



Blason Cible



Règles du jeu

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 9 anneaux.

Le gagnant est celui qui aura réalisé le plus haut score.

ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.



Triangle anneaux quilles



Règles du jeu

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 6 anneaux

Le gagnant est celui qui aura réalisé le plus haut score.

Grande quille 50 cm - 100 pts

Quilles 40 cm - 50 pts

Quilles 30 cm - 20 pts

Petite quille 20 cm - 10 pts

ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.



Puissance 4 Géant



Règles du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur. A tour de rôle les joueurs glissent un de leurs palets dans une des 7 rangées du coffret de jeu.

Le premier qui parvient à aligner 4 palets à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Zig - Zag



Règles du jeu

Une poignée permet de piloter la surface de la piste de haut en bas, et de droite à gauche.

Le joueur devra s'emparer de la poignée pour orienter la boule, et la faire suivre les courbes de la piste. Le fond du jeu est séparé de plusieurs zones permettant d'octroyer des points. Au plus la boule tombe loin au plus le joueur marquera de points.

Le but étant d'emmener la boule au fond du jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle, celui qui marque le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité entre deux joueurs, ils seront départagés par une manche finale.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Planche à rebond



Règles du jeu

Chacun se place d'un côté du jeu et pose 5 palets dans son camp.

Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous ses palets dans le camp adverse, en les propulsant à l'aide de l'élastique.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible.
Tous les palets doivent être lancés par l'élastique.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Roll Up Géant



Règles du jeu

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

Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Historique: Au départ le roll-up n'était pas un jeu, mais un porte-queue. Des joueurs de billard dans les cafés, ont commencé à coincer 2 queues de billards sur un porte-queue mis à plat, et ont fait rouler une boule de billard, le long des queues. C'est ainsi que le jeu de roll-up est né.

ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.



Palet Clapets



Règles du jeu

Chaque joueur fait glisser ses 5 palets sur le jeu et essaye de retourner les clapets qui ont différentes valeurs.

Le vainqueur sera celui qui aura réalisé le plus haut score. Retirer les palets déjà lancés de la surface de jeu car ils peuvent gêner les autres.

Variante : Les joueurs peuvent décider de lancer 2 fois chaque palet.

ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.



Billard Japonais

Règles du jeu

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début de la partie, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, faire rouler les boules une à une vers les trous numérotés.

Toute boule qui retombe vers le bas du jeu ne marque pas de point et ne peut être rejouée (1 seul essai par boule).

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu.

Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus haut score sera déclaré vainqueur.

ATTENTION NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.



Planche à Trous

Règles du jeu

En début de partie la bille métallique est logée dans une bague en bois, positionnée dans son réceptacle en bas du jeu. La bague en bois est reliée par 2 ficelles permettant de guider la bille sur les courbes du parcours.

Le but pour le joueur sera de faire parcourir la bille le long du parcours et revenir sur le point de départ sans l'avoir perdu entre deux !

La difficulté du parcours augmente progressivement, les joueurs devront faire preuve d'un peu de concentration et devront être maître de leurs mouvements pour ne pas perdre la bille en court de route.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Palet Pétanque

Règle du jeu

2 à 4 joueurs, 4 x 3 palets

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique. On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, ***chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).***

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de palet. • 1 palet qui dépasse de l'arrondi de la cible est considéré hors jeu • Vous pouvez pousser les palets adverses hors jeu •

Lorsque tous les palets sont joués, on compte les points obtenus comme à la pétanque. On continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Table à glisser

Règles 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.

Par exemple si les 2 joueurs ont un score de 4 points chacun, le score minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de suite . La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.

Jeu physique, que le meilleur gagne !

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Mikado Géant

Règles du jeu

Un joueur prend l'ensemble des Mikado dans ses mains, avec les pointes qui touchent le sol. Lâcher toutes les baguettes en même temps.

On joue chacun son tour.

Si l'on réussi à prendre la baguette sans en bouger ni toucher une autre, on la met devant soit et recommence. Si l'on échoue, c'est à la personne suivante.

A la fin du jeu, tout le monde compte ses points par rapport aux baguettes récupérées, chacune ayant une valeur différente suivant sa couleur :

- Baguette noire - 20 points
- Baguette verte - 10 points
- Baguette jaune - 5 points
- Baguette bleue - 3 points
- Baguette rouge - 1 point

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.



Aéroflip/ Ancien Flipper

Règles du jeu

Le but de l'Aeroflip est de ***marquer un maximum de points en logeant ses billes dans les couloirs de points.***

Chaque joueur possède 6 billes qu'il devra élaner les unes après les autres.

Le départ se fait depuis le couloir de lancement et ***le but est d'atteindre le couloir à 5 points.*** L'arc de cercle en haut du jeu guidera la trajectoire de la bille.

Au plus vous jouez fort, au plus votre bille s'éloigne du couloir 5 ! Si vous tirez trop fort, votre bille sera envoyée dans la zone chance et tombera de façon aléatoire dans les casiers du bas. Si vous ne tirez pas assez fort et que la bille revient dans le couloir de lancement, alors vous aurez un deuxième essai. Une fois les 6 billes jouées, vous pouvez additionner tous les points marqués par celles-ci.

Le joueur qui marque le plus haut score remporte la partie.

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS.