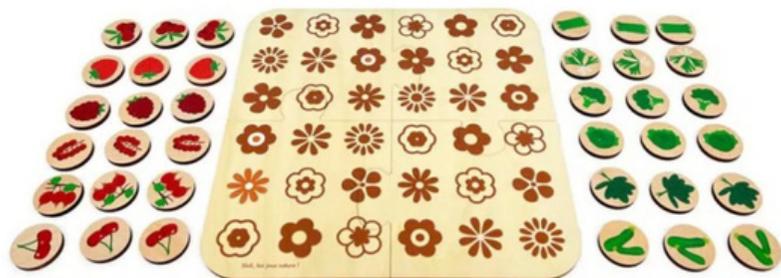
La ludothèque de Horbourg-Wihr

4 petite rue de l'Eglise - 68180 HORBOURG-WIHR

Tél. 03.89.24.94.62 - Adresse mail : ludo.horbourg@gmail.com

NOM	TARIFS		CAUTION	REF
	Adhérent actif	Non-adhérent / Adhérent non actif		
4 à planter	4,00€	5,20€	250,00€	R551v
8 instruments de musique	3,00€	3,90€	45,00€	E122v
Arbalète à bouchon (2)	3,00€	3,90€	35,00€	E121v
Arbos	5,00€	6,50€	80,00€	E291J BIS
Arbre en danger	3,00€	3,90€	50,00€	S10J
Asenceur Magique	3,00€	3,90€	80,00€	R920J
Baby Foot Petit	5,00€	6,50€	20,00€	E304J
Billard Hollandais	5,00€	6,50€	100,00€	E103V
Billard Toupie	5,00€	6,50€	150,00€	R245J
Blokus	5,00€	6,50€	100,00€	E291J
Bullimax	3,00€	3,90€	50,00€	E292J
Cache Cache Pot	4,00€	5,20€	150,00€	R550v
Capitaine Crochet	2,00€	2,60€	30,00€	R246J
Carron	5,00€	6,50€	50,00€	E19J
Carroussel Poules	4,00€	5,20€	100,00€	R131V
Chaudron Sorcieres	5,00€	6,50€	100,00€	E305J
Chicky Boom	3,00€	3,90€	20,00€	E115V
Corn Hole	5,00€	6,50€	100,00€	E320J
Crokinole65	5,00€	6,50€	100,00€	R426V
Culbutto	5,00€	6,50€	100,00€	R244J
Dobble XXL	3,00€	3,90€	30,00€	R1168j
Dominos	4,00€	5,20€	50,00€	R173V
Flip Kick	3,00€	3,90€	50,00€	R301J
Gapion	4,00€	5,20€	30,00€	R248J
Grand Bowling	5,00€	6,50€	100,00€	E311J Bis
Grande asension	5,00€	6,50€	100,00€	E145J
Ice Team XXL	3,00€	3,90€	20,00€	R1066J
Jeu de billes	3,00€	3,90€	50,00€	E321J
Jeu de palets	3,00€	3,90€	40,00€	R117V
Jeu des batonnets	3,00€	3,90€	70,00€	R1170j
Jeu des brochettes	3,00€	3,90€	20,00€	A38V
Klask	4,00€	5,20€	80,00€	E102V
Kyyka	3,00€	3,90€	20,00€	E306J
La tour de babel	5,00€	6,50€	60,00€	E325j
Laby Toupie	5,00€	6,50€	100,00€	E69M
Lancer d'anneaux	3,00€	3,90€	20,00€	E101V
Mammut	5,00€	6,50€	100,00€	E108V
Micro Macro Géant	3,00€	3,90€	30,00€	R1064jbis

Mikado	2,00€	2,60€	30,00€	R172V
Mini Billard	5,00€	6,50€	30,00€	E312J
Mini Bowling	5,00€	6,50€	100,00€	E311J
Molkkyy	3,00€	3,90€	35,00€	E303J
Pack Multidefis	4,00€	5,20€	250,00€	R921J
Parachute	2,00€	2,60€	40,00€	E204J
Passe Trappe (Moyen)	3,00€	3,90€	55,00€	E182J
Passe Trappe (Petit)	3,00€	3,90€	55,00€	E183J
Passe Trappe 2017 (Grand)	4,00€	5,20€	80,00€	E315J
Passe trappe 4 joueurs	5,00€	6,50€	200,00€	E326j
Pengoloo	5,00€	6,50€	100,00€	E106V
Pentago XXL	5,00€	6,50€	50,00€	E300J
Ping Pong	2,00€	2,60€	30,00€	R407J
Pitch Car 1	5,00€	6,50€	50,00€	E152J
Pitch Car 2	5,00€	6,50€	50,00€	E152J
Pommela	4,00€	5,20€	100,00€	E104V
Puissance 4 géant	3,00€	3,90€	20,00€	R514V
Quarto	5,00€	6,50€	100,00€	E99J
Quilles en bois	2,00€	2,60€	50,00€	E93V
Quoridor	5,00€	6,50€	80,00€	R1065J
Rolling ball petit	3,00€	3,90€	10,00€	E181J
Set de croquet	3,00€	3,90€	10,00€	E305J
Shuffle Puck	5,00€	6,50€	80,00€	E302J
Siam	5,00€	6,50€	100,00€	R369J
Suspense	5,00€	6,50€	150,00€	E116V
Table équilibré	3,00€	3,90€	50,00€	E144J
Tour XXL	4,00€	5,20€	70,00€	R459v
Tri sélectif	5,00€	6,50€	120,00€	R264V
Tridominos géants	4,00€	5,20€	150,00€	R1169j
Tumbling dice	4,00€	5,20€	100,00€	E301J
Verger géant	4,00€	5,20€	100,00€	R53BISV
Verger le jeu de motricité	3,00€	3,90€	20,00€	A108M
Weykick Foot	5,00€	6,50€	200,00€	E313jbis
Weykick Foot	5,00€	6,50€	200,00€	E313J
Weykick Foot Picolo	5,00€	6,50€	100,00€	E314J
Weykick Golf	5,00€	6,50€	100,00€	E310J
Weykick Hockey	5,00€	6,50€	100,00€	E307J
Weykick Kubbolino	5,00€	6,50€	100,00€	R427J
Weykick Kubbolino	5,00€	6,50€	100,00€	R427Jbis



4 à planter géant

C'est un jeu en bois à la croisée des chemins entre les incontournables jeux de « puissance 4 », « 4 à la suite » ou encore jeu de morpion.

Les 36 fleurs représentent les 36 cases du plateau de jeu (6 par 6). Les joueurs choisissent leur camp : fruits rouges ou légumes verts, et ils posent chacun à leur tour un pion sur le damier.

Chaque joueur doit essayer d'aligner 4 de ses pions : en formant une ligne de 4 à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale. Le jeu se jouant à plat sur un damier, et non dans une grille verticale, les règles sont donc un peu différentes du Puissance 4 puisque l'on peut disposer ses pions plus librement.

Il existe 6 variantes à la règle du jeu afin de multiplier le plaisir de jouer ! Certaines s'apparentent plus au morpion, d'autres au 4 à la suite et au Puissance 4, ou encore au jeu de mémoire et de rapidité. De quoi s'adapter aux âges des enfants et satisfaire tous les souhaits et toutes les préférences.

Une partie dure entre 5 et 15 minutes selon la règle du jeu choisie.

Nombre de joueurs : 2 et plus.

4 à planter géant

Référence : R551v

Tarif : 4€

Caution : 250€

8 instruments de musique

Un kit musical de percussion pour faire votre mini orchestre. 8 instruments de musique en bois variés et faciles à utiliser.

Des instruments de musique faciles à prendre en main. Idéal pour les enfants, les personnes handicapées ou les personnes âgées. Tout le monde peut participer et jouer facilement.

- 1 tambourin de diamètre
- 2 maracas
- 2 bracelets avec grelots
- 1 tonneau siffleur
- 2 bâtons à rythme



8 instruments de musique

Référence : E122v

Tarif : 3€

Caution : 45€



Arbalètes à bouchon

Gare à vous !

Cette arbalète en bois envoie des bouchons en liège avec une précision....certaine. Pour les enfants, c'est un jeu inoffensif qui permet de vivre de grandes aventures.

Pur les plus grands, ça peut vite mettre de l'ambiance après un bon repas par exemple...

Loué avec une réserve de bouchon.

A partir de 6 ans.

Arbalètes à bouchon (2)

Référence : E121v

Tarif : 3€

Caution : 35€

Arbos



Arbos

Référence : E291jbis

Tarif : 5€

Caution : 80 €

Jeu de société pour 1-8 personnes à partir de 6 ans.

Chaque joueur reçoit le même nombre de pièces.

Le premier joueur décide du degré de difficulté par le coulissement du tronc à travers le socle.

À tour de rôle, chaque joueur doit poser une pièce à l'endroit de son choix à l'aide d'une seule main.

Les pièces tombées sont attribuées au joueur responsable de la chute.

Quand l'arbre ne bouge plus, le joueur suivant continue.

1. Le premier joueur qui ne possède plus aucune pièce a gagné
2. Vous pouvez inventer vos propres règles de jeu selon vos désirs.

Variante avec dés

Dans la boîte, on trouve également un jeu de cartes qui imposent une action au joueur dont c'est le tour.

Kevin Whitmore (Game Bistro) propose de remplacer ces cartes écrites dans une langue barbare par trois dés à six faces. On agira alors selon le résultat des dés (le mot « pièce » désigne indifféremment une feuille ou une branche) :

3-4 : Placez trois feuilles à la suite

5 : Reprenez deux pièces de l'arbre, que vous mettez dans votre stock

6 : Reprenez une pièce de l'arbre, que vous mettez dans votre stock

7 : Échangez vos feuilles avec votre voisin de droite

8 : Passez votre tour

9 : Placez successivement une branche puis une feuille

10-11 : Placez une pièce de votre choix

12 : Placez successivement une branche puis une feuille

13 : Demandez à un adversaire de placer une pièce de votre choix

14 : Échangez vos branches avec votre voisin de gauche

15 : Déplacez une pièce déjà sur l'arbre vers une nouvelle position

16 : Déplacez deux pièces déjà sur l'arbre vers une nouvelle position

17-18 : Placez trois feuilles à la suite.



Arbre en Danger

Référence : S10J

Tarif : 3€

Caution : 50€

Arbre en danger

Contenu : 35 gouttes de pluies, 4 dés, 7 pions de couleur et un plateau de jeu

Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs

Age : à partir de 9 ans

Durée : 45 min

But du jeu :

Les pluies acides mettent en grand danger la vie de l'arbre. Les joueurs essaient de capturer les gouttes de pluie qui sont tombées sur l'arbre, avant que la pluie n'atteigne ses racines.

Pour capturer une goutte de pluie, les joueurs lancent les dés et se déplacent en essayant de tomber dessus en fin de déplacement. Mais à chaque tour de jeu, des gouttes tombent...



www.bec-et-croc.com
Fabrication artisanale Sauge

Ascenseur magique

Réf 720586

Un jeu d'agilité

Composition du jeu :

1 plateau avec rampes colorées en bois brut
L39,5 × 12 × H26 cm (déployé : L max 70 cm
et H max 30 cm)
5 billes métalliques



Nombre de joueurs: 1 à 2

Age : + 3 ans

BUT DU JEU :

Remonter les billes

Ascenseur Magique

Référence : R920j

Tarif : 3 €

Caution : 80 €

Préparation du jeu :

Le jeu est déjà monté, il suffit de mettre les rampes en position horizontale.

Règle du jeu :

Placez une bille dans la rampe du bas, puis actionnez de haut en bas les rampes, grâce à la boule rouge, pour faire glisser la bille et la faire remonter palier par palier.

But du Jeu :

Faire remonter les billes tout en haut.

Variantes : Faire descendre 1 bille en passant par tous les paliers. Pour corser le jeu, on peut mettre 2 puis 3, jusqu'à 7 billes ensemble.

Se joue seul ou à plusieurs

Peut se jouer à 2, chacun actionnera une rampe et devra se coordonner avec son partenaire...

Amusez-vous bien...



Atelier Bec et Croc • www.bec-et-croc.com

29 rue des Coquillards - Derrière Le Mont - 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42 - Fax : 03 81 67 71 24

Règle de jeu simplifiée du Baby-Foot Individuel et par équipe

**Le jeu consiste à remporter 3 manches de 5 points pour gagner une partie.
Un écart de deux points sera nécessaire en cas de 5ème manche,
avec un maximum de huit points.**



Babyfoot

Référence : E304Jbis

Tarif : 5€

Cauton : 20€

Article 1 : L'ENGAGEMENT

La partie commence par un tirage au sort. L'engagement (joueur ayant bénéficié du tirage au sort ou ayant encaissé un but) se fait aux demis, balle arrêtée.

Article 2 : LA REMISE EN JEU

Lors d'une sortie de la table de jeu, la balle est remise aux arrières du camp qui n'a pas eu la dernière possession de la balle. Une balle immobilisée entre deux barres est donnée aux arrières du camp où elle est immobilisée. Une balle immobilisée entre les barres des demis est remise aux demis qui ont eu l'engagement précédemment.

Article 3 : LE « PRÊT »

Pour tout engagement ou remise en jeu, le joueur doit demander « prêt ? » et attendre que son adversaire direct lui réponde « prêt ! ».

Article 4 : LES PISSETTES

Les tirs des ailiers avant (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

Article 5 : LES REPRISES

Les reprises sont autorisées en double et en simple. En individuel, une balle engagée aux demis et contrôlée par les avants (balle déviée entre les deux joueurs, amortie derrière le joueur ou bloquée) peut être tirée immédiatement, sans attendre l'adversaire. De même pour une balle venant du bois adverse. Le tir n'est pas assimilé à une reprise.

Article 6 : LES ROULETTES

Les roulettes sont autorisées à la condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe.

Article 7 : LA GAMELLE

La gamelle (balle entrée et ressortie du but) ne vaut qu'un point. Réengagement normal aux demis.

Article 8 : CHANGEMENT DE POSITION

Les joueurs d'une équipe peuvent changer de position (avant/arrière) lors d'un engagement ou d'un temps mort.

Article 9 : LES DEMIS

Les buts marqués des demis sont valables. Lors d'un dégagement des arrières, l'équipe adverse a le droit de bouger ses demis. Les « râtaux », « sacs » ou « brailles » n'existent pas : il est autorisé de dévier la balle de l'adversaire.

LES INTERDITS

- Utiliser des accessoires sur les barres non conformes aux règles du jeu.
- Mettre les mains dans le baby-foot en cours de jeu.
- Déplacer ou soulever la table du jeu.
- Tordre les barres.
- Toutes les gênes (chocs par les demis ou les arrières adverses sur les montants du baby lors d'un tir ou d'un contrôle, chocs des joueurs adverses directs, chocs violents, vibration du baby-foot, etc.).
- Toute tentative de distraction.
- Avoir une attitude agressive à l'égard des adversaires.



Billard Hollandais

Référence : E103v

Tarif : 5€

Caution : 100€

BILLARD HOLLANDAIS REGLES DU JEU

BUT DU JEU

Le but du jeu est de lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments d'arrivée, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

COMMENT JOUER

Le joueur reçoit 16 palets et a droit à trois lancers : Il lance d'abord tous les palets, puis les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restant, une deuxième, puis une troisième fois. Si un palet est renvoyé par rebond dans l'aire de lancer, le joueur peut le rejouer.

COMPTAGE DES POINTS

Après les trois lancers le score est compté comme suit :

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

Aire de lancer	Compartiments d'arrivée	
	2	○ ○ ○ ○
	3	○ ○ ○ ○ ○ ○
	4	○ ○ ○ ○
	1	○ ○ ○ ○

Exemple de score ci-dessus : 3 séries complètes à 20 points = 60 points

1 palet dans compartiment 2 = 2 points

2 palets dans compartiment 3 = 6 points

1 palet dans compartiment 1 = 1 point

TOTAL DU SCORE = 69 points

Le score maximum possible est de 80 points (4 séries complètes)



Billard Toupie

Référence : R245J

Tarif : 5€

Caution : 150€

JEU DE TOUPIE A BILLES

Ce jeu d'adresse est aussi appelé Jeu du Roi, Toupie des Indes, Toupie Hollandaise ou Dame Blanche.

Dimension : 51 x 51 x 11 cm

Livré avec : 8 billes, 4 quilles, 1 toupie, 1 lanceur, 1 règle du jeu

Age minimum : 5 ans

Nbre joueurs : 1 et +

HISTORIQUE :

Connu également sous les noms suivants : Quilles des Indes, Toupie hollandaise, jeu de Roi, il était pratiqué par les marins de la compagnie hollandaise des Indes orientales. Le principe du jeu fut ramener en Hollande au XVIIème siècle. Ce jeu consiste à lancer à l'aide de la ficelle une toupie qui doit faire tomber un maximum de quilles qui ont des valeurs différentes. Les petites quilles étaient représentatives de la hiérarchie sociale : soldats, chevaliers et roi. De nos jours, ils se pratique toujours avec autant de succès dans les estaminets du Nord.

BUT DU JEU :

Lancer la toupie à l'aide d'une ficelle faire tomber les quilles et chasser les billes de leur trou qui rapportent des scores différents.

Blokus Géant

Référence : E291j

Tarif : 5€

Caution : 100€

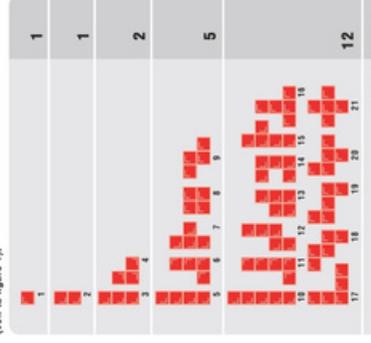


Le jeu de stratégie pour toute la famille

1 LISTE DES PIÈCES

Un plateau de 400 cases.

- 84 pièces de quatre couleurs différentes (21 pièces par couleur).
- Chaque couleur possède une forme unique.
- Il y a 1 pièce d'un seul carré, 1 pièce de deux carrés, 2 pièces de trois carrés, 5 pièces de quatre carrés et 12 pièces de cinq carrés (voir la figure 1).

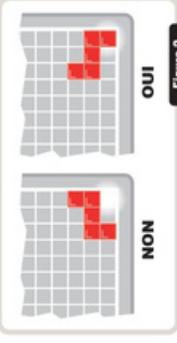


2 BUT DU JEU

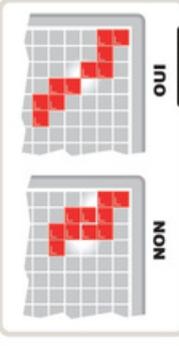
Chaque joueur doit placer sur le plateau le plus de pièces possible (de son jeu de 21 pièces).

3 COMMENT JOUER (Quatre joueurs)

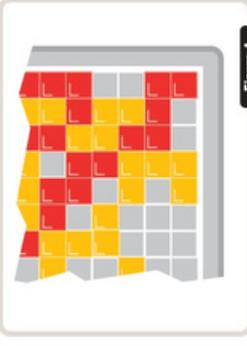
Chaque joueur choisit une couleur et place le jeu de 21 pièces devant lui, sur un côté du plateau. L'ordre de jeu est le suivant : bleu, jaune, rouge, vert. La première pièce jouée par chaque joueur doit couvrir une case située dans un coin (voir la figure 2).



Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins l'une des autres pièces de même couleur, mais seulement par les coins. Les trois pièces de même couleur ne doivent pas se toucher (voir la figure 3).



Il n'y a pas de restriction quant au nombre de pièces de différentes couleurs pouvant être en contact les unes avec les autres (voir la figure 4).



4 FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut placer de pièces. Le joueur qui a placé le plus de pièces sur le plateau remporte la partie. Les points sont calculés et le joueur qui a le pontage le plus élevé remporte la partie.

Pontage : Chaque joueur compte le nombre de carrés de ses pièces restantes (1 carré = 1 point). Un joueur gagne +15 points si toutes ses pièces ont été placées sur le plateau, plus un bonus de 5 points supplémentaires si la dernière pièce placée était la plus petite (un carré).

La figure 5 représente une partie terminée, remportée par le joueur bleu.

- Le joueur **bleu** a placé toutes ses pièces et a joué la plus petite pièce en dernier. **Pontage : +20 points**
- Le joueur **jaune** n'a pas pu placer 2 pièces de quatre carrés. **Pontage : -9 points**
- Le joueur **rouge** n'a pas pu placer 1 pièce de trois carrés, 1 pièce de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Pontage : -24 points**
- Le joueur **vert** n'a pas pu placer 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés. **Pontage : -20 points**

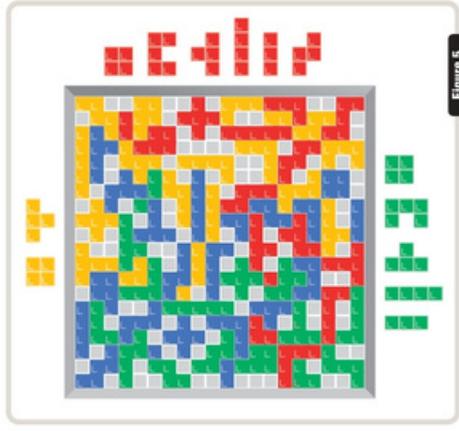


Figure 5

5 DURÉE D'UNE PARTIE

Une partie dure généralement de 20 à 30 minutes.

6 VARIANTES DE JEU

- A) Deux équipes de deux joueurs (quatre joueurs)**
 - L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
 - Une équipe contrôle les pièces bleues et rouges, l'autre équipe les pièces jaunes et vertes.
 - À la fin de la partie, chaque équipe calcule son pontage en additionnant les points de ses membres. Les vainqueurs sont les joueurs de l'équipe ayant atteint le pontage le plus élevé.
- B) Deux joueurs**
 - L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
 - Un joueur contrôle le bleu et le rouge, l'autre joueur le jaune et le vert.
 - À la fin de la partie, chaque joueur calcule son pontage en additionnant les points de ses couleurs. Le vainqueur est le joueur dont le pontage est le plus élevé.
- C) Trois joueurs**
 - Chaque joueur choisit une couleur.
 - L'ordre de jeu reste le même : bleu, jaune, rouge, vert.
 - La couleur restante est répartie entre les joueurs, qui la jouent à tour de rôle.
 - Le pontage est calculé de la même façon que la partie classique à 4 joueurs. Les points de la couleur partagée ne sont pas pris en compte.

D) Un joueur (casse-tête)

- En solo, les joueurs peuvent tester leur agilité grâce aux casse-tête suivants :
- Casse-tête utilisant les 84 pièces de jeu** Placer les 84 pièces sur le plateau de 20 x 20 cases tout en respectant les règles de jeu ci-dessus. Jeu plus difficile.
- Casse-tête utilisant les 21 pièces de jeu** Placer les 21 pièces de même couleur que précédemment, mais les pièces de même couleur ne doivent pas se toucher par les côtés.
- Casse-tête utilisant les 20 pièces de quatre carrés** Placer les 20 pièces de 4 carrés dans un rectangle de 8 x 10 cases. Jeu plus difficile : même casse-tête que précédemment, mais les pièces de même couleur ne doivent pas se toucher par les côtés.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Au début de la partie, il faut se déplacer vers le centre du plateau, de façon à occuper un maximum d'espace. Si tu restes bloqué dans le coin où tu as commencé, tu ne pourras pas placer beaucoup de pièces.
- Essaie de placer les plus grosses pièces sur les bords du plateau. Elles serviront de barrières pour la fin de la partie. Il n'y aura pas de pièces plus grosses de place pour les poser. Garde un œil sur les coins de tes pièces : assure-toi d'avoir des ouvertures quand ton tour vient.
- Tire parti des caractéristiques de tes pièces. Selon leur forme, les pièces ont un potentiel offensif ou défensif, alors apprends à les utiliser.
- Tout au long de la partie, garde toujours au moins une porte de sortie de chaque côté de la zone autour de la couleur (ou les couleurs).
- Bloque ton adversaire en utilisant les coins où il a le plus progressé, de façon à l'empêcher d'avancer. Remarque : l'empêcher ! Il est parfois préférable d'être un peu derrière son adversaire que de se retrouver bloqué par son adversaire ensuite le bloquer plus efficacement.

- Régule les cases où aucun autre joueur que toi ne peut jouer et protège-les (ainsi que les pièces correspondantes) pendant que tu joues dans une zone plus exposée. Tu pourras toujours revenir à ces espaces protégés plus tard.
- Respecte le jeu de couleurs. Les pièces de même couleur ne pourront pas être utilisées dans une zone encore vide s'il n'y a pas les bonnes pièces.

Rappel : Les joueurs qui n'ont pu placer toutes leurs pièces perdent la partie. Les joueurs qui ont pu placer toutes leurs pièces sur le plateau gagnent +15 points. En outre, tous les joueurs qui ont placé certaines de leurs pièces.

Blokus a été conçu d'après l'idée originale de Bernard Tavitian.





BULLIMAX

Référence : E292J

Tarif : 3€

Caution : 50€

BULLIMAX

Règle du jeu

Préparation du jeu

A l'aide de la notice jointe, procédez au montage du jeu. Nous vous rappelons que celui-ci doit être assemblé par un adulte et que le fond doit être obligatoirement monté et sécurisé avec les deux vis.

Placez les dix billes dans le réceptacle délimité par l'élastique.

But du jeu

Faire descendre le plus possible la rampe à bâtonnets à l'aide des projectiles.

Déroulement de la partie

Avec les dix billes, en dix tirs successifs, il faut faire descendre le plus possible la rampe à bâtonnets en tentant à chaque tir d'abattre le bâtonnet qui repose sur le plateau de jeu.

Pour bien utiliser le lanceur :

Il faut coincer la bille sous la languette noire afin de pouvoir viser le pied des bâtonnets.



Lorsque vous avez tiré vos dix billes, comptez les points, redressez la rampe et placez les dix billes dans le réceptacle pour une nouvelle partie.

Attention!

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car il contient de petites billes.

Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis ou recommandés par le fabricant



Cache cache pot

Référence : R550v

Tarif : 4€

Caution : 150€



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

Cache-cache pot

Jeu de mémoire

Composition du jeu :

Un coffret bois
20 pots en bois
20 objets à cacher

Règles du jeu :

Mémory

Sortez tous les pots en bois et les objets du coffret. Disposez de manière aléatoire l'ensemble des objets sur une table et disposez les 20 pots dessus pour cacher l'objet.

Le premier joueur soulève 2 pots. Si les 2 pièces dessous sont identiques, ils ramassent les 2 pions, remet les pots en place et rejoue. Si les pions sont différents, il remet les pots et c'est au joueur suivant. Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'il ne reste plus de pions dans le jeu. Le vainqueur est le joueur qui a ramassé le plus de pions.

Variante :

Pour simplifier la règle, vous pouvez décider de ne pas remettre les pots lorsque vous avez enlevés les pions cachés dessous.

Pour simplifier, vous pouvez également commencer à jouer uniquement avec 10 pots.

Puis ajoutez des pots au fur et à mesure des parties pour augmenter la difficulté.

Vous pouvez jouer directement dans le coffret ou poser les gobelets sous forme de ligne pour faciliter la mémorisation de l'emplacement des objets.

Combinaisons :

On positionne 5 pions différents en ligne sur la table. Le groupe mémorise l'ensemble des 5 pions, ceux-ci sont cachés sous les pots.

2 possibilités :

- Les 5 pions correspondants seront cachés dans un sac. Le premier joueur pioche un pion et devra le placer au bon endroit, (c'est-à-dire en face d'un pion identique) Si le joueur trouve la bonne réponse, il conserve le pion. Dans le cas contraire, après vérification, il pourra indiquer aux autres joueurs la nature du pion qu'il aura découvert. Le but étant bien sûr d'avoir le maximum de pions à la fin du jeu.

- Les 10 sortes de pions existants sont posées sur la table, les joueurs doivent essayer de se souvenir de la combinaison exacte des 5 pions posés en ligne sur la table en posant devant les 5 pions correspondants.

Vous pouvez ensuite augmenter la difficulté en augmentant le nombre de pions dans la combinaison.

Mémoire et déduction :

L'un des membres deviendra le meneur de jeu et ne montrera pas aux autres les pions qu'il aura mis sous les pots. Les autres joueurs, feront des propositions de pions au meneur. Celui-ci situera en répondant si ces pions demandés font bien partie de son choix et s'ils sont bien placés.

Le membre qui aura la bonne réponse globale ou qui s'en approchera le plus près, sera le vainqueur.

BON JEU...

Bec et Croc – Fabrication artisanale Sauge

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON

Tél : 03 81 67 65 42 - Fax : 03 81 67 54 87

www.bec-et-croc.com



Capitaine Crochet

Référence : R246J

Tarif : 2€

Caution : 30€

Jeu du Capitaine Crochet

Règle du jeu

Prenez l'anneau métallique qui est suspendu à une ficelle et visez le crochet fixé sur le mât. Vous avez réussi ? Bravo vous pouvez relever la perle du compteur d'un point ! Sinon retentez un lancé en modifiant la trajectoire de l'anneau.

2 façons de jouer :

- Les 10 essais : chaque joueur à 10 essais pour faire un maximum de points, celui qui a réussi à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors il joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y ai un joueurs qui marque "le point en or ».
- Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et lèvent le marqueur de points à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.

La simplicité de la règle du jeu amène rapidement les joueurs dans un climat de challenge et de concours.



Carrom

Référence : E19j

Tarif : 5€

Caution : 50€

CARROM

Fiche signalétique

Public : à partir de 8 ans

Nb de joueurs : 2

Durée des parties : 30 min

Mécanisme : Adresse / Stratégie

Objectif : Etre le premier à rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu.

Autre nom : Billard indien

Comment jouer ?

Les pions (9 pions blancs, 9 pions noirs et 1 pion rouge «reine») sont placés au centre du plateau. Le joueur qui commence a les pions blancs. Il doit placer le lanceur sur les 2 lignes de la zone de tir devant lui. Il vise n'importe quel pion (les tirs en arrière sont autorisés). Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur les deux lignes de la zone de tir. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire.

Le gagnant est le premier à n'avoir plus de pion.



Carroussel de Poules

Référence : R131V

Tarif : 4€

Caution: 100€

CARROUSSEL DE POULES

Fiche signalétique

Public : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée des parties : 15 min

Mécanisme : Mémoire

Objectif : Ramasser un maximum d'œufs.

Comment jouer ?

Les œufs sont répartis dans les nids puis recouverts par une poule.

Tour à tour, chaque joueur lance le dé. Si le dé indique 1, 2 ou 3, le joueur choisit une poule, la soulève et ramasse autant d'œufs que de points indiqués par le dé (s'il y a moins d'œufs, le joueur doit se contenter de la quantité restante). Si le dé indique un trèfle, le joueur choisit une poule et prend tous les œufs qui se trouvent dans le nid.

La partie se termine dès qu'un joueur a ramassé 8 ou 11 œufs (suivant le nombre de joueurs), il remporte ainsi la partie.

Variantes possibles :

1. Faire un quart de tour du plateau à la fin de chaque tour de jeu
2. Si la partie s'enlise, découvrir tous les nids un court instant



Chaudron Sorcière

Référence : E305j

Tarif : 5€

Caution : 100€

LE CHAUDRON DE LA SORCIERE XXL

À partir de 4 ans.

Jeu de mémoire et de couleurs. Les petits sorciers et petites sorcières cherchent la couleur de la face du dé sous les champignons magiques. Si le champignon est de la bonne couleur, hop dans le chaudron ! Sinon il sera remis en jeu. Au prochain joueurs de se souvenir de la couleur du champignon. Le but est d'être le premier à remplir son chaudron de 7 champignons de différentes couleurs. Dim. du plateau de jeu : 36 x 36 cm.

Contenu :

- 1 plaque tournante en bois ;
- 28 champignons en bois ;
- 1 plateau de jeu ;
- 1 règle de jeu.

Chicky Boom

Référence : E115v

Tarif : 3€

Caution : 20€



Le poulailler à bascule !

Les poules se prélassent sur leur perchoir coloré, mais si l'une d'elles décide de bouger, tout risque de vaciller !

Collectez un maximum de poules, de bottes de foin et de roues de charrette avant que le perchoir ne bascule.

Un jeu d'équilibre, dans lequel un brin de stratégie se mêle à des tonnes de rire.

CONTENU

6 poules en bois (3 grandes, 3 petites)

7 bottes de foin en bois

7 roues de charrette en bois

1 perchoir en bois (un socle et une plateforme)

BUT DU JEU

Collectez autant de poules, de bottes de foin et de roues de charrette que possible, sans faire basculer le perchoir.

Chaque pièce vaut un nombre de points différent. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

MISE EN PLACE

Placez la plateforme sur la table et disposez à votre guise toutes les pièces dessus : les poules, les bottes de foin et les roues de charrette. Vous pouvez

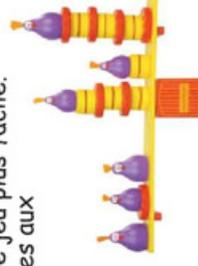
empiler les pièces comme vous le souhaitez.

Chaque nouvelle partie peut ainsi commencer avec une disposition différente.

Ensuite, positionnez avec précaution la plateforme

(avec toutes ses pièces dessus) sur son socle, jusqu'à ce qu'elle tienne en équilibre.

ASTUCE : Bien répartir les pièces sur toute la longueur du perchoir rend le jeu plus facile. Superposer beaucoup de pièces aux extrémités du perchoir rend le jeu plus difficile.



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque pièce vaut un nombre de points différent :

Grande poule : 3 points

Petite poule : 2 points

Botte de foin : 3 points

Roue de charrette : 1 point

Le joueur le plus jeune commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur retire à son tour une pièce de son choix du perchoir. Si, en soulevant une pièce, vous vous apercevez que la plateforme risque de basculer, vous pouvez laisser la pièce en place et en choisir une autre.

Le jeu se termine soit lorsque toutes les pièces ont été prises, soit lorsque la plateforme a basculé.

Les joueurs additionnent leurs points. Puis le joueur qui a fait basculer la plateforme déduit 5 points de son total. Le joueur qui obtient alors le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE (POUR LES PLUS JEUNES)

Pas besoin de compter les points ! Le dernier joueur qui a pris une pièce sur la plateforme sans la faire basculer a gagné !

Corn Hole

 4 joueurs (2 équipes)
 à partir de 8 ans
 20 à 30 minutes



Corn Hole

Référence : E320j

Tarif : 5€

Caution : 100€

Jeu d'habileté traditionnel du Mid-West des Etats-Unis d'Amérique

α But du jeu

Etre la première équipe à marquer 21 points en lançant des sacs remplis de maïs sur une planche percée d'un trou.

α Matériel

2 planches percées inclinées (photo)
8 sacs remplis de maïs (2 couleurs)

α Préparation

Placer les planches en face l'une de l'autre pour les trous soient espacés de 10m. Chaque équipe place un joueur à côté de chaque planche. Les sacs de maïs sont placés sur une planche.

α Déroulement

Le jeu se passe en autant de manches que nécessaire pour qu'une équipe atteigne 21 points.

Manche

Les joueurs qui ont les sacs de maïs lancent à tour de rôle les sacs aux couleurs de leur équipe. Pour lancer, les joueurs, placés à côté d'une planche peuvent faire un pas d'élan sur la longueur de la planche. Le bras fait un mouvement de bas en haut. Lorsque tous les sacs sont lancés, les points sont comptés :

- 3 point par sac passé dans le trou;
- 1 point par sac resté sur la planche.

Les sacs tombés à côté ne rapportent pas de points.

L'équipe qui a le plus de points dans la manche score la différence de points.

Exemple : score de début de manche, équipe A 10 points, équipe B 16 points.

- équipe A lance 1 sacs dans le trou, 1 sac sur la planche et 2 sacs en dehors;
- équipe B lance 3 sacs sur la planche et un sac dehors.

L'équipe A ajoute $4 - 3 = 1$ point à son précédent score et a maintenant 11 points.

α Fin de la partie

La première équipe à totaliser 21 points remporte la partie.



Crokinole 65

Référence : R426v

Tarif : 5€

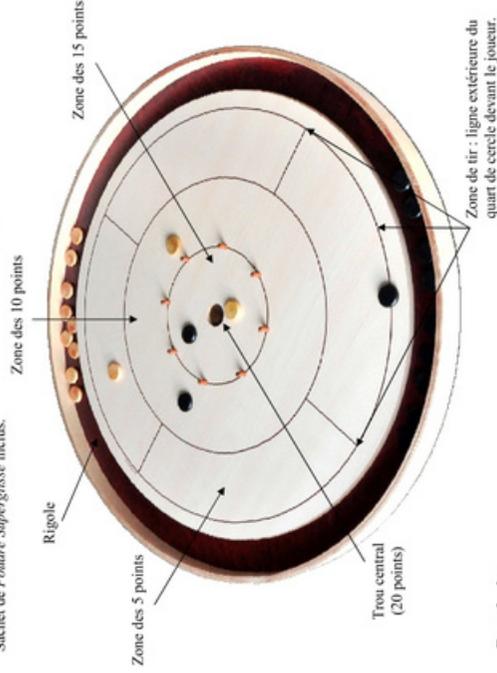
Caution : 100€



CROKINOLE 65

Matériel

Un plateau de jeu en bois (65 cm de diamètre), 8 buttoirs en bois, 24 palets en bois (12 clairs et 12 foncés),
Sacnet de *Poudre Superglisse* inclus.



But du jeu

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

Déroulement du jeu à 2 joueurs

Les deux joueurs se placent de part et d'autre du plateau, en face d'une zone de tir (quart de cercle)
Remarque : en tournoi officiel, les joueurs doivent être assis ; pendant son tour, il est interdit de bouger le plateau de jeu, la table, ou sa chaise pour mieux se positionner ; si la situation est inconfortable... tant pis, on fait avec ! Vous pouvez bouger de votre chaise, mais vous devez toujours partiellement rester assis.
Chacun prend les 12 palets à sa couleur et les place à côté du plateau de jeu.
Le premier joueur est désigné au hasard.

À son tour, un joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir (le quart de cercle situé juste devant lui). Puis il le lance à l'aide d'une pichenette. Deux cas peuvent se présenter :

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 place 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 (il peut ne toucher que 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 percuteés sont tous 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 percuteés 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 évidemment 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 joueur additionne les points de ses palets ayant atterri dans le trou central (20 points chacun), ainsi que ceux encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure - exemple : un palet à la limite des zones 10 et 15 compte pour 10 points).

On fait ensuite la différence de points entre les deux totaux obtenus.

Exemple : Si *Joueur1* totalise 45 points et *Joueur2* en totalise 25, *Joueur1* inscrit sur la feuille de score 20 points (45 - 25 = 20).

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

Déroulement du jeu 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 avec 6 palets chacun d'une même couleur.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les règles restent inchangées.

Usage et Entretien

Nous vous conseillons vivement d'utiliser la *Poudre Super Glisse* (disponible chez Ferti) pour améliorer la glisse des pions sur le plateau.

De plus, passez de temps en temps de la cire d'abeille sur votre plateau : la cire améliore également la glisse et entretient la surface en bois du plateau.



Billard Japonais (Culbuto)

Références : R244j &

Tarif : 5€

Caution : 100€

"BILLARD JAPONAIS"

Règles du jeu

But du jeu :

Le jeu consiste à faire rouler les boules, une à une, **dans les trous numérotés**, et marquer plus de points que l'adversaire !

Installation du jeu :

Poser le **billard à plat** sur une table. Il est parfois légèrement penché vers le haut grâce à des cales situées sous le jeu.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance une première fois **toutes les boules**.

Chaque boule qui revient peut être **relancée une seule fois** !

On **laisse sur le plateau les boules qui sont rentrées** dans les trous et celles qui ne sont pas revenues.

Une boule lancée peut en pousser une autre déjà jouée.

On additionne ensuite les **points marqués par chaque trou** occupé par une boule.

Le **gagnant** est celui qui marque le **plus de points** !





Dobble XXL

Référence : R1168j

Tarif :

Caution :

Le Cercle

2-8 joueurs

Préparation
On forme un cercle de 20 cartes que l'on pose au sol face visible. Tous les joueurs se placent sur une carte de leur choix en veillant à être à peu près uniformément espacés les uns des autres. Tout le monde va dans la même direction : la course se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu
Restez dans la course !

Comment jouer ?
Au top départ, chaque joueur tente de trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte située juste devant lui. Dès qu'il le voit, il le nomme à voix haute (le Bonhomme de neige !, « Dinosauré ! », « Fleur ! », etc.), puis il avance. Après quoi, il recommence : pour avancer à nouveau, il doit donc trouver le symbole identique entre la nouvelle carte qui se trouve sous ses pieds et la suivante, et ainsi de suite. Évidemment, tout le monde joue et avance simultanément. Dès qu'un joueur arrive sur la même carte qu'un autre joueur, ce dernier doit immédiatement quitter le cercle. La partie est finie pour lui !

Le gagnant
La course se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur : c'est lui le grand gagnant de la partie !

Le Bêret

Préparation
Un joueur joue le rôle d'arbitre et empile toutes les cartes du jeu face cachée. Les autres joueurs se répartissent en deux équipes égales. Les joueurs de chaque équipe se mettent secrètement d'accord sur le numéro de chacun : un joueur sera le n°1, un autre le n°2, etc.

But du jeu
Remporter le plus de cartes possible.

Comment jouer ?
Au top départ, l'arbitre appelle un numéro à voix haute, puis il place au sol les deux premières cartes de la pile face visible. Pour ajouter un peu de piment, l'arbitre peut s'il le veut appeler les numéros dans le désordre (par exemple, « n°5 ! », « n°1 ! », « n°3 ! », etc.), mais il doit être bien sûr d'appeler tous les numéros à tour de rôle. Les deux joueurs de chaque équipe qui ont le numéro appelé doivent courir le plus vite possible vers les deux cartes découvertes : le premier des deux joueurs qui nomme le symbole identique entre les deux cartes les ramène à son équipe. Puis l'arbitre appelle un nouveau numéro et révèle deux nouvelles cartes, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

Le gagnant
L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

NOTICE D'UTILISATION - Conservez ces informations pour vous y référer ultérieurement.

- Veillez au bon état des différents matériaux et au respect des conditions d'utilisation.
- À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Pratiquez sur des surfaces lisses, régulières et propres.
- Ne pas utiliser sur un sol glissant, mouillé ou souillé, sur des graviers, des plaques de vergles...

• Ranger le produit après chaque utilisation.
• Le produit peut être lavé en surface à l'eau savonneuse.
• Les décors peuvent s'altérer avec le temps en fonction de l'utilisation.
• Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace pour jouer sans obstacle autour de vous.
• Les cartes doivent être placées de manière à ce que les joueurs puissent passer de carte en carte sans avoir à sauter.

Le Loup

3-8 joueurs

Préparation
On forme au sol une figure de 4x5 cartes face visible. Un joueur est le Loup et se place sur une des 11 cartes occupant les coins. Ensuite, chacun des autres joueurs se place sur une carte de son choix.

But du jeu
Échapper au loup.

Comment jouer ?
Au top départ, tous les joueurs (y compris le Loup) se déplacent vers une carte voisine (en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale). Pour se déplacer, il faut trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte sur laquelle on veut aller. Dès lors, il suffit de le nommer à voix haute (« Oie ! », « Coccinelle ! », « Éclair ! », etc.) et de se déplacer. Les joueurs doivent échapper au Loup, qui essaie de les attraper. Deux joueurs ne peuvent pas être sur une même carte. Dès que le Loup arrive sur la même carte qu'un autre joueur, ce dernier sort du jeu.

Le gagnant
Le dernier joueur qui échappe au Loup est déclaré vainqueur. Il sera le Loup durant la prochaine partie !

Le Relais

4-8 joueurs

Préparation
On pose au sol deux rangées de 10 cartes face visible. Les joueurs se répartissent en deux équipes et on tire au hasard une rangée de cartes pour chacune. Chaque équipe est divisée en deux moitiés, qui se rendent aux deux extrémités de leur rangée de cartes.

But du jeu
Se relayer le plus vite possible d'un bout à l'autre de sa rangée de cartes.

Comment jouer ?
Au top départ, un premier joueur de chaque équipe tente de traverser le plus rapidement possible les 10 cartes de sa rangée. Pour cela, il doit trouver le symbole identique entre la carte qui se trouve sous ses pieds et la carte située juste devant lui, puis le nommer à voix haute. Il peut alors avancer d'une carte. Après quoi, il répète l'opération afin de poursuivre sa progression. Quand un joueur arrive au bout de sa rangée, il tape dans la main d'un coéquipier pour lui passer le relais. Ce coéquipier doit alors parcourir la rangée de cartes dans l'autre sens pour passer le relais à un autre joueur de son équipe.

Le gagnant
Les gagnants sont les joueurs de l'équipe qui sont les premiers à avoir tous traversé leur rangée de cartes en se passant le relais à tour de rôle.

Variante à 2 joueurs
Chaque joueur doit traverser sa rangée de cartes dans un sens puis dans l'autre. Le gagnant est celui qui fait l'aller-retour le plus vite.

Règle mise en ligne par **didacto**



Dominos géants

Référence : R173v

Tarif : 4€

Caution : 50€

LES DOMINOS

Le jeu de dominos se joue à deux, trois ou quatre joueurs.

COMPOSITION

Vingt-huit dominos où les chiffres sont représentés par des points. Sept dominos sont doubles (de zéro-zéro à six-six); les vingt et un autres vont de zéro-un à cinq-six.

PRÉPARATION

Les vingt huit dominos sont soigneusement mélangés et posés sur la table, face cachée. Chaque joueur en prend un. Celui qui a les points les plus élevés sera le premier à jouer.

Avant de commencer à jouer, chaque joueur prend le même nombre de dominos (quatorze à deux joueurs, neuf à trois joueurs, sept à quatre joueurs) et les pose devant lui sans faire voir ses points aux autres joueurs. A trois joueurs, le domino restant est laissé à l'écart sur la table.

LE JEU

Le premier joueur pose un de ses dominos, face visible, sur la table. Son voisin de droite pose l'un des siens contre le premier domino, à condition d'avoir le même nombre de points : cinq contre cinq, zéro contre zéro, etc.

Puis, le troisième joueur continue la chaîne, et ainsi de suite.

Si un joueur n'a pas de domino avec le même nombre de points que celui qui vient d'être posé, il passe son tour jusqu'à ce qu'il puisse ajouter un domino à l'un des deux bouts de la chaîne.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur qui s'est débarrassé de tous ses dominos.

Si personne ne peut plus jouer, le gagnant est celui dont les dominos restants totalisent le plus petit nombre de points.



Flip Kick

Références : R301j & R301jbis

Tarif : 3€

Caution : 50€

FLIP KICK Flipper-football



1 terrain de jeu (dimension: environ 43 x 6 x 28 cm)

1 balle en acier (diamètre: Ø 1,2 cm)

Jeu de foot fait penser au Flipper.

But du jeu : marquer plus de buts que son adversaire

Le terrain du jeu est bombé de manière que la balle roule vers un des deux buts.

Le jeu commence avec la remise en jeu de la petite balle en métal par les trous au milieu des deux côtés.

Par la suite, on essaye de lancer la balle dans le but de l'adversaire en appuyant sur les boutons de chaque côté comme au Flipper ou bien le Pinball.

De marquer un but n'est pas si simple car des adversaires sont assez nombreux sur le terrain en forme de petits pions en caoutchouc.

Référence : R248j

Tarif : 4€

Caution : 20€

Gapion



GAPION - Règle pour 2 à 8 joueurs -

But : Marquer 13 points, comme à la pétanque !

Mise en place : On joue habituellement pair contre impair.

- A 2, positions opposées, comme 1 et 5. Chacun dispose de 6 ou 8 palets au choix.
- A 3 ou 4, les partenaires sont en vis-à-vis, avec 6 ou 8 palets. Le solitaire joue à son choix sur 2 positions en vis-à-vis avec l'ensemble des palets.
- A 5 ou 6, positions alternées avec 9 palets par camp. Ceux qui sont 2 peuvent jouer depuis la position inoccupée.
- A 7 ou 8, pair contre impair avec 8 palets.

Les emplacements de tir étant déterminés, on ne peut plus en changer. On ne doit pas sortir des limites de sa zone.

Déroulement – Le « petit » est placé à l'intérieur du rond central. On tire au sort qui commence. Par la suite, c'est l'équipe qui a gagné la manche précédente qui commence. Un joueur de cette équipe *pointe* en plaçant le palet à cheval sur la ligne pointillée. Il l'envoie par une pichenette ou un mouvement du doigt le plus près possible du but. Ceux qui ne savent pas faire une pichenette (j'en ai rencontré) posent le palet au bord en le laissant dépasser et donnent un « coup de doigt ».

Les adversaires pointent à leur tour ou tirent. S'ils ne font pas mieux, ils continuent à jouer jusqu'à reprendre l'avantage ou épuiser leurs munitions ! Chacun joue à sa convenance quand il estime être le mieux placé ; il s'agit de s'entendre entre équipiers. La ligne rouge donne la limite de validité des palets. Tous ceux qui en sortent complètement sont éliminés du plateau. Et le petit, où peut-il aller ?

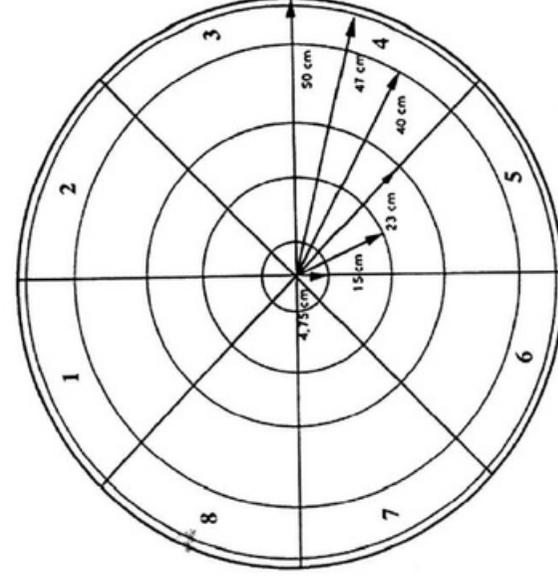
Déplacement du but – Il ne doit jamais sortir du 3^e cercle colorié, à 23 cm. Il se promène uniquement à l'intérieur des 3 cercles centraux.

S'il vient à sortir, les adversaires le replacent à la main dans le cercle où il se trouvait juste avant de sortir. Il doit être entièrement contenu dans ce cercle (non à cheval sur une limite) mais où ils veulent, le plus près possible de leurs palets, sans tenir compte de sa position initiale. Il convient donc d'être prudent dans le déplacement du but, car cela peut coûter cher. Lors d'un tir, repérez la zone du petit, surtout s'il est à cheval entre deux. Mettez vous d'accord sur son emplacement avant le tir. Le but fait partie d'un cercle tant

qu'il le touche, même très peu. Quand il doit être replacé à la main, il va dans la zone qu'il occupe en majorité.

Fin de partie – On joue autant de manches que nécessaire pour arriver à 13 points. A la fin d'une manche, l'équipe gagnante replace le but et commence à pointer. On peut convenir que le but est lancé d'une pichenette et doit se trouver dans un des 3 cercles du centre.

Gapion a fait ses preuves. Il est fluide, précis, cohérent, stratégique. Plus on est nombreux, meilleure est l'ambiance. A 8, bonne humeur et passion sont garanties !





Grand Bowling

Référence : E311jbis

Tarif : 5€

Caution : 100€



Déroulement du jeu et comptage des points

Une partie de bowling compte dix carreaux, ou *frames*. Chaque joueur lance deux boules à chaque carreau, sauf en cas d'abat, ou *strike*. Un abat consiste à faire tomber les dix quilles avec la première boule. La réserve, ou *spare*, consiste à faire tomber les dix quilles avec les deux tirs consécutifs du carreau .

- En cas d'abat (ou *strike*, indiqué par un « X ») : 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants.
- En cas de réserve (*spare*, indiquée par le nombre de quilles renversée au premier lancer, suivi d'un « / », par exemple « 8 / ») : 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant.
- Jeu ouvert (ou trou) : nombre de quilles abattues.
- Le dixième jeu est particulier. En cas d'abat au premier lancer, deux lancers supplémentaires sont accordés. En cas de réalisation d'une réserve, un lancer supplémentaire est accordé.

Ainsi, la marque parfaite est de 300 points, pour 12 abats consécutifs



Grande ascension

Référence : E145j

Tarif : 5€

Caution : 100€

GRANDE ASCENSION

Fiche signalétique

Public : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 1 à 4

Durée des parties : 10 min

Mécanisme : Adresse / Rapidité

Objectif : Tenter de faire monter une bille à travers une zone de trous.

Comment jouer ?

En tirant sur les cordes, les joueurs tentent de faire monter une bille à travers une zone de trous. Un des rares jeux où il faut apprendre à relâcher pour réussir !



Ice Team XXL

Référence : R1066j

Tarif : 3€

Caution : 20€

20mn

8+

2 JOUEURS

ICE TEAM

RÈGLES DU JEU

Un jeu de Bruno Cathala et Matthew Dunstan illustré par Camille Chaussy

PRINCIPE

A la tête de votre équipe d'Ours, participez à une course éffrénée et tentez de rapporter le plus grand nombre de Poissons à l'arrivée. Attention : sur cette banquise glissante, mouvante et fragile, tous les coups sont permis !

MATÉRIEL

- 1 plateau Départ
- 1 plateau Village d'arrivée
- 4 plateaux Parcours
- 24 tuiles Banquise
- 8 tuiles Igloo (à coller sur les cases Igloo - 8 autocollants fournis)
- 8 figurines d'Ours (4 avec une écharpe verte, 4 avec une écharpe rouge)
- 30 jetons Poisson avec une face "Poisson frais" et une face "Poisson congelé" (20 avec 1 Poisson, 12 avec 2 Poissons et 8 avec 3 Poissons)
- 2 dés

Avant votre première partie, collez les tuiles igloo sur leurs emplacements respectifs sur les 4 plateaux de jeu à l'aide des autocollants double-face.



Jeu de billes

Référence : E321j

Tarif : 3€

Caution : 50€

Jeu de billes

Ce bowling de table sera idéal pour jouer en famille ou entre amis. Ce jeu se joue aussi bien entre adultes qu'avec des enfants. Facile à installer, vous pouvez le sortir à tout moment, dans l'après-midi, en soirée ou même à l'apéro.

Règles du jeu : Le but du jeu est très simple, faites tomber les quilles pour gagner des points et remporter la partie ! Le joueur qui aura le plus de points au bout de 3 tours de jeu gagne le jeu.



Jeu de palets

Référence : R117v

Tarif : 3€

Caution : 40€

Jeu de palets

Voilà le classique jeu de palets complètement revisité avec des couleurs vives et des illustrations punchy ! Ce jeu de palet en bois, qui peut se jouer seul, est un jeu d'adresse et de concentration idéal à partir de 6 ans.

Comment être le champion des palets ? C'est simple, utilisez le lanceur pour diriger et envoyer le palet dans les différentes zones de couleur en visant pour atteindre le nombre de points maximum ou en laissant la chance vous accompagner !

Ce jeu convient à toute la famille car il comporte plusieurs niveaux de difficulté.

- Niveau 1 : chaque joueur doit marquer un maximum de points en 10 coups.
- Niveau 2 : le joueur lance les dés qui lui indiquent le nombre de points à atteindre en un minimum de coups !

Pour être le meilleur, il faudra bien viser, éviter les pièges et réussir le super lancer dans la lucarne pour gagner les 100 points tant convoités !

Ce jeu développe la concentration et l'esprit de compétition... ainsi que le sens de la stratégie. Un sac en coton permettra de ranger tous les accessoires : 2 palets, 2 dés et des pions de couleur pour marquer les manches.



Jeu des bâtonnets

Référence : R1170j

Tarif : 3€

Caution : 70€

"JEU DES BATONNETS"

Règles du jeu

But du jeu :

Ne pas être le dernier à retirer un bâton !

Installation du jeu :

Installer tous les bâtonnets sur le plateau et prenez place **de chaque côté**.



Déroulement du jeu :

Déterminez qui commencera à jouer en premier. On joue **chacun son tour**.

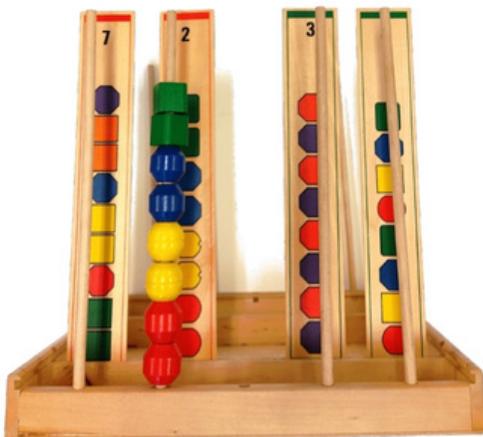
Chaque joueur peut retirer **1, 2 ou 3 bâtons** à chaque tour.

Celui qui prend **le dernier bâton** a perdu !

Attention il y a une astuce...

Âge minimum :

5 ans.



Jeu des brochettes

Dans ce coffret de jeux de perles en bois éducatif, votre enfant dispose de grosses perles en bois de formes et de couleurs différentes. Dans un premier temps, il les enfile sur un cordon de manière aléatoire et développe sa motricité fine et la précision de ses gestes. Quand il est à l'aise, votre enfant essaie de reproduire les modèles séquentiels des plaques en bois. Il observe attentivement le modèle et enfile les perles le long de la tige dans l'ordre et la couleur demandés. Cette seconde phase de jeu le familiarise aux formes, aux couleurs et au tri.

Jeu de brochettes

Référence : A38V

Tarif : 3€

Caution : 20€

Klask

Référence : E102v

Tarif : 4€

Caution : 80€

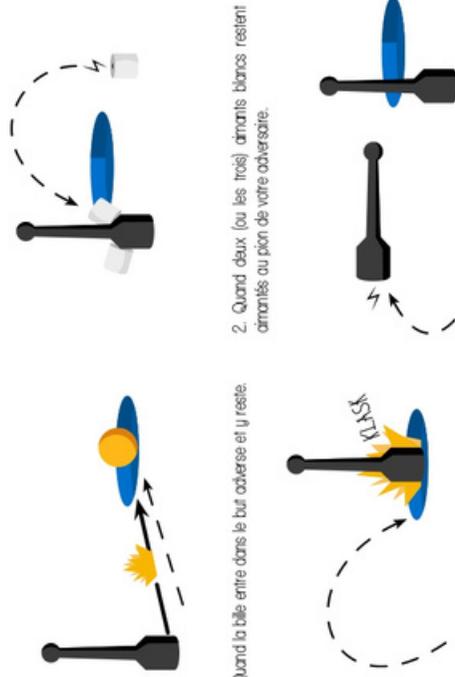


Comment jouer :

C'est parti ! Les joueurs frappent la bille sur la surface de jeu en déplaçant leur pion avec les aimants de pilotage situés sous le plateau. Les joueurs sont libres de frapper la bille à tout moment et n'ont pas besoin de jouer à tour de rôle. L'objectif est de marquer des points en entrant sa bille dans le but adverse situé de l'autre côté du plateau. Les joueurs doivent bien veiller à ne pas perdre le contrôle de leur pion, ni à faire tomber leur bille dans leurs propres buts car cette erreur rapportera un point à l'adversaire. Les joueurs peuvent également se servir de la bille pour déplacer les aimants blancs situés sur la surface de jeu, mais attention : quand deux aimants blancs restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point !

Le premier joueur qui réussit à remporter 6 points gagne !

Il y a 4 façons différentes de marquer un point :



1. Quand la bille entre dans le but adverse et y reste.

2. Quand deux (ou les trois) aimants blancs restent aimantés au pion de votre adversaire.

3. Quand votre adversaire ramène accidentellement son pion dans son propre but KLASK.
Remarque : vous obtenez ce point immédiatement même si votre adversaire est capable de sortir du but en utilisant son aimant de pilotage. Principe de base : quand vous entendez KLASK, c'est que vous avez gagné un point !

4. Si votre adversaire perd le contrôle de son pion et n'arrive plus à le récupérer avec son aimant de pilotage.

A chaque fois que vous gagnez un point :

- Vous déplacez votre pion de score d'un point supplémentaire dans la fente latérale du plateau.
- Vous replacez les trois aimants blancs sur leur position de départ au centre du plateau de jeu.
- Le joueur qui n'a pas gagné un point remet la bille en jeu à partir du coin qui s'est choisi.

IMPORTANT ! Vous ne pouvez gagner qu'un seul point à la fois. Même si vous entrez la bille dans les buts de votre adversaire et que votre adversaire tombe en même temps dans ses propres buts et attire deux aimants blancs, vous n'obtiendrez qu'un seul point.

Autres règles à savoir :

- Le jeu continue même si l'un des aimants blancs reste aimanté à un pion. Si deux aimants blancs (ou plus) restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les aimants blancs sur la surface de jeu en utilisant leur aimant de pilotage situé sous le plateau.
- Le jeu continue même si un aimant blanc tombe par-dessus le plateau.
- Si la bille tombe par-dessus un des bords du plateau, le joueur replace la bille dans l'angle de départ le plus proche de l'endroit où la bille est tombée et le jeu continue.

Adaptation et distribution pour la France :

COMPETO
WWW.KLASKGAME.COM
• OY MABRATORY LTD
JONKOPINGAUKI 32 0 51
030 HELSINKI FINLAND
WWW.COMPETO.FI

GiGoMic
GGMIC
ZA Les Garennes
F 62600 - Wimersau
France
www.ggomc.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'étouffement. Données et espaces à conserver
ATTENTION ! Ce jeu contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, consultez immédiatement une assistance médicale.



Kykkä

Référence : E306j

Tarif : 3€

Caution : 20€

FR

CONTENU :

24 quilles, 2 battes, caisse de rangement

BUT DU JEU

Dégager les quilles du terrain adverse.

Le premier joueur ou équipe qui réussit gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Installez le jeu à l'extérieur sur un sol lisse de préférence. Chaque équipe possède son terrain de 3m x 3m placé à 6m de distance de l'adversaire (voir illustration 2). Chaque équipe positionne 6 paires de quilles Kykkä, en ligne sur la ligne 2 (illustration 2), à 60cm des bords de son terrain (illustration 1). Présentation d'une paire de quilles = deux quilles l'une sur l'autre.



ILLUSTRATION 1 :

Placement des quilles sur la ligne 2 en début de partie.

COMMENT JOUER ?

Le jeu comprend deux manches, chacune ayant le même nombre de tours. Avant de débiter la partie, décider du nombre de tours pour chaque manche (entre 5 et 10). Les deux équipes commencent par lancer de la ligne de fond de leur terrain (voir illustration 2 : ligne 1) et procèdent ainsi jusqu'à ce qu'au moins une des quilles adverses sortent du terrain. Lorsque cela se produit, l'équipe lance alors à partir de la deuxième ligne de lancement à l'avant du terrain (voir illustration 2 : ligne 2).

Chaque équipe lance deux battes par tour. A son tour, l'équipe essaye avec sa batte de dégager des quilles adverses hors du terrain. Après avoir joué deux battes, le tour passe à l'équipe adverse qui procède de même. Les battes sont transmises à l'équipe adverse.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que le nombre de tours prévus initialement ait été effectué. Puis on compte les points.

COMPTER LES POINTS

Pour chaque quille qui est restée à l'intérieur du terrain adverse, ou toujours sur une ligne de départ, l'équipe marque -2 points, et pour toute quille qui est sur les bords de l'aire de jeu -1 point.

Si l'équipe réussit à dégommer toutes les quilles adverses du terrain, elle marque +1 point pour chaque batte non utilisée.

Par exemple : Si l'équipe A a laissé deux quilles en place sur le terrain adverse et que l'équipe B a réussi à dégommer toutes les quilles après la première batte du dernier tour, l'équipe A marque -4 points et l'équipe B marque +1 point.

Après avoir compté les points, la seconde manche peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

On cumule les points à la fin de la seconde manche. L'équipe qui totalise le plus de points (ou le moins de points négatifs) gagne la partie.

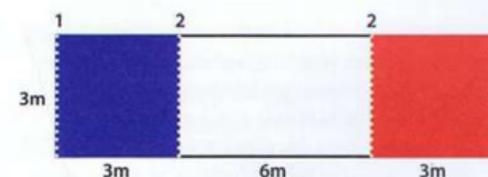


ILLUSTRATION 2 :

Les carrés rouge et bleu représentent les terrains des deux équipes, et les lignes en pointillé leurs lignes de lancement.



La Tour de Babel

Référence : E325j

Tarif : 5€

Caution : 60€

La tour de Fröbel : un jeu de coopération géant

Un jeu en bois coopératif géant pouvant réunir de 3 à 24 joueurs. Tous sont unis pour constituer la tour sans la faire basculer. Les enfants ou les adultes découvrent ainsi **un jeu collectif où chacun trouve facilement sa place.**

Un jeu coopératif original idéal en collectivité ou pour un goûter d'anniversaire.

« *Spielen : Spiel ist die höchste Stufe der Kindesentwicklung.* » : Friedrich Fröbel

« *Jouer : Le jeu est l'étape la plus importante du développement de l'enfant.* »

But du jeu : Tous les joueurs devront coopérer afin de placer tous les blocs de bois pour recréer la tour.

Nombre de joueurs : Jusqu'à 24 joueurs

De 4 à ...ans

Contient :

*6 Pièces de bois rainurées

*1 Etrier avec une tige métallique

*1 Plaque avec 12 trous et 12 cordons (pour 24 joueurs) de 4 m de long (2 mètres de corde par joueur)

*Règle du jeu en Français

Règle du jeu :

Chaque joueur a une ou plusieurs cordes à la main et forment un cercle de telle sorte que le dispositif de suspension puisse être aligné sur les plots.

Après avoir placé le dispositif dans la rainure d'un bloc il va falloir constituer la tour sans que celle-ci ne bascule. Le groupe devra ainsi coopérer afin de placer correctement les blocs.

Les joueurs doivent décider au début de la partie si lorsque le crochet tombe, le plot peut être mis en place à nouveau, ou s'il est retiré de la partie.

Variantes :

1-Jouer « à l'envers » et défaire la tour

2-Les joueurs ne communiquent pas pendant la partie.

3-Les participants jouent à une seule main ou avec leur main faible

Un jeu en bois coopératif fabriqué en Autriche.

<https://www.jeujouethique.com/tour-de-frobel-jeu-de-cooperation-geant.html> (Consulté sur ce site le 25/07/2018)



Laby Toupie

Référence : E69m

Tarif : 5€

Caution : 100€

LABY TOUPIE

Nombre de joueurs :

1 et +

Age:

A partir de 6 ans

Matériel:

1 plateau bois

1 boule en bois a visser

6 toupies

1 règle du jeu

Taille du jeu:

Longueur 60 cm / Largeur 25 cm



But du jeu:

Les toupies se situent dans le compartiment de rangement à la base du jeu. Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du jeu (devant les 5 pitons en ligne.) Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous. Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué ses 6 toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant. Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.



Jeu du lancer d'anneaux

Référence : E101v

Tarif : 3€

Caution : 20€

LANCER D'ANNEAUX - RÈGLES

Un jeu d'adresse classique qui demande précision et persévérance.

BUT DU JEU DE LANCER :

Marquer le maximum de points

Composition du jeu :

2 barres en bois qui forment une croix
Anneaux en corde

Nombre de joueurs:

2 à 8 joueurs

Préparation du jeu :

Posez la cible au sol à une distance entre 1m50 et 4 mètres suivant la difficulté souhaitée.

Règle du jeu Lancer d'anneaux :

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est entré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas récupérés.

À la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Un partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs.

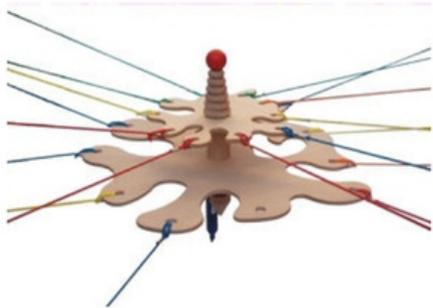
Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

Amusez-vous bien...

Variantes du jeu de lancer d'anneaux :

- Plus facile : on peut relancer les anneaux qui sont tombés à côté de la cible.
- Plus difficile : on ne peut jouer qu'avec la main gauche ou droite, on joue les yeux bandés, on se retourne avant de lancer l'anneau.

De nombreuses possibilités, à vous de créer votre propre règle...



Jeu de dessin coopératif

Référence : E108v

Tarif : 5€

Caution : 100€

MAMMUTH

Fiche signalétique

Public : à partir de 6 ans

Nb de joueurs : 3 à 10

Durée des parties : 15 min

Mécanisme : Adresse / Coopération

Objectif : Dessiner ensemble.

Comment jouer ?

Le crayon permet de réunir jusqu'à 10 joueurs, tenant simultanément un crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner sur des feuilles de papier.

On peut imaginer de nombreuses applications comme faire un circuit de voiture ou des balises à contourner, façon régates, sortir d'un labyrinthe (les joueurs devront suivre le circuit sans déborder des limites), réaliser un dessin ... Il n'y a pas de limite à l'imagination. Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".

Le jeu requiert beaucoup d'écoute et d'attention à l'autre. Il donne à chacun une place irremplaçable



MICRO MACRO CRIME CITY GEANT

Description

MicroMacro vous propose de résoudre des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails.

Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observations minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse !

Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retrouvent la première carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

Micro macro crime city

Référence : R1064jbis

Tarif : 3€

Caution : 30€



Mikado Géant

Référence : R172v

Tarif : 2€

Caution : 30€

MIKADO

Ce jeu de bâtonnets à enlever exige habileté et concentration.

Pour commencer le jeu

Prendre les bâtonnets dans la main de telle sorte que le poing repose sur la table.

En ouvrant la main, les bâtonnets tombent sur la table en formant un cercle.

Si le jet n'est pas réussi (par exemple, si les bâtonnets restent serrés), il est permis de recommencer.

Le jeu proprement dit

Essayer, chacun à son tour, d'enlever les bâtonnets un après l'autre sans qu'un autre bâtonnet du jeu ne bouge.

Une pression exercée avec le doigt sur la pointe du bâtonnet permet de le retirer de la façon la plus sûre.

Si un autre bâtonnet bouge, il faut cesser de jouer et c'est au tour du joueur suivant.

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de tours à jouer par partie.

Le gagnant est celui qui aura obtenu le plus de points.

A préciser avant de commencer à jouer

- la valeur de chaque bâtonnet : soit un point pour chacun, soit une valeur différente suivant la couleur ;

- un bâtonnet désigné en début de part (le seul d'une couleur) peut être désigné comme mikado ; il donne droit à 20 points ;

- peut-on se servir d'un bâtonnet pour en enlever d'autres ? si oui, est-ce uniquement avec le mikado ?



Mini billard

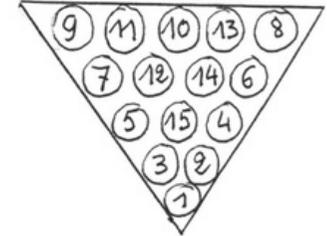
Référence : E312j

Tarif : 5€

Caution : 30€

BILLARD AMERICAIN

Position du triangle : La pointe au centre, le bord supérieur à 10 cm et parallèle à la petite bande.



Bille n° 1 face au point de cassage.

Chacun sa moitié de billard

Le jeu se joue sur 120 Points et lorsque la bille blanche est rentrée sur 115 points.

La partie est gagnée à 61 points (58 quand la blanche est perdue.)

Si la blanche reste en jeu, elle soit se jouer en 3 bandes et vaudra 5 points.

Si 1 bille reste, elle doit se jouer en 3 bandes, si elle rentre en moins, les points vont à l'adversaire.

Le joueur **visiteur** casse la première manche

Le joueur **visité** casse la deuxième manche

Après la casse, rejouer 1 fois.

A la casse, le camp où une bille tombe le désigne; Si une bille dans chaque camp, la première tombée indique le camp et le joueur passe son tour. Si les billes tombent simultanément, le joueur choisit son camp.

Si la blanche rentre après la casse, le joueur perd 5 points et passe son tour.

Lorsque la blanche rentre : le point de la bille marque mais moins 5 points et le joueur passe son tour.

Lorsqu'une bille tombe dans le camp adverse : les points vont à l'adversaire, le joueur passe son tour.

Si une bille est éjectée hors du billard, la remettre au point central du jeu et le joueur passe son tour.

Si une bille est poussée, les points vont à l'adversaire.

Mini Bowling



Mini Bowling

Référence :E311j

Tarif : 5€

Caution : 100€

Déroulement du jeu et comptage des points

Une partie de bowling compte dix carreaux, ou *frames*. Chaque joueur lance deux boules à chaque carreau, sauf en cas d'abat, ou *strike*. Un abat consiste à faire tomber les dix quilles avec la première boule. La réserve, ou *spare*, consiste à faire tomber les dix quilles avec les deux tirs consécutifs du carreau .

- En cas d'abat (ou *strike*, indiqué par un « X ») : 10 + nombre de quilles abattues après les deux lancers suivants.
- En cas de réserve (*spare*, indiquée par le nombre de quilles renversée au premier lancer, suivi d'un « / », par exemple « 8 / ») : 10 + nombre de quilles abattues au lancer suivant.
- Jeu ouvert (ou trou) : nombre de quilles abattues.
- Le dixième jeu est particulier. En cas d'abat au premier lancer, deux lancers supplémentaires sont accordés. En cas de réalisation d'une réserve, un lancer supplémentaire est accordé.

Ainsi, la marque parfaite est de 300 points, pour 12 abats consécutifs

Référence :E303j

Tarif : 3€

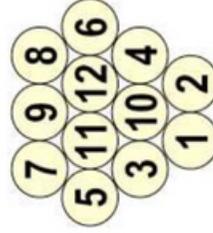
Caution : 35€

Mölkky



Les Quilles

Ce sont des morceaux de bois simplement ronds, et tronqués à la tête. Sur la partie tronquée, le numéro de la quille apparaît ainsi au joueur qui lance. Les douze quilles sont placées au départ de la partie dans un ordre précis en quatre rangées, un peu comme au billard.



Déroulement du jeu

Le Mölkky se joue en individuel ou par équipe (ce qui est de loin le plus amusant) Les joueurs utilisent un rondin en bois (le mölkky) pour tenter de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12. En début de partie ces quilles sont placées toutes regroupées. Faire tomber une quille rapporte le nombre de point inscrit dessus. Faire tomber deux quilles ou plus rapporte un nombre de point égal au nombre de quilles qui sont tombées (par exemple faire tomber trois quilles rapporte 3 points). Après chaque jet, les quilles tombées sont relevées à l'endroit exact où elles sont tombées. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et on fait autant de tours que nécessaire pour qu'un joueur ou une équipe marque exactement 50 points.

Ex : Jean lance la Mölkky et fait tomber 4 quilles qu'il relèvera à l'endroit même où le Mölkky les a envoyés. Il gagne alors 4 points C'est ensuite au tour de Jeanne de jouer. Elle choisit de tenter de faire tomber la quille N° 9. Si elle parvient à faire tomber uniquement cette quille, elle marquera 9 points

Important ! : Le joueur ou l'équipe ne renversant aucune quille trois tours d'affilée est éliminé.

But et fin du jeu

Le but du jeu et de marquer exactement 50 points.

Il est formellement interdit de marquer plus de 50 points. A l'approche de ce score, il convient donc d'être prudent et de ne renverser que la ou les quilles susceptibles de faire atteindre 50 points. Si le score est dépassé, on retombe à 25.

Exemple : l'équipe de Jean est à 48 points. Pour gagner, il doit atteindre les 50 points. Il doit donc : soit faire tomber 2 quilles, soit uniquement la quille N° 2.

Variantes

- Au lieu de retomber à 25 points en cas de dépassement des 50 il est possible soit de retrancher 25 points,
- soit de déduire le dépassement. *Ex : Jean est à 48 points, il renverse la quille N° 11, son score est de 59 points. On retranche alors les 9 points de dépassement au score cible. Son nouveau score est alors de 41*
- Pour des parties plus courtes, il peut aussi être décidé que le premier joueur à 50 gagne la partie.

La stratégie

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du billard par la stratégie de choix des points et des interdits, du bowling par la recherche du renversement. C'est aussi un jeu de hasard car le renversement des quilles entre elles est plus aléatoire qu'au bowling par l'évolution de la disposition générale. C'est aussi un jeu d'influence et de négociation des autres joueurs mais aussi de ses coéquipiers.

Ne perdez jamais de vue que le Mölkky est un jeu convivial. Fair Play et bonne humeur sont de rigueur !



Pack Multidéfis

Pack Multidéfis

Référence : R921j

Tarif : 4 €

Caution : 250 €

PACK MULTIDÉFIS

Ce pack regroupe des jeux complémentaires :1 jeu de lancer, 1 jeu de mémoire & 1 jeu d'adresse.

Chaque jeu se glisse sur le même support, ils doivent donc être joués les uns après les autres.

Détail des jeux du pack Multidéfis :

- Ringo Bingo : jeu de lancer d'anneaux en corde
- Memory des animaux : jeu de mémoire
- SOS : jeu de précision et d'habileté : suivez le parcours sans faire tomber la bille dans les trous

Ce pack est idéal pour organiser des tournois ou des challenges.



Parachute

Référence : E204j

Tarif : 2€

Caution : 40€

LE PARACHUTE

Fiche signalétique

Public : à partir de 4 ans

Nb de joueurs : 3 à 8

Durée des parties : 10 min

Mécanisme : Adresse / Coopération

Objectif : Outil permettant d'intégrer des enfants porteurs de handicap dans un groupe et faire coopérer ensemble des personnes de capacités différentes. De plus, il permet de développer le sens du rythme. Les activités langagières peuvent aussi faire partie de la plupart des jeux de parachute.

Comment jouer ?

Voici certaines suggestions, faciles et adaptées pour la petite enfance, de jeux à faire avec un parachute :

- Pop corn : Faire de petites vagues et ajoutez des balles de tennis sur le parachute
- Rouler les balles : Faire rouler des balles dans l'orifice situé au centre du parachute
- Faire des vagues : Tout en tenant le parachute, tout le monde bouge les bras vers le haut et vers le bas pour faire de petites et de grandes vagues
- Soulever le parachute : Lever le parachute bien haut, par-dessus la tête puis, le ramener vers le bas pour entendre les bruits doux et des petites brises. Bouger le parachute plus vite pour remarquer les différents effets.
- Champignon : En se tenant debout, soulever le parachute de terre jusqu'à la taille en comptant. Arrivé à trois, demander à tout le monde de soulever le parachute au-dessus de leur tête, puis de s'accroupir en tirant le parachute fermement derrière soi. L'effet d'un champignon est ainsi créé au moment où le parachute retombe.
- Jeu du chat : Soulever le parachute bien haut, par-dessus la tête. Demander à un enfant de courir (sauter, sautiller, tourner ou de ramper) jusqu'à l'autre côté avant que le parachute ne descende et ne le touche.



Passe Trappe

Références : E183j, E182j, E315j

Tarif : entre 3 et 4€ selon la taille

Caution : entre 55 et 80€ selon la taille

Règle du jeu

LEPASSE-TRAPPE

LE MATERIEL :

- Un cadre en hêtre massif avec un fond glissant et 2 élastiques
- 10 palets
- 6 pions – permettant d'afficher les manches gagnées
- Un sablier.

COMMENT JOUER

Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 2 joueurs jouent en même temps.
Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse.
Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques. (voir figure 1)

Quelques précisions :

La partie commence après que les deux joueurs se soient frappés dans les mains.
Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets (l'autre main pourra s'agripper au cadre).
Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur.
Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.
Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp.

LES VARIANTES

1. **La variante du sablier** – la plus jouée, rajoute un peu de stress :
La partie se joue en 4 manches gagnantes.
Déroulement d'une manche :

Un des deux joueurs retourne le sablier, les joueurs se frappent dans les mains et c'est parti pour environ 45 secondes de folie. La manche se termine dès que le temps est écoulé. Sera déclaré vainqueur d'une manche le joueur ayant le moins de palets dans son camp. Le gagnant place alors un pion dans l'un des trois trous.

En cas d'ex æquo après le temps de sablier soit écoulé, il faudra jouer le **palet en OR** :
Le joueur se jouera avec un palet par joueur, chacun ayant son palet dans la main. Les joueurs se frappent dans les mains et c'est reparti. Le premier franchissant la Trappe a gagné la manche.

Si l'un des deux joueurs n'a plus de palet dans son camp avant le temps imparti, il est alors " trop fort " et peut crier " champion du monde ". La manche compte double, le gagnant pose 2 pions.

2. **La variante classique** - pratiquée dans les toumois et lors du championnat de France ; un conseil, mettez un bandeau, un short et des baskets, vous devenez un vrai sportif ! :

La partie se joue en 2 manches gagnantes. Sera déclaré vainqueur d'une manche le joueur n'ayant plus de palet dans son camp. A chaque manche gagnée, le gagnant pose un pion dans l'un des trois trous.

3. **La variante du solitaire** – alors là, la folie vous guette :

Comme vous l'avez compris, vous jouez seul. Placez les 10 palets dans votre camp, retournez le sablier, frappez vous dans les mains- et bien oui, faut y croire jusqu'au bout. Le but étant d'avoir le moins de palet dans son camp le sablier terminé.

4. **La variante du solitaire réfléchi** - pour les intelligos.

Vous jouez seul et sans le sablier. Vous devez faire passer un maximum de palets en 20 coups.

5. **La variante du qui rit perd** – pour une ambiance électrique; un conseil, prenez 1 arbitre, voire 2.

Cette variante se joue comme celle du sablier. Une exception et non des moindres, si un des joueurs voit son adversaire rire (on entend par rire, voire ses dents), il peut coucher le sablier pour l'arrêter, établir le constat du rictus et punir le rieur en lui disposant délicatement un de ses propres palets dans son camp. La partie alors recommence, le sablier debout, on se frappe dans les mains.....

6. **La variante de l'ambidextre** – non, ce n'est pas qu'un jeu de manchots :

Cette variante se joue comme celle du sablier mais une manche se joue sur 2 temps de sablier. Le premier sablier avec la main la plus adroite, le deuxième avec l'autre.

LE GRAND CHELEM

Le grand chelem réunit les 4 premières variantes. Chaque épreuve donne un nombre de points :

La variante du solitaire réfléchi : 2 points marqués par palet ayant franchi la trappe

La variante du solitaire : 2 points marqués par palet ayant franchi la trappe

La variante classique : 30 points marqués par manche gagnée

La variante du sablier : 30 points marqués par manche gagnée

Sera désigné vainqueur le joueur ayant totalisé le plus de points.

Petites astuces :

- pour les moins grands: pour éviter de casser les oreilles des adultes, collez un morceau de feutrine de chaque côté de la trappe.

- pour les grands: pour éviter de réveiller les enfants qui dorment, collez un morceau de feutrine de chaque côté de la trappe.



Planche à rebonds 4 joueurs

But du jeu :

Etre le premier joueur à vider son camp de tous les palets.

Règle du jeu :

Chacun des 4 joueurs se place d'un côté du jeu et pose quatre 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 les camps adverses, en les propulsant avec son élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps et le plus vite possible.

Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il est déclaré vainqueur et une nouvelle partie peut démarrer.

Adresse et rapidité seront les maîtres mots !

Passé trappe 4 joueurs

Référence : E326j

Tarif : 5€

Caution : 200€



Pengoloo Géant

Référence : E106v

Tarif : 5€

Caution : 100€

But du jeu

Le premier joueur à recueillir six pingouins et leurs oeufs sur son iceberg a gagné.

Préparation du jeu

Placez un oeuf sous chaque pingouin. Mélanger les pingouins et placez-les au milieu de la table. Chaque joueur prend une planchette de support iceberg.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A chaque tour, lancez les deux dés colorés puis soulevez deux pingouins de votre choix pour trouver les oeufs correspondant à la couleur des dés.

Chaque fois qu'un pingouin est soulevé, tous les joueurs doivent être en mesure de voir la couleur de l'oeuf placé en dessous.



- Si vous ne trouvez aucun des oeufs correspondants aux couleurs sur les dés, remplacez les pingouins sur leurs oeufs. C'est au tour du joueur suivant.
- Si vous trouvez l'un des oeufs correspondants, placez le pingouin et son oeuf à l'intérieur sur votre planchette iceberg. C'est au tour du joueur suivant.

- Si vous trouvez les deux oeufs correspondants, placez les deux pingouins ainsi que leurs oeufs sur votre planchette iceberg et rejouez.

Vous pouvez aussi chercher les oeufs sous les pingouins déjà pris par un autre joueur (mais ne les prenez pas). Une fois qu'un pingouin a été pris, on ne peut pas le retirer de son iceberg.

Les joueurs ne sont pas autorisés à changer les pingouins de place sur leur planchette.

Alternative (pour les plus grands)

Les joueurs peuvent s'entraider ou communiquer de fausses informations.

Pour les joueurs d'un âge un peu plus élevé (6 ans et plus)

En plus de pouvoir prendre les pingouins au milieu de la table, les joueurs sont autorisés à prendre les pingouins de leurs adversaires. Dans ce cas, les oeufs et pingouins peuvent être déplacés d'un iceberg à l'autre.

Gagnant/gagnante

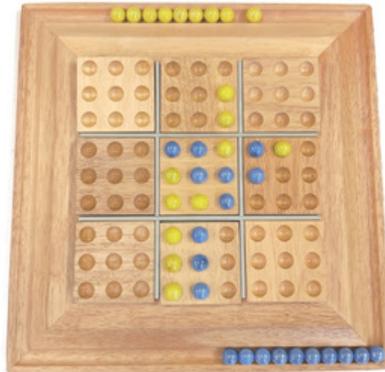
Soyez le premier à obtenir six pingouins pour gagner. Si le dernier pingouin placé au milieu est pris et qu'aucun joueur n'a collecté six pingouins, celui qui a remporté le plus de pingouins a gagné.

Dans le cas où les joueurs finissent avec le même nombre de pingouins, celui qui a récupéré le dernier pingouin gagne.



© 2015-2017 Blue Orange. Pengoloo et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu





Pentago XXL

Référence : E300J

Tarif : 5€

Caution : 50€

Règles de jeu



Avant de débiter une partie, veuillez à vider le grand plateau de jeu. Celui-ci est perforé de 36 cavités. Ce grand plateau se compose de 4 mini-plateaux déboîtables, comprenant, chacun, 9 cavités.

Chaque joueur choisit la couleur avec laquelle il jouera jusqu'à la fin du jeu. Le joueur qui commence la partie place une bille dans une cavité de son choix. Après avoir déposé sa bille, le joueur fait pivoter l'une des quatre parties du grand plateau d'un quart de tour (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens opposé.

A chaque tour de jeu, le joueur doit faire pivoter un des mini-plateaux, même s'il s'agit d'un plateau sur lequel il n'a pas placé de bille.

Le second joueur fait la même chose, c.-à-d. qu'il pose une bille et fait pivoter un des 4 mini-plateaux. Et ainsi de suite ...

Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes de sa couleur, remporte la partie!

Un alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal et peut déborder sur 2 ou 3 mini-plateaux. Lorsqu'un des joueurs parvient à aligner 5 billes sur une rangée en déposant une bille dans une cavité, il ne doit plus tourner un des mini-plateaux.

Un match est déclaré nul lorsque toutes les cavités ont été comblées sans parvenir à un alignement de 5 billes identiques. De même, le match est nul si 2 joueurs alignent 5 billes de leur propre couleur après qu'un joueur a fait pivoté un des mini-plateaux.

Pour de plus amples informations, n'hésitez pas à visiter : www.pentago.se!

Ping Pong

Référence : R407J

Tarif : 2€

Caution : 30€



REGLEMENT SIMPLIFIE TENNIS DE TABLE

Collège LAMBESC

DECOMPTE DES POINTS

- Le vainqueur d'une partie est celui qui gagne le premier 1, 2, 3 ou 4 manches (selon la compétition).
- Une manche se gagne en 11 points d'écart entre les adversaires. Si le score est de 10 à 10, il y a prolongation jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 2 points de plus que l'autre, c'est-à-dire au plus tôt sur le score de 12 à 10.
- Le point va à celui qui conclut avec succès un échange.
- Ce sont toujours les points du serveur qui sont donnés en premier à l'annonce du score.



MARQUE

Un joueur marque un point lorsque son adversaire commet l'une des erreurs suivantes :

- Il n'arrive pas à renvoyer la balle.
- Il la renvoie en dehors de la demi table adverse.
- Il laisse rebondir la balle plus d'une fois dans son propre camp avant de la renvoyer.
- Il touche la balle plusieurs fois de suite.
- Il frappe la balle de volée (sans qu'elle rebondisse sur la table) *en-dessus de sa demi table*.
- Il déplace la table en jouant.
- Il touche le filet ou un poteau.
- Sa main libre touche la table.
- Il effectue un mauvais service (voir Service).



REGLES DE JEU :

Si la balle touche le bord de la table, elle est bonne. Si elle touche le côté de la table, elle est mauvaise. Un joueur n'a pas le droit de reprendre la balle de volée (sans qu'elle touche la table) mais si cela se produit, *deux cas* sont possibles :

- Si je la reprends de volée *dernière, au hors de la table*, alors, le point est pour moi.
- Si la balle de l'adversaire sortait de la table, mais que je la reprends de volée *en-dessus de la table*, alors, le point est pour mon adversaire.

SERVICE

C'est le tirage au sort qui décide de celui qui sert le premier. Le service change tous les 2 points, sauf durant les prolongations où il change à chaque fois.

L'exécution du service doit obéir aux règles suivantes :

- La balle repose sur la paume de la main ouverte.
- La main qui tient la balle doit être au-dessus du niveau de la table.
- La balle doit être lancée vers le haut (plus de 16 cm).
- La balle doit être frappée quand elle redescend et derrière la table.
- La balle doit rebondir d'abord dans son camp, puis dans le camp de l'adversaire.
- La balle peut sortir sur les côtés de la table.
- On peut servir en diagonale et aussi dans la ligne droite en simple.



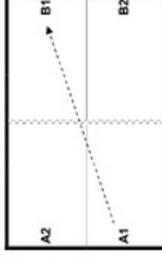
Il convient de recommencer un service lorsque :

- La balle touche le filet ou ses poteaux puis touche le camp adverse (« balle à remettre »). Si la balle ne touche pas le camp adverse, elle est fautive.
- Le relanceur n'était pas prêt au moment du service.

DOUBLE

On est obligé de servir en diagonale, du demi-camp droit (délimité par une ligne blanche) vers le demi-camp droit adverse.

Ensuite on peut jouer sur toute la table, mais chacun son tour.



Changement de service :

- A1 sert sur B1 (2 services).
- B1 sert alors sur A2 qui a permis avec A1 (2 services)
- A2 sert alors sur B2 qui a permis avec B1 (2 services)
- B2 sert alors sur A1 qui a permis avec A1 (2 services) et ainsi de suite tous les 2 services.

Après le service, chacun joue *obligatoirement à son tour*.

En plus des cas prévus en simple, une équipe de double marque un point lorsque le double adverse commet l'une des fautes particulières suivantes :

- Au service, le joueur fait rebondir la balle sur la *demi-table gagnée*, dans un camp ou dans l'autre.
- Un joueur frappe la balle *en-dehors de son tour*.



Il ne peut pas y avoir de gêne entre les 2 joueurs de la même paire.



Pitch Car

Références : E152j & E152jbis

Tarif : 3€

Caution : 50€

PITCHCAR

La victoire est à portée de main !

MATERIEL :

- 8 voitures différentes,
- 16 barrières de sécurité,
- 6 lignes droites,
- 10 courbes,
- 1 autocollant pour la grille de départ,
- la règle de jeu.

BUT DU JEU : de 2 à 8 joueurs

LA COURSE CLASSIQUE
Après avoir obtenu votre place sur la grille de départ, être le plus rapide à faire trois tours de circuit.

COMMENT JOUER :
Les déplacements des voitures doivent se faire par PITCH'NETTE (voir photo 1). Tous les doigts peuvent être utilisés. Les joueurs jouent à tour de rôle. Si votre voiture se retourne ou sort de la piste, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir. C'est alors au concurrent suivant de jouer. Si votre voiture sort un adversaire, vous devez replacer votre voiture à l'endroit du tir ainsi que la voiture de l'adversaire à l'endroit du choc. C'est alors au concurrent suivant de jouer. Les joueurs pourront à tour de rôle concevoir leur propre circuit.

Voici quelques exemples au dos.
Les joueurs auront le droit avant de jouer de décaler leur voiture et une épaisseur de pion si celle-ci est collée à une barrière de sécurité ou à une autre voiture.

LA COURSE CLASSIQUE
Avant la course, les joueurs doivent procéder aux essais qualificatifs. Seul sur la piste, chaque joueur effectuera le coup possible un tour de circuit. Les adversaires essaieront de le dépasser.
La hiérarchie des essais définira les joueurs qui placent sur la grille de départ (voir photo 2). Le premier à avoir franchi la ligne d'arrivée après trois tours est déclaré vainqueur. Les points attribués seront alors les suivants :

1 ^{er}	10 pts	3 ^e	6 pts	5 ^e	4 pts	7 ^e	2 pts
2 ^e	8 pts	4 ^e	5 pts	6 ^e	3 pts	8 ^e	1 pt

Vous pouvez organiser un championnat du monde en individuel ou par équipes de 2 voitures. Chaque joueur construira son propre circuit et débutera la séance d'essai.
Précision : il est possible qu'une voiture par une PITCH'NETTE puissante saute par dessus plusieurs portions de circuit ; ce coup sera autorisé si le saut n'exécède pas 2 portions de circuit.

2^e variante : LA COURSE POURSUITE
Cette variante se joue à 2 ou par équipe. Les joueurs se placent à l'opposé, 8 portions de circuit doivent les séparer. A deux, est déclaré vainqueur le joueur ayant rattrapé son adversaire. En équipe, lorsqu'un adversaire est doublé, il sort du jeu. Dès que le dernier joueur de l'équipe adverse sera rattrapé, la partie sera gagnée.

Photo 1

Photo 2

2^e variante : LA COURSE TRASH
Cette variante se joue comme la course classique à quelques exceptions près :
• Il est permis de sortir les adversaires de la piste. Dans ce cas, l'adversaire sorti de la piste replacera sa voiture à l'endroit du tir du joueur ayant provoqué le choc.
• Les voitures peuvent se retourner. Dans ce cas, contrairement au jeu de base, le joueur qui s'est retourné perd un tour et n'est pas obligé de replacer sa voiture à l'endroit du tir.

Exemples de circuits possibles

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Visitez notre site web : www.ferti-games.com

© 2003 Ferti.
PITCHCAR est un jeu de Jean Du Poil, édité par :
FERTI - Z.A. du Buisson de la Coulère - 3, allée des Aulnes - 73150 TRAPPES.
Mise en page : Armodeo Editions.
e-mail : ferti@wanadoo.fr
Fabriqué en France



Pommela

Référence : E104v

Tarif : 4€

Caution : 60€

Règle du jeu Pomela

1 plateau arbre
2 cueilloirs
10 boules (pommes)
20 points (pots de confitures)
1 sablier
1 panier
1 règle du jeu

A partir de 6 ans
2 à 4 joueurs
En équipe de 2



But du jeu : Obtenir le plus grand nombre de pot de confitures.

Choisir de jouer en individuel ou en équipe.

Déposer les pommes sur l'arbre, préparer le sablier et déposer le panier à environ 20 cm de l'arbre.

Déroulement :

Individuel : Chacun son tour, et le temps du sablier, les joueurs prennent les deux cueilloirs, et doivent récolter le maximum de pommes et les déposer dans le panier. Lorsque le temps est terminé les joueurs s'arrêtent.

Les joueurs récupèrent autant de pots de confiture qu'il y a de pommes dans le panier. Il faut ensuite replacer toutes les pommes sur l'arbre pour le joueur suivant.

En équipes de 2 : Les deux joueurs d'une équipe prennent chacun un cueilloir et ensemble ils doivent récolter le maximum de pommes et les déposer dans le panier. Lorsque le temps est terminé les joueurs s'arrêtent.

L'équipe récupère autant de pots de confiture qu'il y a de pommes dans le panier. Il faut ensuite replacer toutes les pommes sur l'arbre pour l'équipe suivante.

Fin du jeu : Le jeu s'arrête lorsque chaque joueur ou chaque équipe est passé une fois. Le joueur ou l'équipe qui a récupéré le plus grand nombre de pot de confiture a gagné.

Attention : Chaque pomme tombée en dehors du panier est retiré du jeu pour le joueur ou l'équipe qui l'a échappée.



Puissance 4 géant

Référence : E514v

Tarif : 3€

Caution : 20€

"PUISSANCE 4"

Règles du jeu

But du jeu :

Le but de ce jeu très célèbre est d'aligner 4 pions de sa couleur, en vertical, en diagonal ou en horizontal !

Installation du jeu :

Selon la taille du jeu que vous avez choisi et selon les personnes qui vont y jouer, vous le placerez au sol ou sur un table.

Déroulement du jeu :

1. Chacun des 2 joueurs regroupe ses pions.
2. On joue chacun son tour.
3. Quand un joueur a aligné 4 pions de sa couleur, il a gagné !
4. Pour les grands joueurs, pourquoi ne pas tenter de poursuivre avec un Puissance 5 en alignant 5 pions ?!



Âge minimum :

5 ans.



Quarto

Référence : E99j

Tarif : 5€

Caution : 100€

FR

QUARTO!®

PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de 16 cases
 - 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères (fig. 1): claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse.
- En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU

Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig. 2).

Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le premier joueur est tiré au sort.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire (fig. 4).
- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire.
- A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "QUARTO !" (fig 5).

1 Un joueur fait "QUARTO !" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée:

-> Il crée une ligne de 4 claires ou 4 foncées ou 4 rondes ou 4 carrées ou 4 hautes ou 4 basses ou 4 pleines ou 4 creuses.

Plusieurs caractères peuvent se cumuler.

-> Il n'est pas obligé d'avoir lui même déposé les trois autres pièces.

-> Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant "QUARTO !".

2 Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire:

-> Ce dernier peut "à ce moment" annoncer "QUARTO !", et montrer l'alignement: c'est lui qui gagne la partie.

3 Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

FIN DE LA PARTIE

- Victoire: un joueur annonce et montre un "QUARTO !".
- Egalité: toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

DUREE D'UNE PARTIE

- De 10 à 20 minutes.
- Il est possible en tournoi d'allouer à chaque joueur un temps limité d'une minute par coup.

VARIANTE POUR JOUEURS DEBUTANTS (ENFANTS...)

Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple:

créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig 6).

Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire "QUARTO !".



Jeu de Quilles

Règles du jeu :

Il faut faire tomber le plus de quilles possible avec la boule. On a le droit à 2 tirs. On gagne 1 point par quille tombée. Si on fait tomber toutes les quilles d'un coup, on gagne 20 points. Si on fait tomber toutes les quilles en 2 coups, on gagne 10. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Quilles en bois

Référence : E93v

Tarif : 2€

Caution : 50€



Quoridor

Référence : R1065j

Tarif : 5€

Caution : 80€

QUORIDOR®

FR

PRESENTATION

- un plateau de jeu;
- 2 zones de stockage;
- 20 barrières et 4 pions.

BUT DU JEU

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les barrières sont remisées dans leur zone de stockage (10 par joueur).

Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1).

Un tirage au sort détermine qui commence.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions:

les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

Pose des barrières:

une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

Face à face:

quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui (fig 6).

Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

DUREE D'UNE PARTIE

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).

Set de Croquet Junior

Référence : E305j

Tarif : 3€

Caution : 10€



JEU DE CROQUET - RÈGLES

BUT DU JEU : Être le premier à faire passer sa boule sous tous les arceaux du parcours et toucher le piquet final.

Composition du jeu :

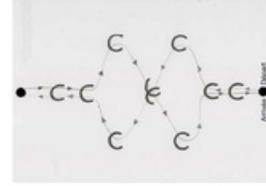
- 1 chariot
- 4 arceaux de 90 cm (x mallet)
- 4 boules de 6,5 cm
- 10 arceaux
- 2 piquets

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Règle du jeu de croquet :

Le terrain de jeu doit être long de 10 à 15 mètres et large de 6 à 8 mètres.

On plante les arceaux et les piquets selon un parcours spécifique représenté sur le schéma ci-contre. La distance entre le premier piquet et le premier arceau est d'environ 2 longueurs de piquets.



Le premier joueur place sa boule à côté du premier piquet. Il prend le mallet de la couleur correspondante et frappe la boule avec le mallet. Il doit essayer de faire passer la boule sous les arceaux suivant le parcours ci-contre. Le vainqueur est celui qui ramène le premier sa boule au piquet de départ après avoir fait le tour du parcours. Pour valider le passage à un piquet le joueur doit taper le piquet avec la boule.

Lorsqu'un joueur passe sa boule sous un arceau ou touche un piquet, il peut rejouer une fois. S'il passe sous 2 arceaux, il rejoue 2 fois.

Si un joueur en poussant sa boule touche celle d'un adversaire, ce qui se dit « roquer » ; il peut au choix :

- « croquer » cette boule : « Croquer » c'est placer la boule de l'adversaire contre la sienne qu'on maintient fermement avec le pied, on donne un fort coup de mallet contre sa boule ce qui donne un contrecoup qui doit chasser la boule de l'adversaire pour l'éloigner du parcours.

- ou rejouer 2 fois

Lorsqu'un joueur ne touche pas de boules, ne passe pas d'arceaux ou ne touche pas de piquets, c'est au tour du joueur suivant.

Variante des règles du jeu de croquet lorsqu'on joue en équipe : « Le corsaire »

Une fois tous les arceaux franchis, le joueur peut soit toucher le piquet final et gagner la partie soit devenir « corsaire ». Dans ce cas, une fois le dernier arceau passé, et en prenant bien soin de ne pas toucher le piquet, il peut empêcher ses adversaires d'y parvenir.

Lorsqu'une boule d'un adversaire s'en rapproche, il essaiera de la « roquer » puis de la « croquer » pour l'envoyer dans la direction opposée. Bien entendu le « corsaire » ne s'alignera jamais trop du but afin de pouvoir toucher le piquet rapidement lorsque cela sera nécessaire.

Cette technique permet lorsque l'on joue en équipe à son coéquipier de se rapprocher du but avant que les autres n'aient pu gagner. L'équipe gagnante est celle qui sera parvenue à ramener toutes ses boules au piquet final en premier.

Durant le jeu, on peut s'entraider. Si la boule d'un partenaire se trouve devant un arceau à traverser, le joueur peut l'y pousser en même temps que la sienne.



Shuffle Puck

Référence :E302j

Tarif : 5€

Caution : 80€

HOCKEY DE TABLE / SHUFFLE PUCK

Contenu : 1 table de Hockey de table
1 palet
2 poignées en bois

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Age : à partir de 5 ans

But du jeu :

Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.

Règle du jeu :

A l'aide d'une pièce, on tire au sort le joueur qui engagera la partie.

A chaque fois que vous parvenez à marquer un but, vous marquez 1 point.

Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner.

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs.

Tous les coups, directs et indirects, sont permis.

Que le meilleur gagne !

SIAM

Un jeu pour 2 personnes de Didier Dhorbait © 2005 Ferti – durée : environ 15 minutes

MATERIEL

- Un plateau de jeu en bois
- 5 éléphants
- 5 rhinocéros
- 3 blocs de rochers
- 5 feutrine à appliquer sous le plateau, 1 au centre et 1 sous chaque angle
- La règle de jeu

Nous sommes au Royaume de SIAM, jadis véritable paradis terrestre, terre d'immensité ou éléphants et rhinocéros vivaient en paix depuis des siècles. Un jour la terre se mit à trembler et SIAM fut alors réduite à trois régions entourées de gigantesques montagnes. Depuis éléphants et rhinocéros n'ont plus assez d'espace pour vivre ; ces deux espèces d'une force incroyable vont alors se livrer à une lutte sans merci pour régner sans partage sur deux territoires ...

BUT DU JEU

Après avoir choisi votre animal, être le premier à sortir une région montagneuse (bloc de rochers) à l'extérieur du plateau.

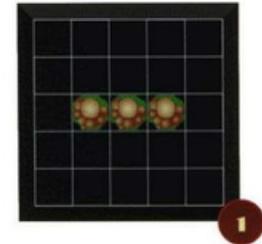
COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit son animal. Les joueurs joueront à tour de rôle.

Au début du jeu les animaux sont disposés à l'extérieur du plateau et les blocs de rochers au centre du plateau (fig. 1). Les éléphants blancs, animaux sacrés dans le royaume de SIAM commenceront à jouer.

Les joueurs ne pourront jouer à chaque tour de jeu qu'un seul de leur animal et ne faire qu'une des 5 actions suivantes :

- Entrer un de ses animaux sur le plateau
- Se déplacer sur une case libre
- Changer l'orientation de son animal sans changer de case
- Sortir un de ses animaux disposés sur une case extérieure
- Se déplacer en poussant d'autres pièces disposées sur le plateau



SIAM Deluxe

Référence : R369J

Tarif : 5€

Caution : 100€

Référence : E116v

Tarif : 5€

Caution : 150€



Suspense

Jeu No.1

1. Montez votre jeu en suivant les indications données sur les côtés du couvercle. Placez les boules blanches de façon à construire un "berceau" bien resserré.
2. Chaque joueur choisit une couleur et place les 8 billes de cette couleur dans la gouttière en face de lui. Quand il y a moins de 4 joueurs, les billes supplémentaires sont rangées dans leur sac.
3. Chaque joueur, à son tour, essaye de placer à l'aide de son bâtonnet une bille dans le "berceau" de boules blanches.
4. Si un joueur fait tomber une ou plusieurs billes de couleur, il les ramasse et les place dans sa gouttière.
5. La partie se poursuit, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'au moment où un joueur réussit à placer toutes les billes de sa gouttière dans le "berceau" de boules blanches et gagne ainsi la partie. Une nouvelle partie peut alors commencer, le joueur placé à la gauche du précédent gagnant commençant la partie.
6. **IMPORTANT** : les joueurs doivent obligatoirement essayer de placer leur bille dans le berceau, même dans une situation qui leur semble "impossible" ; il est donc interdit de passer son tour

Jeu No.2

1. Chaque joueur prend 2 billes de chaque couleur, il a ainsi 8 billes au total, et les place dans sa gouttière. Quand il y a moins de 4 joueurs, les billes supplémentaires sont rangées dans leur sac.
2. Dans ce jeu les billes ont les valeurs suivantes :
bille verte : 1 point
bille jaune : 2 points
bille bleue : 3 points
bille rouge : 4 points
3. Chaque joueur, à son tour, essaye de placer, à l'aide de son bâtonnet, une bille dans le "berceau" de boules blanches. S'il fait tomber une ou plusieurs billes de couleurs, il les ramasse et les place dans sa gouttière.
4. Lorsqu'un joueur a réussi à placer toutes les billes de sa gouttière, il gagne la première manche de jeu.
5. Les autres joueurs comptent alors les points correspondant aux billes qui leur restent.
6. Les billes sont alors redistribuées et la manche suivante peut commencer.
7. Quand un joueur atteint un total de 100 points (ou tout autre total fixé à l'avance), il est éliminé.
8. La partie se poursuit jusqu'au moment où il ne reste plus qu'un seul joueur, qui est donc le vainqueur.
9. Vous pouvez aussi décider à l'avance d'un nombre déterminé de manches à jouer. Le gagnant est alors le joueur ayant obtenu au total le nombre le plus bas de points.

FAUTE

Si par accident, un joueur heurte le portique ou la base et fait ainsi tomber des billes de couleur, il doit les ramasser et les placer dans sa gouttière.

SUSPENSE

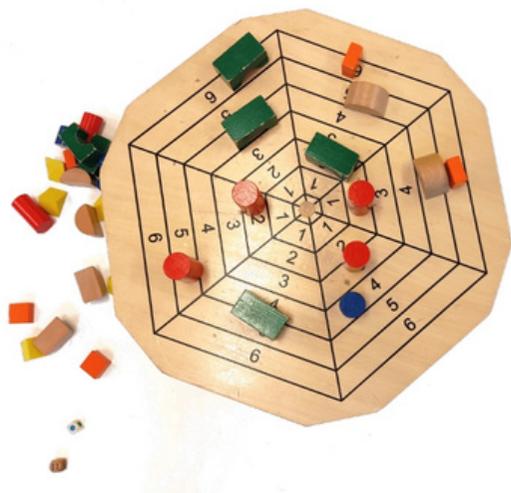


Table d'équilibre

Référence : E144J

Tarif : 3€

Caution : 50€

REGLE DU JEU D'EQUILIBRE

But du jeu :

Placer des pièces sans faire basculer le plateau.

Ordre 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.

Dimension : 61 x 61 x 49 cm

Livré avec : 50 pièces, 1 dés, une règle de jeu.

jeu à partir de : 5 ans **Nbr de joueurs :** 2 à 4 joueurs

La maison
du Billard
BILLARDS ET JEUX



Tour XXL

Référence : R459v

Tarif : 4€

Caution : 70€



Art. Nr. I 2027

DE

Wackelturm XXL „Active“- Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG:

Zunächst werden alle Spielsteine zu einem Turm aufgestellt. Dabei werden immer drei Holzklötze in eine Reihe gelegt. Die nächsten drei kommen in entgegengesetzter Richtung oben drauf. Immer im Wechsel. Als Orientierung dient die Abbildung auf der Verpackung.

SPIELWEISE:

Nun wird ausgelost welcher Spieler beginnt. Der Beginner fängt an zu würfeln. Die angezeigte Farbe muss mit der Farbe auf einem Spielstein übereinstimmen. Dieser Spielstein darf dann nur mit einer Hand herausgezogen werden. Die oberste Reihe muss immer liegen bleiben. Gewonnen hat, wer den Turm nicht zum Einstürzen bringt oder die meisten Spielsteine besitzt.

FR

Tour XXL „Active“ - Règles du jeu

PREPARATION DU JEU:

Placer les pieces de maniere a construire une tour ordonnee par couleurs. Les pieces doivent etre disposees par etages (3 pieces par etage). Ainsi, chaque couleur composera 3 etages de pieces (voir la photo sur la boite). Pour vous faciliter le travail de construction et de mise en place des pieces, utiliser le carton fourni avec le jeu.

COMMENT JOUER?

Designer le joueur qui debutera la partie. Celui-ci lancera le de et devra retirer une piece de la couleur indiquee par le de, avec beaucoup de precaution, en veillant a ne pas toucher les autres pieces et a ne pas faire tomber la tour. Le joueur qui touchera d'autres pieces ou fera tomber la tour sera elimine. Le vainqueur sera le joueur qui possedera le plus de pieces et qui n'aura pas ete elimine.

ES

Torre tambaleante XXL „Active“- Instrucciones

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se colocan las piezas formando una torre ordenada por colores; las piezas se disponen por pisos, 3 piezas por piso; de esta forma cada color estara formado por 3 pisos de piezas (como orientación puedes mirar la foto que hay en la caja). Si utilizas el cartón adjunto te facilitara mucho el trabajo de colocación de las fichas.

MODO DE JUEGO:

Se elige el jugador que comenzara la partida, este lanza el dado y debera retirar una pieza del color que indique el dado, pero con mucha precaución ya que ha de quitar la pieza sin que el jugador toque las otras piezas y sin que la torre caiga. El jugador que toque otras piezas o que tire la torre quedara eliminado. Ganara el jugador que mas piezas tenga y no haya sido eliminado.

GB

XXL Wobbly Tower „Active“ - Instructions

PREPARATION:

The pieces should be arranged in the form of a tower; in colour order; the pieces are assembled in blocks of 3 pieces per block, so that each colour is made up of three layers (for guidance, please refer to the photo on the box). If you use the enclosed template it will help in assembling the pieces.

HOW TO PLAY

Choose a player to start the game, who should roll the die and remove from the tower a piece that matches the coloured dot on the die. The player should use great care, as he/she must only remove one piece without touching any of the other pieces and without making the tower collapse. Any player who touches another piece or makes the tower collapse is out. The winning player is the one left at the end with the most pieces.

IT

Torre traballante XXL „Active“ - Istruzioni

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Sistemare i pezzi formando una torre ordinata per colori, i pezzi devono essere disposti per piani, 3 s pezzi per piano, in modo tale che ogni colore sarà formato da 3 piani di pezzi (a livello orientativo e possibile guardare l'immagine della scatola). Se viene utilizzato il cartone contenuto, sarà molto più facile procedere a sistemare i pezzi.

MODALITÀ DI GIOCO:

Verrà scelto il giocatore che inizierà la partita. Questo lancerà il dado e dovrà ritirare un pezzo del colore indicato dal dado, ma con molta cautela perché bisognerà prelevare il pezzo senza toccare gli altri e senza far cadere la torre. Il giocatore che tocca gli altri pezzi o che fa cadere la torre verrà eliminato. Vincerà quel giocatore che avrà più pezzi e che non è stato eliminato.



Tri Sélectif

Référence : R264V

Tarif : 5€

Caution : 120€

Jeu du tri sélectif

Pour enfants

De 1 à 4 joueurs

Règles du jeu :

Éveillez l'intérêt de votre enfant pour l'écologie en l'initiant au tri sélectif. Placez d'abord les différents objets dans les pièces correspondantes, puis triez ! Il apprendra le tri sélectif dans ce jeu de société à la fois amusant et ludique ! Ainsi, votre enfant deviendra un as du développement durable et de l'éco-responsabilité avec cette activité pédagogique.



Tridominos géants

Voilà un dominos avec plus de possibilités de jeu, puisqu'on peut faire concorder 2 ou 3 faces de dominos. Le graal est lorsqu'on pose une pièce au milieu du jeu ! On marque alors le plus de points.

Tridominos est un jeu de tactique et en grande dimension. On lit facilement les chiffres, ils sont gravés dans le bois et la taille de la gravure est plus ou moins grande selon le numéro. Par exemple, le n°1 est plus petit que le n° 5.

Le bois des dominos est protégé par une huile écologique, qui remplace le verni.

Jeu de conception et fabrication française Atelier Bec et Croc.

Âge : à partir de 6 ans.

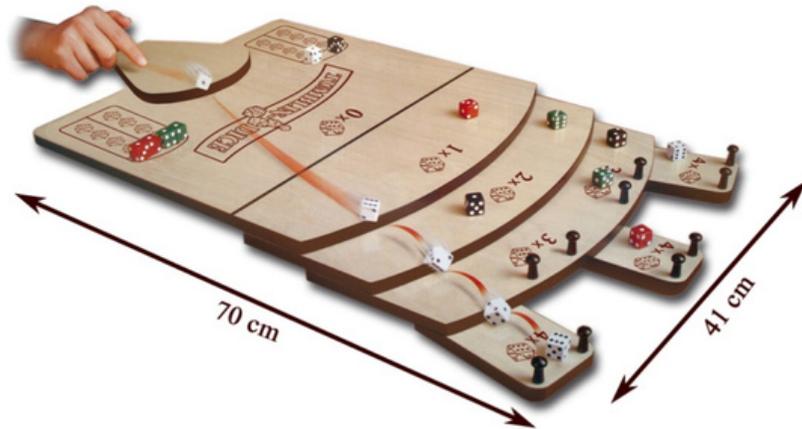
Nombre de joueurs : 2 - 6

Tridominos géant

Référence : R1169j

Tarif : 4€

Caution : 150€



Tumbling Dice

Référence : E301j

Tarif : 4€

Caution : 100€

Matériel

• Un plateau de jeu en trois parties • 10 tourillons en bois • 18 dés répartis en 4 couleurs (5+5+4+4).

But du jeu

Être le premier joueur, ou la première équipe, à atteindre 301 points en lançant à chaque manche ses dés à l'aide d'une pichenette.

Assemblage

Pour assembler le plateau, placez les éléments "2x", "3x" et "4x" sur la surface de jeu. Puis encastrez l'élément "1x" de manière à obtenir le même plateau de jeu que sur la boîte. Enfin, enfoncez les tourillons en bois dans chaque trou du plateau.

La partie surélevée du plateau de jeu, dépassant légèrement à l'arrière du plateau, est la piste de lancement (depuis laquelle les dés seront propulsés à l'aide d'une pichenette).

Chaque joueur choisit ensuite une couleur de dés (pour la répartition des dés, reportez-vous aux sections suivantes), puis chacun lance un dé pour déterminer sa position dans l'ordre du tour.

Il est conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon afin de marquer les scores de chaque manche.

Règles en individuel pour 3 ou 4 joueurs :

À 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 vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées "1x", "2x", "3x", ou mieux encore "4x". Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter de points en fin de partie.

Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte ou non des points) : il sera toujours un obstacle ou un objectif pour les joueurs adverses.

Les joueurs lancent ensuite chacun à tour de rôle un de leurs dés.

Il est possible d'expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant : il suffit pour cela de bien viser.

De même, il est parfois judicieux de pousser ses propres dés, ou de les protéger en plaçant un dé dans leur alignement. En plus d'être un jeu d'adresse, Tumblyn-Dice est aussi un jeu tactique.

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

- chaque dé situé dans la partie "-1x" rapporte autant de points négatifs que sa valeur (exemple : $-1 \times 3 = -3$ points) ;
- chaque dé situé dans la partie "1x" rapporte autant de points que sa valeur (exemple : $1 \times 5 = 5$ points) ;
- chaque dé situé dans la partie "2x" rapporte autant de points que sa valeur multipliée par 2 (exemple : $2 \times 4 = 8$ points) ;
- et ainsi de suite avec les parties "3x" et "4x".

Remarque : 24 est le maximum de points que l'on peut marquer avec un dé ($4 \times 6 = 24$ points).

On joue autant de parties que nécessaire jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur atteigne ou dépasse 301 points. Si plusieurs joueurs (ou équipes) atteignent ou dépassent en même temps les 301 points, celui ou ceux qui ont le plus de points l'emportent.

Règles pour 2 joueurs :

On peut jouer de trois manières différentes :

- chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur ;
- chaque joueur prend cinq dés d'une même couleur et un dé bonus d'une autre couleur. Les points marqués par ce dé compteront double. Chacun décide du moment où il veut lancer son dé bonus ;
- enfin, il est possible d'utiliser deux couleurs de dés par joueur (soit neuf dés par joueur).

Règles par équipes (4 ou 6 joueurs):

À 4 joueurs, on forme deux équipes de deux joueurs, chacun prenant 4 dés d'une même couleur. Les points marqués par les deux couleurs d'une même équipe sont additionnés.

À 6 joueurs, on forme deux équipes de trois joueurs, chaque équipe disposant de 9 dés (5 d'une couleur et 4 d'une autre couleur). Chaque joueur d'une équipe prend trois dés en main. Les points marqués par les joueurs d'une même équipe sont additionnés.



3170



Verger Géant

Référence : R53v

Tarif : 4€

Caution : 100€

Le Verger

Grands jeux

Les joueurs doivent cueillir ensemble tous les fruits du verger avant que le puzzle du corbeau ne soit reconstitué.

C'est la couleur du dé qui indique quels fruits il faut aller ramasser. La face panier permet aux joueurs de choisir eux-mêmes quel fruit ils doivent cueillir. Mais attention, si le dé tombe sur le symbole du corbeau, il faut poser une pièce du puzzle de l'oiseau.

Lorsque le puzzle est fini, c'est le corbeau qui gagne la partie ! Mais, si la cueillette est terminée avant que l'image du corbeau ne soit complète, alors toute l'équipe a gagné la partie !

Le jeu de coopération le plus connu !
De 2 à 4 enfants, à partir de 3 ans

Idee : Anneliese Farkaschovsky

Illustration : Walter Matheis
Contenu du jeu : 10 pommes, 10 poires, 10 paires de cerises, 10 prunes, 4 paniers, 1 puzzle du corbeau (9 pièces), 1 dé, 1 règle du jeu

Durée de la partie : 10 à 15 min

Astuces et particularités :
– Un jeu coopératif : les joueurs gagnent ou perdent tous ensemble contre le corbeau ! Un jeu qui véhicule de grandes valeurs !
– Un jeu qui développe aussi la reconnaissance des couleurs et des formes.
– Avec de beaux fruits en bois
Prix public conseillé :



HABA® HABA France
91291 La Norville Cedex
Tél. : 01 60 81 63 60
Fax : 01 60 81 63 30
Mail : jouets@haba.fr
www.haba.fr



Verger motricité

Référence : A108m

Tarif : 3€

Caution : 20€

Le verger – Jeu de motricité

Règles du jeu :

Notre jeu classique Le verger si apprécié existe désormais sous la forme d'un jeu de motricité divertissant dès 18 mois. Commencez par installer l'arbre en bois, puis suspendez-y les poire, pomme, cerise et prune dans le feuillage de l'arbre. La règle du jeu de motricité Le verger est très simple.

But du jeu : les enfants doivent cueillir les fruits avant que l'effronté corbeau n'atteigne l'arbre. Le dé coloré indique si les enfants font glisser les fruits le long du tronc depuis la cime de l'arbre ou si le corbeau progresse le long de la barre de comptage. Les joueurs parviendront-ils à récolter tous les fruits avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ? Le jeu de motricité Le verger haut en couleurs permet de stimuler la motricité fine ainsi que la reconnaissance et le classement des symboles et couleurs.

Contenu: 1 arbre de jeu, 5 rouleaux, 1 dé.



Weykick Football

Références : E313j & E313jbis

Tarif : 5€

Caution : 200€



RÈGLES DU WEYKICK

Matériel :

- Un plateau octogonal surélevé par des pieds, avec des buts, des rebords, et deux compteurs de points.
- De 4 à 6 figurines aimantées.
- Une bille en plastique.

Règles :

- Les joueurs se séparent en deux équipes, et s'installent à l'opposé, chacun du côté de ses buts.
- Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. En déplaçant l'aimant, les joueurs font bouger les figurines sur le plateau de jeu.
- A 2 joueurs, on prend 2 figurines chacun (total : 4 pions)
- A 4 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 4 pions)
- A 6 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 6 pions)
- On détermine quelle équipe commence.
- Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié de terrain.
- Le joueur qui a encaissé un but réengage le jeu à partir de sa moitié de terrain.
- Si l'aimant ou la figurine tombe, le but n'est pas valable.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a cumulé 10 points.



Weykick Football Junior

Référence : E314j

Tarif : 5€

Caution : 100€



RÈGLES DU WEYKICK

Matériel :

- Un plateau octogonal surélevé par des pieds, avec des buts, des rebords, et deux compteurs de points.
- De 4 à 6 figurines aimantées.
- Une bille en plastique.

Règles :

- Les joueurs se séparent en deux équipes, et s'installent à l'opposé, chacun du côté de ses buts.
- Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. En déplaçant l'aimant, les joueurs font bouger les figurines sur le plateau de jeu.
- A 2 joueurs, on prend 2 figurines chacun (total : 4 pions)
- A 4 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 4 pions)
- A 6 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 6 pions)
- On détermine quelle équipe commence.
- Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié de terrain.
- Le joueur qui a encaissé un but réengage le jeu à partir de sa moitié de terrain.
- Si l'aimant ou la figurine tombe, le but n'est pas valable.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a cumulé 10 points.



Weykick Golf

Règles du jeu :

Maintenant, grâce au Minigolf WeyKick, vous ne serez plus obligé d'attendre le beau temps. Ce jeu très apprécié des familles arrive dans votre maison et se pose sur votre table. Avec les mêmes règles de jeu que sur un grand terrain, utilisez le club fourni pour rentrer votre bille dans le trou en moins de coups possibles.

Terrain : dimensions : 52 x 65 cm,

Contenu :

- 1 club (canne)
- 2 billes en inox
- 1 bloc de score

Weykick Golf

Référence : E310J

Tarif : 5€

Caution : 100€



Weykick Hockey

Référence :E307j

Tarif : 5€

Caution : 100€

WEYKICK HOCKEY - Jeu en bois 4 JOUEURS

Un jeu en bois intergénérationnel et familial qui ravira petits et grands.

En observant un partie de Weykick Hockey, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seuls ... comme par magie.

Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse.

Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes. En faisant appel tant aux garçons qu'aux filles, ce jeu de grande qualité est idéal pour des familles avec ou sans fans de hockey qu'ils soient petits ou grands

Fiche technique Weykick Hockey sur glace

CONTENU : 4 joueurs et 4 palets et 1 flacon de poudre de glisse

POINTS FORTS : Motricité fine, observation, concentration, coordination œil / main, interaction sociale.

DUREE D'UNE PARTIE : 10 mn

NOMBRES DE JOUEURS : 2 ou 4

AGE MINIMUM : 5 ans



Weyckick Kubbolino

Références : R427J & R427Jbis

Tarif : 5€

Caution : 100€

Kubbolino



Surface de jeu de 71 x 46 cm
11 quilles (dont 1 roi noir)
3 balles.

But du jeu :

Représentation miniature du jeu de Kubb extrêmement populaire (aussi appelé "échecs des vikings") Renversez les chevaliers adverses, à l'aide de la catapulte, avant de vous attaquer au roi !

Règle du jeu :

Chaque joueur dispose de 5 défenseurs (quilles) qui doivent être renversés.

Dans la manière des vikings, tous les défenseurs (5 quilles adverses) doivent être renversés à l'aide de la catapulte avant d'attaquer le grand roi. Seulement alors, le grand roi peut être attaqué.