

abalone

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs

REGLE DU JEU

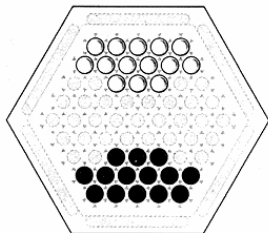
BUT

Être le premier à éjecter 6 boules adverses hors de l'hexagone, boule après boule.

MISE EN PLACE

- Placez les boules dans leur position de départ comme montré schéma 1.
- Choisissez votre couleur.

Schéma 1

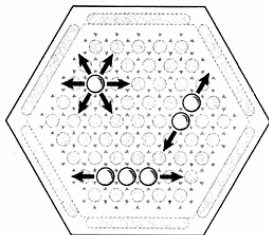


LE JEU

- Vous ne pouvez faire qu'un Mouvement à chaque tour.
 - Un Mouvement consiste à déplacer une ou plusieurs boules vers un ou plusieurs espaces libres.
 - Vous pouvez déplacer vos boules dans chacune des 6 directions de l'hexagone de jeu.
 - Vous pouvez déplacer dans un seul Mouvement 1, 2, ou 3 boules. Si 2 ou 3 boules sont déplacées en même temps, elles doivent être bougées dans la même direction.
 - Vous ne pouvez pas déplacer plus de trois boules de votre couleur pendant le même tour de jeu.
 - Vous pouvez briser un alignement comprenant plus de trois boules en choisissant 1, 2, ou 3 boules de la même couleur de cet alignement et en les déplaçant.
- Chaque joueur déplace 1, 2, ou 3 de ses boules à chaque tour. Noir commence toujours la partie.

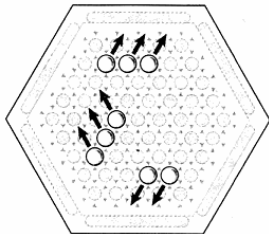
- Il existe deux types de Mouvements :

Schéma 2



Le Mouvement "en ligne" :
Les boules progressent ensemble d'un espace à la fois.

Schéma 3



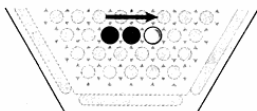
Le Mouvement "en flèche" :
Les boules progressent latéralement, sans modifier l'alignement.

- Une fois effectué, un Mouvement ne peut plus être changé.

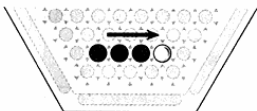
SUMITO : POUSSEE SUR L'ADVERSAIRE

Vous pouvez pousser les boules de votre adversaire lorsque vous vous trouvez en position de "Sumito", c'est à dire de supériorité numérique. Il existe trois types de Sumitos. Chacun d'entre eux est expliqué schéma 4 ci-dessous : Noir a l'avantage sur Blanc.

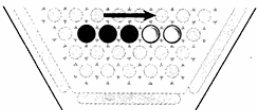
Schéma 4



"Sumito" de 2 sur 1



"Sumito" de 3 sur 1



"Sumito" de 3 sur 2

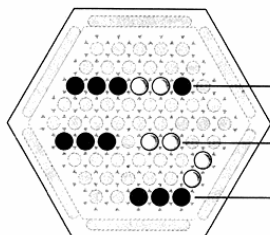
Lorsque vous vous trouvez en position de Sumito, vous ne pouvez pousser les boules de votre adversaire :

- qu'en faisant un Mouvement "en ligne",
- que lorsque les boules noires et blanches sont en contact direct,

- que lorsqu'il y a un espace libre derrière la boule ou les 2 boules attaquées.

Schéma 5

Exemples de poussées impossibles.
Noir ne peut pas pousser
Blanc car...



ici, il n'y a pas d'espace libre derrière le groupe blanc.

ici, le groupe noir n'est pas en contact direct avec le groupe blanc.

ici, les boules noires ne sont pas sur le même axe que les blanches.

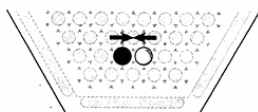
Un Mouvement de Sumito reste toujours optionnel. Vous n'êtes pas obligé de pousser votre adversaire si vous ne le désirez pas.

PAC : EGALITE DE FORCE

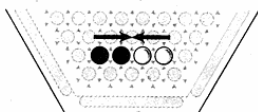
Il y a "Pac" lorsque les forces alignées s'annulent, rendant impossible toute prise d'avantage d'un des adversaires sur l'autre.

Il existe trois positions de Pac :

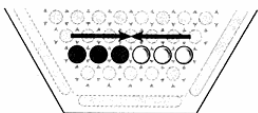
Schéma 6



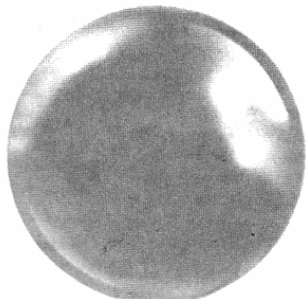
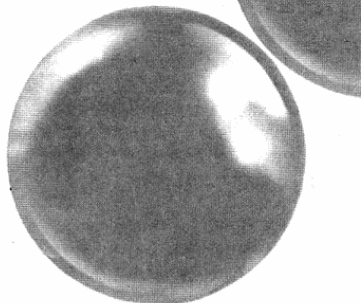
Pac "1 contre 1"



Pac "2 contre 2"



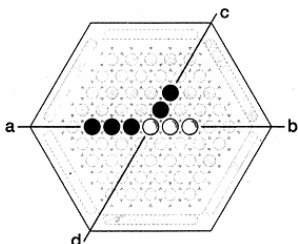
Pac "3 contre 3"



Lorsqu'un joueur a plus de trois boules en position de Pac, les boules supplémentaires ne sont pas prises en compte ; 4 contre 3 revient exactement au même que 3 contre 3 : un Pac.

Pour sortir de l'impasse, un joueur devra briser le Pac en tentant une attaque dans un axe différent.

Schéma 7

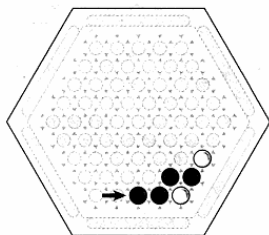


Dans cet exemple, les boules qui se trouvent sur l'axe a-b sont bloquées en Pac. La poussée est impossible. Le Pac peut être brisé par Noir sur l'axe c-d.

EJECTION DES BOULES : "BOULE EJECT"

Une boule est "Eject" lorsqu'elle a été poussée hors de l'hexagone. Voir schéma 8.

Schéma 8



Noir peut éjecter Blanc

LE GAGNANT

Si vous êtes le premier joueur à avoir éjecté 6 boules adverses, vous remportez la partie !

PARTIE EN TEMPS LIMITE

Il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité, par exemple 10 ou 15 minutes chacun. Les tournois et concours officiels sont toujours disputés en temps limité.



© 1997 Abalone S.A.

Tous droits réservés.

Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

AEROBILLES

"BILLARD AEROBILLE"

Règles du jeu



But du jeu :

Le jeu consiste à placer les boules de bois **dans les meilleurs couloirs de points !**

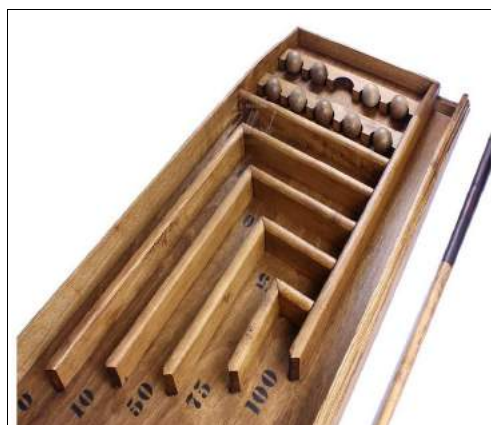
Installation du jeu :

Poser le **billard à plat** sur une table, et faire le pencher légèrement vers le haut en plaçant une cale sous le jeu.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque **bille peut être lancée 2 fois**.

Si après le second essai, elle reste dans le couloir de lancement, la bille **marque 0**. Si sur les 5 premières billes le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.



Si l'une des 5 premières billes marque au moins 1 point, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de billes.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancers par joueur.

Âge minimum :

6 ans.

Retrouvez tous les jeux JFD sur www.jfd-evenement.com !

0.1515

0.1599

ANIMAUX LESTES



**Jeu d'adresse à partir de 3 ans
1 JOUEUR ET +**

Avec leurs formes et prises en main différentes, nos jeux de lancer demandent aux enfants d'adapter et maîtriser leur geste. Au fur et à mesure de leurs essais, ils gagnent en adresse et en précision.

Utilisés en groupe, ces jeux de lancer favorisent la cohésion et l'esprit d'équipe.

Ces animaux lestés avec leurs cerceaux permettent de créer une multitude de jeux d'adresse et de reconnaître les couleurs. D'une taille et d'un poids adaptés aux enfants de plus de 3 ans, ils sont parfaits pour réaliser des activités d'adresse, d'équilibre, d'initiation, de cible ... Déclinés en 4 couleurs, ils permettent de jouer par groupe de 2 ou 4 enfants.

ANNEAUX EN CROIX

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 rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A 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...

Basse cour Géante

2 à 4 joueurs

Dès 3 ans



But du jeu

Les enfants doivent récupérer des œufs sous de malicieuses poulettes confortablement installées sur leurs nids.

Mise en place

Partager les œufs dans les nids (ce partage se fait librement, mais la difficulté du jeu peut en être influencée).

Recouvrir chaque nid avec une poule et faire tourner le tout plusieurs fois.

Règle du jeu

Le premier joueur lance le dé.

D'après le nombre correspondant au dé, il peut récolter ses œufs. Il peut ouvrir un nid (uniquement un). Si par exemple, le dé indique un 3, il enlèvera 3 œufs et les placera dans les cavités prévues à cet effet devant lui.

Mais si, par exemple, dans ce nid il ne se trouve que 2 œufs, malheureusement pour lui, il ne pourra en prendre que 2, et les joueurs suivants devront essayer de se rappeler de ce nid puisqu'il sera vide (et à l'inverse également, si, par exemple il en restait 4 ou 5).

Par contre, si le joueur joue un trèfle, il peut enlever tous les œufs qui se trouvent dans le nid choisi.

Pour continuer le jeu, il passe le dé au joueur suivant et fait tourner le disque vert.

fin du jeu

Le gagnant est celui qui a rempli toutes les cavités devant lui.



**MAISON
DE QUARTIER
LA TOUCHE**

6 rue du Cardinal Paul Gouyon
35000 RENNES
02 99 54 45 12
contact@mdqlatouche.com
www.mdqlatouche.com

Bateau pirates



Jeu d'adresse (visée)

1 joueur et plus

5 ans et plus

But du jeu:

Faire tomber un maximum de pirates en les visant avec l'arbalète.

Contenu :

- 1 bateau pirate (+2 supports)
- 1 mât
- 1 voile
- 1 arbalète
- 10 fléchettes (5 rouges/5 bleues)

Règle du jeu :

Déterminez une distance de tir (elle peut être différente suivant l'âge des pirates).

Soit joueuses et joueurs jouent chacun leur tour et utilisent les 10 fléchettes pour faire tomber un maximum de pirates, soit ils ou elles se répartissent en deux équipes et chaque équipe tire 5 fléchettes.

L'objectif étant d'avoir touché et fait tomber le plus de pirates.

BERNADETTE

1.1583

LA POULE AUX ŒUFS D'OR



**1 JOUEUR ET +
JEU DE HASARD A PARTIR DE 2 ANS**

Ce jeu original se compose de Bernadette, notre gentille poule qui pond régulièrement des œufs.

Elle vient de pondre un œuf précieux en or et il faut le retrouver. Pour cela, vous devrez mettre la main dans son derrière et de trouvé l'œuf doré.

Vous aurez deux chances pour le trouver.

Ce jeu est idéal pour les kermesses d'école et les animations et les petits comme les grands seront ravis d'y participer.

BIL DAN BILLARD

BIL'DAN

Matériel :

1 plateau de jeu, 9 pions noirs, 1 palet noir, 9 pions blancs, 1 palet blanc

Nombre de joueur : 2

Mise en place du jeu :

Disposer ses pions dans le demi rond central opposé à ses buts. Le plus jeune commence, ou le plus vieux ! ou... !

But du jeu :

Etre le premier à mettre tous ses pions dans son camp en les heurtant avec son palet à partir des zones de tir.

Déroulement de la partie :

Chacun joue une fois, à tour de rôle

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'un joueur a réussi à mettre tous ses pions dans son camp

Remarque :

On joue toujours à partir des zones de tir au bord du plateau. Le palet ne doit pas mordre les délimitations.

On ne peut toucher son palet qu'à son tour de jeu.

On ne peut pas jouer un pion dans une zone de tir à partir de la même zone de tir.

Rappel :

Si la palet tombe dans un but ; on perd un pion de sa couleur que l'on remet au centre.

En l'absence de pion on perd simplement la main.

Si on fait tomber le palet de l'adversaire dans un but, on remet au centre deux de ses pions.

BILLARD CARROUSEL



Nombre de joueur:

A partir de 1 joueurs

Age:

3 ans - adulte

Matériel:

1 structure, 8 billes, 1 queue en bois

Taille du jeu:

122 cm x 51 cm environ

But du jeu:

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut.

Déroulement de la partie:

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes et la valeur des cases bonus.

Les joueurs tirent à tour de rôle leurs 8 billes, mais n'ont que deux essais par bille.

-Si une bille ne rentre pas dans 1 trou après deux essais, on la place dans la case 0

-Si une bille arrive dans la case D, elle peut être rejouée et l'on contera de nouveau la valeur du trou par lequel elle repassera.

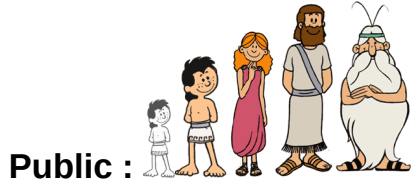


BILLARD JAPONAIS

N° 3530

Dimensions : 122 cm X 42 cm

Nombre de Joueurs :  et +



Public :  Durée :

Jeu à poser sur une table

Jeu d'adresse :

Le but est de marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués auprès de lui.

Chaque joueur lance 10 boules.

Au début de la partie, on détermine si les boules revenant éventuellement vers le joueur peuvent être relancées ou non.

Le joueur (ou l'équipe) ayant marqué le plus de points gagne la partie.

Requiert précision et patience !



Billard Nicolas



Billard français inventé par M. Nicolas en 1895. Il existe en plusieurs versions, pour 2, 3, 4 ou 6 joueurs. Jeu à poser sur une table.

But du jeu

Souffler une bille en liège dans les buts des autres joueurs et d'encaisser le moins de buts possible à l'aide d'une poire à air dirigeable. Ambiance assurée!!!

Règle du jeu

Le billard Nicolas est un jeu d'adresse qui réunit des participants de tous les âges. C'est un jeu familial par excellence autour duquel se retrouvent petits et grands.

Le but du jeu est de préserver son camp et d'envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui l'a reçue.

Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue.

Le marqueur comptabilise les points perdants.

Le gagnant est celui qui aura engrangé le moins de points. Les joueurs au nombre de 4 ou moins se placent autour du jeu et prennent en main l'une des poires qu'il placent dans la lyre qui pivote dans son logement. Il est interdit de souffler avec la bouche et de bouger le billard Nicolas au moment du jeu pour dévier la balle.



VENTE ou LOCATION

03 21 02 77 77

SAILLY SUR LA LYS

www.lamaisondubillard.com

+ 10 palets

BILOPALET

REGLE DU JEU

1279

BUT DU JEU : le jeu consiste à faire glisser les palets lancés manuellement sur la piste pour en faire rentrer le plus possible dans les cases numérotées, soit directement, soit en poussant ceux qui ne sont pas rentrés.

Au départ les palets sont placés sur le support devant le joueur.

Chaque concurrent joue en 3 tours, en récupérant après chaque tour les palets qui se trouvent en arrière de la ligne située devant les cases.

Les palets qui touchent la ligne doivent être également repris.

Les autres palets situés entre ligne et entrées des cases peuvent être rejoués ou laissés en place au choix du joueur, en raison de l'intérêt de réaliser des séries de même couleur ou en vue du grand chelem.

Un palet est considéré rentré lorsqu'il ne peut être saisi avec 2 doigts en se plaçant devant l'entrée de la case. La tentative de prise est à effectuer par un autre joueur.

Si le palet est saisi et enlevé il ne compte pas

Si un palet arrivant trop rapidement entre dans une case puis en ressort il reste à sa place d'arrêt.

Si un palet en recouvre un autre ou se place sur chant, il doit être rejoué.

Si un palet rebondit et revient au-delà de la ligne située près du support devant le joueur, il doit être rejoué.

COMPTAGE DES POINTS :

Il faut tenir compte des conventions suivantes :

- 1 palet dans chaque case vaut une série de 30 points.
- 1 série de palets de même couleur vaut 30 points.
- les palets supplémentaires comptent pour les points de la case.

2	3	4	1
●	●	○	○
●	●	●	●
○	○	○	○
○	●	●	●
	●	○	●

= 20 points

= 30 points

= 30 points

= 20 points

= 8 points

TOTAL : 108 points

LE GRAND CHELEM :

Consiste à intercaler en tous sens les couleurs des séries jusqu'à rentrer toujours en 3 tours maximum, les 32 ou 20 ou 16 palets selon le nombre retenu en début de partie.

2	3	4	1
●	○	●	○
○	●	○	●
●	○	●	○
○	●	○	●

= 4 séries de 20 = 80 x 2 = 160

Etc ...

Dans ce cas le score obtenu est multiplié par 2.

Maximum réalisable avec 32 palets : 8 série de 20 x 2 = 320 points

Maximum réalisable avec 20 palets : 5 série de 20 x 2 = 200 points

VARIANTE DU JEU :

On peut convenir du comptage des points selon le principe du grand chelem sans obligation de le réaliser.

Par exemple :

2	3	4	1
●	○	●	○
○	●	○	●
●	○	●	○
●	●	●	●
●	●	●	○
○		○	●

= 20

= 20

= 20

= 30

= 20

= 7

} = 60 x 2 = 120 points

= 30 points

= 20 points

= 7 points

TOTAL : 177 points

NOMBRE DE JOUEURS :

Il est illimité puisqu'il s'agit de réaliser le meilleur score au cours d'une partie définie en 2, 3, 4, 5, 6 tours.

Toutefois pour le jeu jusqu'à 4 joueurs on utilise les 32 palets.

Au delà pour réduire les temps d'attente on joue avec 20, 16, 12 palets.

BILOPALET est une création BIL-LUDO. Jeux pour ludothèque (Marque et modèle déposés)
5 bis rue du Ratraït 92150 SURESNES (5063183/3533)

Birdy-wall

Qui fera tomber les oiseaux ?



Birdy wall : 2 joueurs / Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci. Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement.

La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux. Celui-ci sera le perdant !



BLACK FAKIR

Contenu du jeu : 1 plateau incliné contenant des plots et 6 cases à 2 X 20 points, 2 X 10 points et 2 X 5 points. 5 palets

Nombre de joueurs : 1 joueur ou plus

Le but du jeu : Si vous jouez seul, c'est de battre son propre record de points.
Si vous jouez à plusieurs, c'est de remporter, au total, un maximum de points.

Le jeu : Laisser glisser ses palets entre les plots qui les dirigent vers des cases donnant plus ou moins de points.

Si un palet reste bloqué sur un plot, vous avez le choix de le rejouer ou d'essayer le déplacer avec un autre palet (=le coup du maître).

Si vous avez décidé d'essayer de déplacer le palet et que vous y arrivez, les deux palets comptent double.

Si vous avez décidé d'essayer de déplacer le palet et que vous n'y arrivez pas du premier coup, vous pouvez réessayer jusqu'à ce que vous n'avez plus de palet. Par contre, vous ne pouvez pas changer d'avis et le rejouer si vous avez décidé d'essayer de le déplacer avec un autre palet.

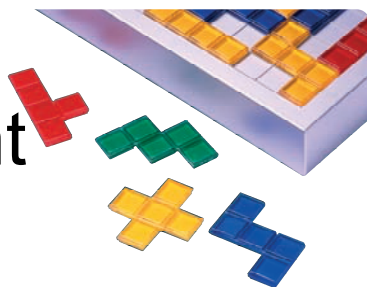
Si vous avez décidé d'essayer de déplacer le palet et que vous n'y êtes pas arrivé alors vous le perdez. Il ne vous rapportera aucun point.

Le gagnant : Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.

FR



Blokus Géant

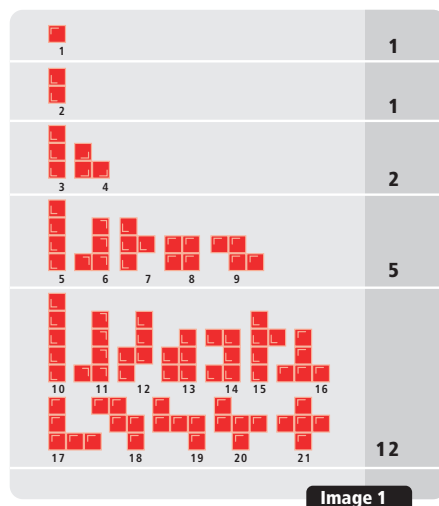


BLOKUS, carrément passionnant!

1 Matériel

Le jeu se compose des éléments suivants:

- un plateau de jeu de 400 cases
 - 84 pièces (21 pièces dans chacune des quatre couleurs).
- Chaque des 21 pièces est de forme différentes. Il y a 1 pièce d'un carré, 1 pièce à deux carrés, 2 pièces à trois carrés, 5 pièces à quatre carrés, 12 pièces à cinq carrés (image n°1).



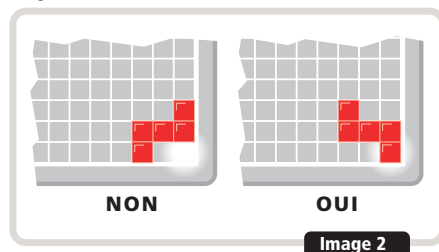
2 But du jeu

Pour chaque joueur, placer ses 21 pièces sur le plateau.

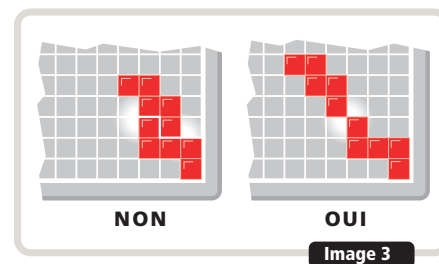
3 Déroulement d'une partie

L'ordre dans lequel on joue est le suivant: **bleu, jaune, rouge, vert.**

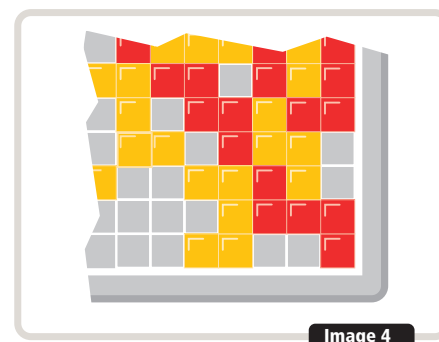
Les joueurs tirent au sort leur couleur et prennent chacun les 21 pièces du jeu. Le premier joueur place la première pièce de son choix sur le plateau de telle sorte que celle-ci recouvre une case d'angle du plateau (image n°2).



Les autres joueurs jouent à tour de rôle et placent leur première pièce de la même manière. Pour les tours suivants, chaque nouvelle pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur par un ou plusieurs coins et jamais par les cotés (image n°3).



En revanche, les pièces de couleur différente peuvent se toucher par les cotés (image n°4).



Les pièces du jeu peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau. Une pièce posée sur le plateau reste en place jusqu'à la fin de la partie.

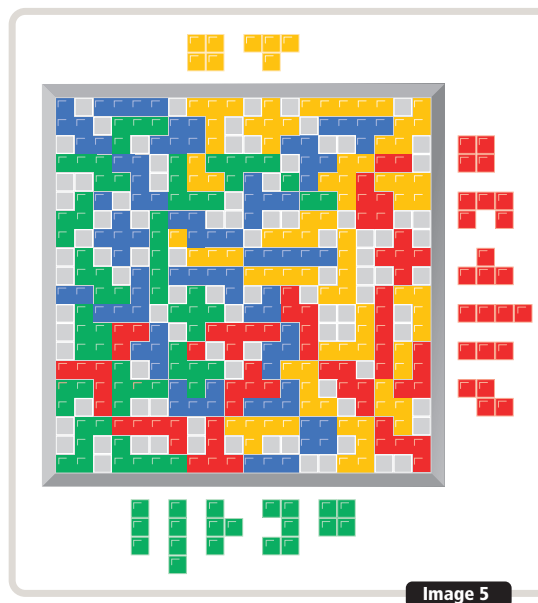
4 Fin de la partie

Lorsqu'un joueur est bloqué et ne peut plus placer de pièce, il est obligé de passer son tour. Les autres joueurs poursuivent en conservant le même ordre de jeu. Lorsque tous les joueurs sont bloqués, chacun compte le nombre de carrés qu'il n'a pu placer sur le plateau et calcule son score:

- -1 point par carré non posé.
- +15 points si les 21 pièces ont été posées.
- +20 points si les 21 pièces ont été posées avec le carré solitaire en dernière position.

L'image n°5 présente une partie terminée:

- le joueur des pièces bleues a pu placer toutes ses pièces avec le carré solitaire en dernière position: +20 points
- le joueur des pièces jaunes n'a pu placer 2 pièces de quatre carrés: -8 points
- le joueur des pièces rouges n'a pu placer 1 pièce de trois carrés, 4 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés: -24 points
- le joueur des pièces vertes n'a pu placer 1 pièce de trois carrés, 3 pièces de quatre carrés et 1 pièce de cinq carrés: -20 points



Conseils de jeu:

- En début de partie, cherchez à progresser vers le centre du plateau, de manière à occuper un maximum de place. Si vous restez confiné dans votre zone de départ, vous serez très vite bloqué.
- Essayez de placer vos grosses pièces sur le plateau en début de la partie. En effet, vers la fin du jeu, la place devient réduite et vous risquez de ne plus leur trouver de place.
- Apprenez à utiliser les caractéristiques de vos pièces : elles sont toutes différentes avec des potentialités différentes qu'il s'agit d'utiliser à bon escient.
- Veillez durant toute la partie à conserver toujours une ou plusieurs portes de sortie.
- Jouez en fonction de vos pièces restantes mais aussi en fonction des pièces restantes chez votre adversaire. Souvenez-vous que terminer une couleur rapporte quinze points, et même vingt points si l'on termine par le carré solitaire.

5 Durée d'une partie

Les parties durent généralement entre 20 à 30 minutes.

6 Variantes du jeu

a) jeu en deux équipes de deux joueurs

L'ordre dans lequel on joue est toujours le suivant: **bleu, jaune, rouge, vert.** Les joueurs diagonalement opposés sur le plateau sont associés. En fin de partie, on additionne le score des joueurs bleu et rouge, ainsi que ceux des joueurs jaune et vert et l'équipe qui a le meilleur score remporte la partie.

b) jeu à deux joueurs

L'ordre dans lequel on joue est toujours le suivant: **bleu, jaune, rouge, vert.** Le premier joueur prend les pièces bleues et rouges, et le second joueur prend les pièces jaunes et vertes. On additionne le score des 2 couleurs de chaque joueur.

c) jeu à trois joueurs

Les trois joueurs prennent leurs pièces, et chacun joue pour soi. La quatrième couleur est jouée alternativement à chaque tour par l'un des trois joueurs. La quatrième couleur est donc une couleur "tournante". Comme pour une partie à quatre joueurs, le vainqueur est celui qui a pu placer le maximum de carrés sur le plateau, sans prendre en compte le score de la couleur "tournante".

d) jeu en solitaire

Le jeu permet de proposer de nombreuses versions de casse-tête, telles que:

- placer sur le plateau l'ensemble des 84 pièces en observant toutes les règles du jeu,
- placer les 20 pièces de 4 carrés dans un rectangle de 8 par 10 en respectant le principe de base du jeu, c'est à dire que les pièces de même couleur doivent se toucher par un ou plusieurs coins et jamais par les cotés.

Venez jouer sur notre site Internet: www.blokus.com

Vous pourrez jouer contre l'ordinateur, obtenir des conseils de jeu, commander des pièces perdues, rencontrer d'autres joueurs et vous situer dans le classement mondial.

Nous avons apporté le plus grand soin à la fabrication de votre jeu **BLOKUS**. Néanmoins, si vous constatez un défaut de fabrication ou l'absence d'une pièce, vous pouvez contacter le distributeur du jeu dont l'adresse figure sur le dos de la boîte.

BLOKUS, d'après une idée originale de Bernard Tavitian. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

SEKKOÏA

SEKKOÏA
114 bis rue Michel Ange
75016 Paris France

BOWLING DES PETITS

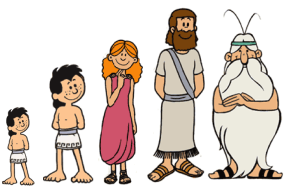
Le joueur lance la boule autant de fois que nécessaire pour faire tomber toutes les quilles. Après chaque lancé, les quilles tombées sont ramassées et sorties de la piste. On comptabilise le nombre de lancers effectué par chaque joueur à chaque tour. A la fin de la partie, celui qui a le moins de lancers a gagné.

BOWLING DE TABLE

N° 4589

Dimensions : 114 cm X 32 cm X13 cm

Nombre de Joueurs :  ...

Public :  Durée : 

Jeu d'adresse à poser sur une table

Chaque joueur dispose de 2 lancers de billes à partir de la rampe qu'il peut diriger comme bon lui semble, pour faire tomber en 2 coups maximum les 9 quilles.

A vous de faire votre plus beau Strike !



RÈGLES DU JEU



GRÉGORY
OLIVER



ALEXEY
RUDIKOV



CONTENU

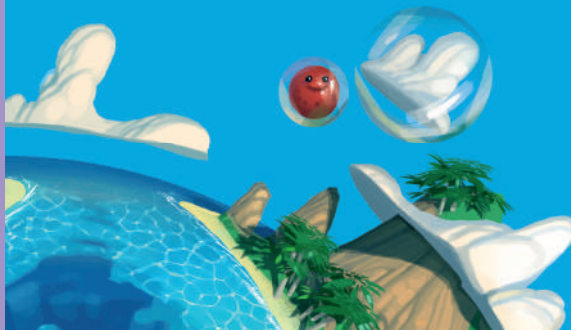
- 96 Bubblees de 6 couleurs (16 Rouges, 16 Violets, 16 Jaunes, 16 Bleus, 16 Verts, 16 Noirs)
- 1 Sac
- 1 Plateau réversible
- 1 Livret de règles

BIENVENUE DANS L'UNIVERS BUBBLEE POP !

CE MONDE MERVEILLEUX,
AUX PLANÈTES FIGÉES
DANS DES SAISONS
ÉTERNELLES, EST LE LIEU
DE VIE DES BUBBLEES.

Les Bubblees sont de petites créatures rondes et colorées aux pouvoirs étranges. Elles flottent dans le Ciel, tout autour des Planètes et finissent par tomber de bulle en bulle, attirées par la pesanteur. Le hasard faisant, lors de leur arrivée sur les Planètes les Bubblees égarent souvent leurs semblables...

Vous devrez les rassembler, les aligner par couleurs, et vous assurer de faire atterrir le plus de Bubblees possible sur le sol de votre Planète.



MISE EN PLACE

Placez le plateau entre les 2 joueurs de sorte que chacun soit face à sa Planète. Les deux Planètes sont séparées par le Ciel, que les joueurs remplissent en début de partie avec 2 Bubblees de chaque couleur (vert, jaune, violet, bleu, rouge) soit en respectant la mise en place proposée ci-contre, soit en faisant en sorte qu'aucun Bubblee ne puisse être adjacent (y compris en diagonale) à un Bubblee de même couleur. Les Bubblees de couleur restants sont placés dans le sac qui servira de pioche. Puis mettez **3 Bubblees Noirs** dans le sac (il ne peut jamais y avoir plus de 3 bubblees noirs dans la pioche). Enfin chaque joueur prend 3, 4 ou 5 Bubblees Noirs (3 pour facile, 4 pour normal ou 5 pour difficile) et les place sur sa Planète en respectant la mise en place imposée selon le niveau de difficulté choisi. Les Bubblees noirs restants sont remis dans la boîte. Le premier joueur est désigné à pile ou face. Le jeu peut maintenant commencer !

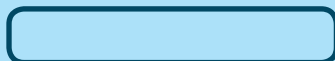
PRINCIPE DU JEU

Le jeu se joue en 1 contre 1. Chaque joueur a sa propre Planète, celle-ci peut contenir jusqu'à 20 Bubblees. Chacun leur tour, les joueurs vont faire tomber les Bubblees 2 par 2 sur leur Planète. Quand un joueur réussit à aligner 3 Bubblees ou plus de la même couleur, horizontalement ou verticalement, ces Bubblees sont immédiatement retirés de sa Planète et placés sains et saufs dans sa Zone de Score. Chaque Bubblee placé dans la Zone de Score rapporte 1 point en fin de partie. Retirer une ligne de Bubblees déclenche un pouvoir spécifique à leur couleur.

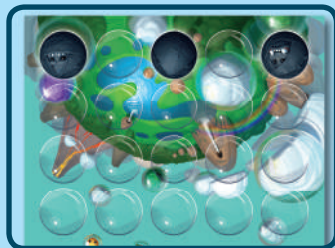
PREMIÈRE PARTIE

Lors de leur première partie ou lorsqu'ils jouent avec des plus jeunes, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer sans appliquer les pouvoirs.

Zone de Score n°1



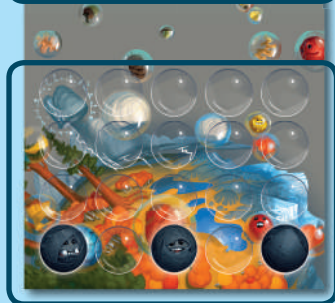
Planète n°1



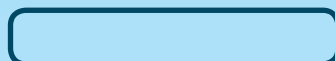
Ciel



Pioche



Planète n°2



Zone de Score n°2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour gérer la difficulté du jeu lors de la mise en place, les joueurs peuvent prendre 3, 4 ou 5 Bubblees Noirs (facile, normal ou difficile). Nous vous conseillons de rapidement passer en difficulté normale.



COMMENT JOUER



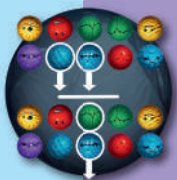
ÉTAPE 1

Le joueur actif pioche 1 Bubblee et le place dans une bulle vide du Ciel. Il recommence jusqu'à ce que le Ciel soit rempli. (Lors du premier tour, le joueur passe directement à l'étape 2.)



ÉTAPE 2

Le joueur actif peut intervertir 2 Bubblees adjacents du Ciel, verticalement ou horizontalement.



ÉTAPE 3

Le joueur actif doit faire tomber 2 Bubblees adjacents, horizontalement ou verticalement, du Ciel vers sa Planète sans les changer de colonne(s). Les Bubblees sont attirés par la pesanteur, ainsi aucune bulle ne peut rester vide si un Bubblee se trouve au-dessus.



ÉTAPE 4

Si le joueur actif aligne 3 Bubblees ou plus de la même couleur, verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale, il place immédiatement ces Bubblees dans sa Zone de Score. Tout Bubblee de même couleur touchant cette ligne verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale est également placé dans sa Zone de Score. En fin de partie le joueur marquera 1 point par Bubblee dans sa Zone de Score.



ÉTAPE 5

Les Bubblees placés au-dessus tombent. Puis le joueur peut utiliser le pouvoir des Bubblees placés dans sa Zone de Score, par ordre chronologique.



COLONNE PLEINE

Même si une colonne est pleine (ou plusieurs), le joueur peut toujours faire tomber 2 Bubblees si ces derniers s'alignent immédiatement.

DOUBLE LIGNE

Si le joueur réalise 2 lignes de 3 Bubblees ou plus, de couleurs différentes en même temps, il peut choisir dans quel ordre appliquer les pouvoirs.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement lorsqu'il n'y a plus assez de Bubblees pour remplir le Ciel. Chaque joueur compte alors le nombre de Bubblees placés dans sa Zone de Score, chacun d'eux vaut 1 point. Celui qui a le plus haut score gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire. Le jeu peut aussi prendre fin lorsque la Planète d'un des joueurs est pleine et qu'aucun coup ne lui permet d'accueillir 2 nouveaux bubblees. Ce joueur perd immédiatement la partie.

POUVOIRS

(Chaque pouvoir est optionnel)



ROUGE

Le joueur peut intervertir 2 Bubblees adjacents, **verticalement** ou **horizontalement**, de la Planète adverse.



VIOLET

Le joueur peut envoyer, à travers le ciel, un de ses Bubblees non-recouverts sur la Planète adverse, en restant dans la même colonne. (un Bubblee est considéré non-recouvert quand il n'a aucun autre Bubblee au-dessus de lui). Le joueur actif doit envoyer un Bubblee dans une colonne pouvant l'accueillir (non pleine). Dans le cas où toutes les colonnes seraient pleines, le joueur peut alors envoyer un Bubblee et éliminer ainsi son adversaire.



BLEU

Le joueur peut faire tomber du Ciel (uniquement côté adversaire) un Bubblee sur la Planète adverse, en restant dans la même colonne. Le joueur actif doit envoyer un Bubblee dans une colonne pouvant l'accueillir (non pleine). Dans le cas où toutes les colonnes seraient pleines, le joueur peut alors faire tomber un Bubblee et éliminer ainsi son adversaire. Si le joueur actif fait tomber du Ciel un Bubblee qui crée une ligne de 3 ou plus, ces Bubblees iront dans la zone de score adverse et c'est le joueur adverse qui déclenchera le pouvoir.



VERT

Le joueur peut intervertir 2 Bubblees adjacents, **verticalement** ou **horizontalement**, de sa Planète. Dans le cas où 2 lignes de couleurs différentes se forment, composées chacune de 3 Bubblees ou plus de même couleur, le joueur place les Bubblees alignés dans sa Zone de Score et peut appliquer les pouvoirs dans l'ordre de son choix.



JAUNE

Le joueur peut placer un de ses Bubblees non-recouverts dans sa Zone de Score. (un Bubblee est considéré non-recouvert quand il n'a aucun autre Bubblee au-dessus de lui)



NOIR

Les Bubblees Noirs n'ont pas de pouvoirs. Ils ne peuvent être retirés, si ce n'est à l'aide d'un pouvoir, même si 3 d'entre eux ou plus sont alignés. Les Bubblees Noirs placés dans la Zone de Score valent également 1 point en fin de partie.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

1. Le joueur pioche au hasard un Bubblee Rouge et le place dans une des bulles vides du Ciel. Il pioche ensuite un Bubblee Vert et le place dans la dernière bulle restante.

2. Puis il intervertit les Bubblees Rouge et Bleu, adjacents horizontalement.

3. Ensuite, le joueur fait tomber les Bubblees Vert et Violet, adjacents verticalement, dans les bulles de sa Planète.

4. 3 Bubblees Violets sont alignés verticalement !

5. Ces derniers sont retirés de sa Planète et placés sains et saufs dans la Zone de Score du joueur. Le joueur marquera ainsi 3 points en fin de partie. Le Bubblee Vert attiré par la pesanteur tombe.

6. Par réaction en chaîne, 3 Bubblees Verts sont maintenant alignés horizontalement !

7. Ceux-ci sont à leur tour retirés de la Planète et placés sains et saufs dans la Zone de Score du joueur. Le joueur marquera donc 3 points de plus en fin de partie. Le joueur décide d'utiliser le pouvoir des Bubblees Violets puis décide de ne pas utiliser le pouvoir des Bubblees Verts. Il renvoie donc un Bubblee non-recouvert sur la Planète adverse, sans le changer de colonne.



RÉACTION EN CHAÎNE

Les Bubblees étant soumis à la pesanteur, il peut y avoir une réaction en chaîne lorsque les Bubblees au-dessus de ceux retirés tombent en remplissant les bulles laissées vides. Lors d'une réaction en chaîne le joueur applique les pouvoirs dans l'ordre chronologique.

BUT DU JEU

Dans le Mode Solo, le joueur doit résoudre 20 niveaux différents, chacun d'eux étant plus difficile que le précédent. Le joueur doit vider la Planète adverse de tous ses Bubbles (exception faite des Bubbles Noirs). Comme dans le Mode 1 contre 1, le joueur peut augmenter la difficulté en ajoutant 1 ou 2 Bubbles Noirs supplémentaires. Les pouvoirs restent également identiques.

- Mise en place fixe du Ciel



- Mise en place de la Planète adverse



MODE SOLO

Le Mode Solo se joue de la même façon que le Mode 1 contre 1, la mise en place du Ciel et de la Planète est la même. Le joueur respecte les étapes 1 à 5 mais seulement pour lui, il ne fait pas le tour de la Planète adverse. Lorsqu'il aligne 3 Bubbles le joueur peut, s'il le souhaite, envoyer avant toute autre action un de ces 3 Bubbles sur la Planète adverse sans le changer de colonne. Si le joueur crée une combinaison de 4 Bubbles ou plus, il peut envoyer 2 Bubbles au lieu d'1, toujours sans les changer de colonne. Les Bubbles restants sont placés dans la Zone de Score du joueur. Le joueur pourra alors utiliser le pouvoir des Bubbles. Lorsque 3 Bubbles se retrouvent alignés sur la Planète adverse ils sont immédiatement retirés, aucun pouvoir n'est cependant déclenché. Le joueur gagne lorsque la Planète adverse est vide (Seuls les Bubbles Noirs restent). Il peut alors passer au niveau suivant.





« Chamboule tout »

Participants : 2 à 5 joueurs

Matériel : 10 boîtes de conserves/ 3 ou 4 balles en caoutchoucs/ 1 table.

But du jeu : Lancer les balles pour faire tomber une pyramide de boîtes de conserves.

1. Sur une table, forme une pyramide à 3 ou 4 étages avec les 10 boîtes de conserves.
2. Place à quelques mètres de la table, chaque joueur. Chacun des joueurs aura droit à 3 lancers pour détruire la pyramide.
3. Celui qui fait tomber toutes les boîtes en 1 lancer à gagner.
4. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut tirer avec des balles plus petites, ou simplement reculer la ligne de tir !



alortujou : fabrication jeux de société – animations – ZI Tech

Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

: 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

CHANC'OEUF

De 2 à 4 joueurs.

Matériel : Le plateau de jeu, 41 oeufs

Déroulement de la partie : Tous les œufs se trouvent sur le plateau de jeu.

Une moitié est fixée sur le plateau,
l'autre moitié posée de façon aléatoire.

A tour de rôle, les joueurs essaient de ramasser un œuf. Si l'œuf est libre il est gagné, s'il est fixé c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Le premier qui collecte 6 œufs a gagné !

CHASSE BONBONS

CANDY XXL

Jeu de concentration et de réactivité.

4 ans et +

2 à 8 joueurs

41 bonbons en bois coloré

3 dés

1 tapis de jeu en tissu.

Préparez en plus des petits objets symboliques (des pions, par exemple, ou encore des boutons ou des morceaux de papier) pour symboliser les points gagnés par les joueurs.

Préparation

Tous les bonbons sont posés, faces colorées visibles, sur le tapis de jeu. Les bonbons ne devraient pas se toucher. Apprenez à reconnaître sur chaque bonbon les 3 couleurs qui le composent. 1) la couleur des extrémités – 2) la couleur de la surface centrale – 3) la couleur du motif.

But du jeu

Le premier qui gagne 5 points.

Déroulement

A tour de rôle chaque joueur sera celui qui lance le dé. Celui qui lance le dé participe au tour de jeu.

Quand les 3 dés s'immobilisent, ils indiquent 3 couleurs, peu importe que certaines (ou toutes) soient semblables. Par exemple : jaune, vert, bleu. Par exemple : bleu, bleu, rouge. Ces 3 couleurs indiquent le bonbon à rechercher. Par exemple : jaune, vert, rouge = le bonbon composé de jaune, vert et rouge. Si un joueur trouve le bonbon correspondant à la combinaison, il saisit le bonbon et la manche s'arrête. Si le bonbon est bien celui qu'on cherche, le joueur reçoit un point et replace le bonbon sur le tapis. Si ce n'est pas juste, il perd un point (seulement s'il en possède déjà un). Le tour de jeu continue ensuite sans lui. Les points sont soit notés sur une feuille soit symbolisés par un objet (pion, bouton, pièce, bout de papier, coquillage)

Si le bonbon n'existe pas, le premier joueur qui le constate, croise les deux bras sur sa poitrine. Si c'est juste, il reçoit un point. Si ce n'est pas juste, il perd un point (seulement s'il en possède déjà un). Le tour de jeu continue ensuite sans lui.

Fin de jeu

Dès qu'un joueur a gagné 5 points, la partie s'arrête et ce joueur est le gagnant.

VARIANTE avec des plus jeunes

Seul le joueur qui lance les dés, cherche le bonbon correspondant. S'il le trouve ou s'il déclare qu'il n'existe pas et que c'est vrai, il reçoit un point. On joue donc sans la vitesse. Si le joueur ne trouve pas, on lui montre le bonbon et on lui explique comment les couleurs des dés correspondent au bonbon. On joue ainsi durant 10 ou 15 minutes.

VARIANTE : a chacun ses bonbons

Les bonbons sont partagés entre les joueurs de manière égale. Les bonbons en trop sont remis dans la boîte.

Les joueurs posent leurs bonbons devant eux.

On lance les 3 dés. Celui qui détient le bonbon correspondant, peut le poser sur le tapis de jeu.

Le premier qui n'a plus de bonbon, gagne la partie ;

On peut évidemment réguler le temps de jeu en décidant que gagne le premier qui n'a plus que 2 bonbons ou en déterminant le gagnant au bout de 10 minutes de jeu

VARIANTE : petits vols (variante de Casse-Noisettes)

Décidez du temps qu'on joue : par exemple, 10 minutes.

Les bonbons sont partagés de manière égale entre les joueurs. Les bonbons en trop sont placés au milieu de la table.

L'animateur lance le dé.

Chaque joueur tente de prendre le bonbon désigné par les dés. Si on possède soi-même le bonbon, il faut le protéger en plaçant sa main dessus. Dans ce cas, il ne peut être volé.

Si le bonbon est au milieu de la table, il faut le prendre avant les autres ; il s'ajoute alors aux bonbons qu'on a devant soi.

Enfin, si le bonbon est devant un autre joueur, il faut le lui voler avant qu'il ne le protège de sa main. Un bonbon volé s'ajoute à ceux qu'on possède... et peut naturellement être volé par quelqu'un d'autre durant les prochains tours de jeu.

Si un joueur se trompe, il doit mettre un de ses bonbons au centre de la table.

Bon amusement

Ce jeu est disponible chez www.casse-noisettes.be/shop
Chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles

CIBLE ANNEAUX - CLOWN ANNEAUX

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 rentré dans le bâtonnet. Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

A 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.

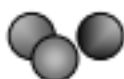
Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

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...



alortujou : fabrication jeux de société – animations – **ZiTech**
Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

☎ : 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

CONSEIL MUNICIPAL

Un ou plusieurs joueurs.

Marquer un maximum de points en faisant tomber les "conseillers municipaux" à l'aide de la boule suspendue.

Chaque joueur dispose de 3 lancers pour faire tomber les quilles.

Avant chaque lancer la position de la boule suspendue peut être modifiée, mais la boule peut être lancée qu'une fois et doit être rattrapée après le premier aller-retour.

COURSE EN SAC

Pour jouer à la course en sac, il vous faut :

- Des sacs à patates ou de quoi les remplacer (sacs en plastique, sacs poubelles...)
- Délimiter le terrain correctement.

Comment jouer à la course en sac :

Dans un premier temps il vous faut délimiter le terrain. Pour cela, il vous faut tracer deux lignes au sol, la ligne de départ et la ligne d'arrivée. A vous de décider la taille du terrain de jeu en fonction de l'âge des joueurs.

Si des adultes jouent avec des enfants, il est mieux de les faire partir de plus loin. Par exemple 5 mètres derrière les enfants de manière à équilibrer la course. Au signal de départ « go », chaque joueur s'élance dans la course. Le premier arrivé remporte la course en sac.

Variante de la course en sac : La course en sac en relais :

Cette variante de la course en sac se joue en équipe. Tout d'abord, il est important d'équilibrer les équipes en fonction de l'âge et du niveau des participants. Ensuite les joueurs se placent en file indienne et par équipe derrière la ligne de départ.

Le premier joueur de chaque équipe enfle le sac à patates. Quand le départ de la course est donné les joueurs s'élancent en sautillant dans leurs sacs. Le but est d'aller jusqu'à ligne d'arrivée puis de revenir jusqu'à la ligne de départ pour passer le relais au joueur suivant.

La première équipe à avoir effectuée tous ses relais remporte la partie.

CROC'PIONS

Ce jeu traditionnel en bois est très simple et très ludique.

Nombre de joueur : 1 à 4 pour 28 pions (d'autres pions sont disponibles)

Chaque joueur dispose de 7 pions. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Le dé indique la niche dans laquelle on peut introduire le pion. La niche 6 mange le pion. Si une niche est déjà occupée, le joueur récupère le pion correspondant et passe son tour. Les joueurs peuvent choisir de relancer le dé jusqu'à ce qu'ils récupèrent un pion. Le premier à se débarrasser de tous ses pions remporte la partie.

Les dames

Matériel pour 2 joueurs

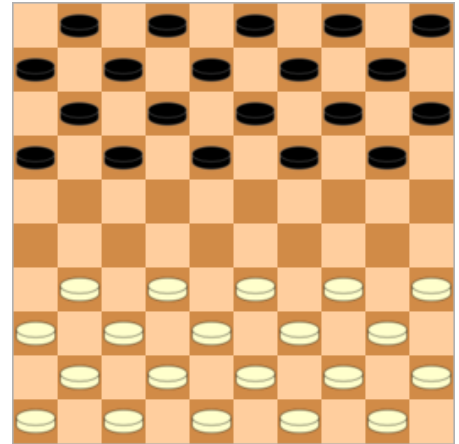
- Un damier de deux couleurs (une claire, une foncée), de 10×10 cases.
- 20 pions de couleur claire et 20 pions de couleur foncée.

Préparatifs

Les deux joueurs sont face-à-face, le damier entre eux. Pour chaque joueur, la case à droite sur la première ligne du damier est de couleur claire.

Tirer au sort pour savoir quel joueur a les pions de couleur claire. C'est lui qui commence la partie.

Chaque joueur place tous ses pions sur les cases de couleur foncée, sur les quatre premières lignes.



Déroulement d'une partie

Chaque joueur à son tour fait soit un déplacement, soit une prise. Lorsqu'il peut faire une prise, il a l'obligation de la faire et ne fait pas de déplacement.

Le déplacement

Le joueur déplace un de ses pions d'une case, en diagonale, en direction de l'autre joueur. La case d'arrivée doit être vide.

Si le pion atteint la dernière ligne, il se transforme en « dame ». On lui superpose un deuxième pion de même couleur.

Au lieu de déplacer un de ses pions, le joueur peut déplacer une de ses dames. Il la déplace d'autant de cases qu'il le souhaite, en diagonale, dans la direction de son choix. La case d'arrivée doit être vide et aucune pièce ne doit être sur la trajectoire de la dame.

Les pions et les dames ne se déplacent que sur des cases de couleur foncée.

Si un joueur touche une de ses pièces, il doit jouer cette pièce, si c'est possible. Tant qu'il ne la lâche pas, il peut modifier son déplacement.

La prise

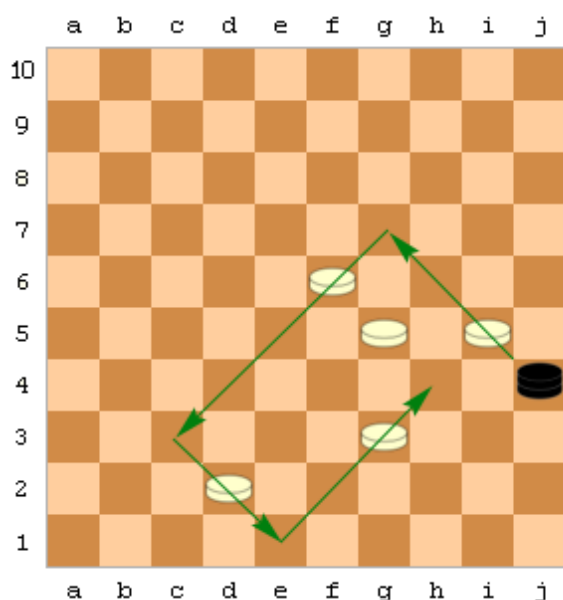
Un pion peut prendre une pièce de l'autre joueur en sautant par-dessus, à condition d'arriver dans une case vide, à côté du pion sauté. Le saut peut être fait dans n'importe quelle direction. La pièce sautée est enlevée du damier.

La dame prend comme le pion mais a l'avantage de pouvoir franchir plusieurs cases vides. Elle peut s'arrêter sur la case de son choix si elle dispose de plusieurs cases d'arrivée vides.

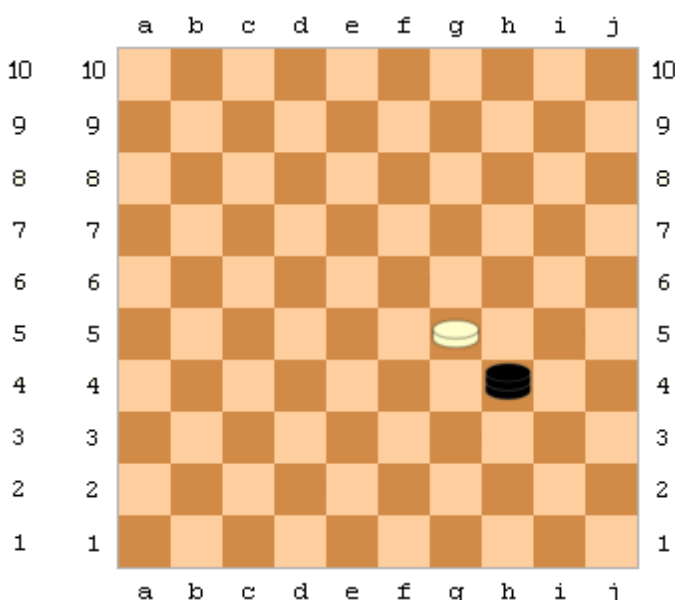
Si plusieurs sauts d'affilée sont possibles, le joueur doit en faire un maximum. Chaque saut peut être fait dans une direction différente.

Par exemple, on doit prendre trois pions de préférence à deux pions ou deux dames. En cas d'égalité numérique, on peut choisir.

Une pièce ne peut être sautée qu'une seule fois. Il est interdit d'enlever les pièces au fur et à mesure des sauts, elles doivent toutes être enlevées après le dernier saut.



La dame noire doit prendre quatre pions blancs. À la fin des sauts, la dame noire doit s'arrêter en h4. Elle ne peut ni prendre le dernier pion blanc g5, ni sauter par-dessus le pion i5 qu'elle a déjà pris.



Le pion blanc prend la dame au tour suivant et gagne.

Si un pion arrive en fin de prise sur une case de la dernière ligne, il devient une dame. S'il ne fait que passer, il reste un pion.

Un joueur peut forcer l'autre joueur à rejouer son tour si ce dernier a oublié de prendre. Il peut aussi laisser faire, sans pénalité.

Fin de partie

Un joueur a perdu la partie lorsqu'il ne lui reste plus aucune pièce sur le damier ou s'il ne peut plus bouger aucune pièce.

Un joueur peut aussi abandonner la partie s'il estime n'avoir aucune chance de gagner, ni même d'égaliser.

Il y a partie nulle lorsqu'un joueur le propose et que l'autre joueur l'accepte, lorsqu'il n'est plus possible de faire une prise, ou quand la même position des pièces se produit pour la troisième fois.

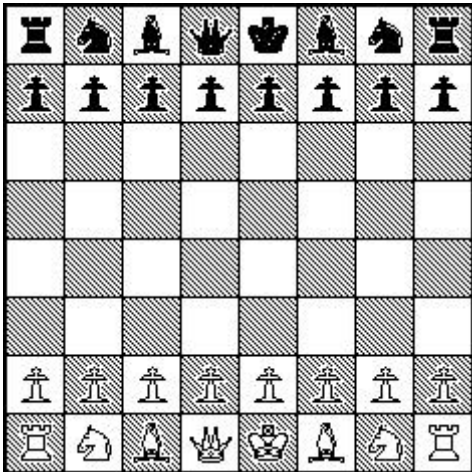
ÉCHECS - RÈGLES

But du jeu :

Le but du jeu est la capture du roi adverse. C'est l'échec et mat.

Composition du jeu :

- Un damier 8 cases sur 8 de deux couleurs alternées (noire et blanche)
- 16 pièces blanches
- 16 pièces noires



Nombre de joueurs :

2 (ou par équipe)

Règle de base Jeu d'Echec :

Chaque joueur a seize pièces au début du jeu: un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers, et huit pions. Les joueurs placent l'échiquier de sorte que la case en bas à gauche soit noire. En début de partie les pièces se

positionnent comme indiqué sur le schéma. (Notez que la Dame blanche est placée sur une case blanche, alors que la Dame noire est placée sur une case noire.)

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par les Blancs. Pour jouer, un joueur doit déplacer une pièce vers une nouvelle case, en respectant les règles de déplacement de chacune des pièces. Un joueur peut **prendre** une pièce de son adversaire en déplaçant l'une de ses pièces sur une case comportant une pièce adverse. Dans ce cas, la pièce adverse capturée est retirée de l'échiquier pour le reste de la partie. (La prise n'est jamais obligatoire.)

Les déplacements aux Echecs:

- **La Tour** : elle se déplace en ligne droite, horizontalement ou verticalement d'autant de cases qu'elle le souhaite. La Tour ne peut sauter par dessus d'autres pièces: toutes les cases entre la position de départ de la Tour et sa position d'arrivée doivent être libres. (Comme pour toutes les pièces, lorsque la case d'arrivée de la Tour contient une pièce adverse, celle-ci est prise. Par contre la case d'arrivée ne peut contenir une pièce de son propre camp.)
- **Le Fou** : Le Fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le souhaite. Toutefois, le Fou ne peut sauter par dessus d'autres pièces.

- **La Dame** : La Dame est stratégiquement parlant, la pièce *maîtresse du jeu*. Elle peut aussi bien se déplacer comme une Tour, horizontalement ou verticalement, que comme un Fou, en diagonale.
- **Le Cavalier** : Le déplacement du Cavalier se fait en deux temps: un déplacement d'une case dans un sens vertical ou horizontal, suivi d'un déplacement d'une case selon une diagonale. On peut également décrire le déplacement du Cavalier comme un déplacement de deux cases verticalement suivi d'un déplacement d'une case horizontalement (ou inversement, deux cases horizontalement, suivi d'une case verticalement). Le Cavalier est autorisé à *sauter* par dessus une autre pièce (amie ou ennemie) lors de son déplacement. La pièce par dessus laquelle un Cavalier passe, reste en jeu. Comme pour les autres pièces, un Cavalier prend une pièce adverse en allant se placer sur la case occupée par celle-ci.
- **Les Pions** : Les Pions se déplacent différemment selon qu'ils vont sur une case libre ou qu'ils se déplacent pour prendre une pièce adverse. Quand un Pion ne prend pas de pièce adverse, il avance d'une case verticalement (il ne peut reculer). Toutefois, si un Pion n'a pas encore bougé depuis le début de la partie (autrement dit, s'il est toujours sur sa ligne de départ), le Pion est autorisé à avancer verticalement de deux cases d'un coup. Quand il prend une pièce adverse, le Pion se déplace en avançant en diagonale d'une case (il ne peut prendre en reculant). Un Pion qui atteint la huitième ligne de l'échiquier *va à dame*. Le joueur qui amène l'un de ses Pions jusqu'à la huitième ligne remplace ce Pion par une Dame, une Tour, un Cavalier ou un Fou (de même couleur bien entendu). Habituellement, les joueurs changent leur Pion en Dame, mais ce n'est pas une obligation. Tous les autres types de pièces sont autorisés. (Il n'est pas obligatoire de remplacer un Pion dans cette situation par une pièce ayant été prise auparavant. Ainsi, il est par exemple possible qu'un joueur, à un moment de la partie, possède deux Dames...)
- **Le Roi** : Le Roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le Roi est la pièce la plus importante du jeu, et ses déplacements doivent être effectués de telle sorte qu'il ne soit jamais mis en échec.

Fin de jeux aux échecs

Échec :

Lorsque le Roi d'un joueur peut être pris par une pièce adverse, on dit qu'il est *en échec*. Par exemple, le joueur blanc déplace sa tour de façon à ce qu'elle se trouve en position de prendre le Roi noir, C'est à dire que si le Roi noir ne fait rien, la Tour blanche peut le prendre au tour suivant: on dit que la Tour blanche *met en échec* le Roi noir. La bonne règle veut que l'on annonce à haute voix *Échec* lorsque l'on met en échec le Roi adverse. Il est interdit de déplacer l'une de ses pièces si ce mouvement a pour conséquence que son propre Roi se trouve en échec.

Échec et Mat :

Si un joueur est en échec et qu'il ne puisse effectuer de déplacement permettant de libérer son Roi de cet échec, alors il est dit *échec et mat*, ou simplement *mat*. Le joueur qui est *mat* perd la partie, et son adversaire est déclaré vainqueur.

Pat (Match nul) :

Quand un joueur ne peut plus déplacer de pièce, mais sans être en échec, il est dit *pat*. En cas de *pat* la partie est déclarée nulle.



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

DEVINE CE QUE JE CACHE

Composition du jeu :

2 grands supports avec clapets rabattables
15 bandes images
4 bâtonnets de soutien

Nombre de joueurs : 2 joueurs (ou en équipe)

But du jeu :

Trouver l'image secrète de l'adversaire.

Préparation du jeu :

Au début de la partie, on choisit un thème de jeu : les animaux sauvages, les vacances, les animaux familiers, la forêt ou les transports.

Chaque thème est représenté par une couleur. Prenez les 3 bandes correspondant à ce thème.

2 bandes seront glissées dans les supports et la 3^{ème} bande est à découper en petits carrés d'images. Ces petits carrés sont mélangés et posés sur la table face image cachée.

(Si vous souhaitez conserver votre 3^{ème} bande entière, chaque joueur note sur un papier l'image qu'il choisit de faire deviner à son adversaire.)

Chaque joueur prend un support devant lui et glisse les 2 bâtonnets à l'arrière du support pour que celui-ci tienne à la verticale. Chaque joueur glisse une « bande images » dans son support et soulève tous les clapets afin de pouvoir voir l'ensemble des images.

Chaque joueur tire un carré et ne le montre pas aux autres joueurs. Il le pose sur son support à gauche de la bande image.

Règle du jeu :

On détermine le premier joueur de manière aléatoire (celui qui a les cheveux les plus longs, celui qui le plus récemment mangé du chocolat...).

Le premier joueur pose la question de son choix pour tenter de deviner l'image secrète de l'autre joueur.

A cette question, l'adversaire doit répondre oui ou non, il doit répondre de manière honnête en fonction de son image secrète. Le joueur peut en fonction de la réponse de l'adversaire rabattre une ou plusieurs images.

Par exemple sur le thème des animaux familiers, le premier joueur pose la question : est-ce que ton animal a des ailes ? L'adversaire répond « non », le premier joueur peut donc rabattre les animaux qui ont des ailes (canard, perroquet, oie, poule) puisque le critère ne correspond pas à l'image secrète.

Si le joueur a deviné l'image secrète du joueur, il peut faire une proposition à la fin de son tour. Mais attention s'il se trompe, il a perdu. C'est ensuite au joueur suivant.

Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'un des joueurs est deviné l'image secrète de l'adversaire.

On peut faire plusieurs parties est noté les points, un point pour le joueur qui a deviné en premier.

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

DIAM

Géant

DIAM est un jeu de stratégie pour 2, 3 ou 4 joueurs. Le but du jeu est de placer 2 pions de la même couleur sur 2 cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur. La simplicité des règles et la profondeur du jeu satisferont les joueurs de toutes forces et de tous âges.

MATERIEL

- Un plateau de jeu octogonal en bois
- 16 pions en bois :
 - 4 pions rouges,
 - 4 pions oranges,
 - 4 pions marrons,
 - 4 pions noirs.

COMMENT JOUER

Règle Pour 2 joueurs

Au début, chaque joueur dispose d'une réserve de 8 pions : 4 pions rouges et 4 pions oranges pour le joueur 1 ; 4 pions marrons et 4 pions noirs pour le joueur 2.

À tour de rôle, chaque joueur peut :

- soit poser un pion de sa réserve sur une case vide ou sur un pion déjà disposé sur le plateau,
- soit déplacer un de ses pions déjà disposé sur le plateau.

Une case ne peut jamais contenir plus de 4 pions.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Les pions se déplacent d'une seule case, à droite ou à gauche. La case d'arrivée peut être vide ou contenir un ou plusieurs pions empilés (fig.1).

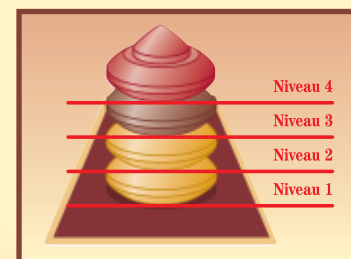
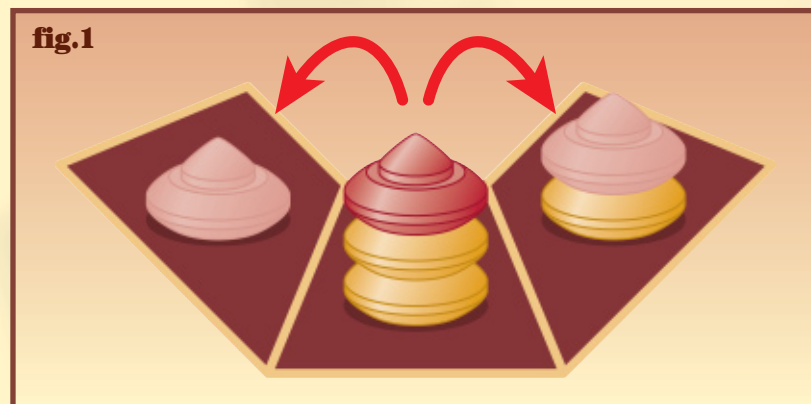


fig.1

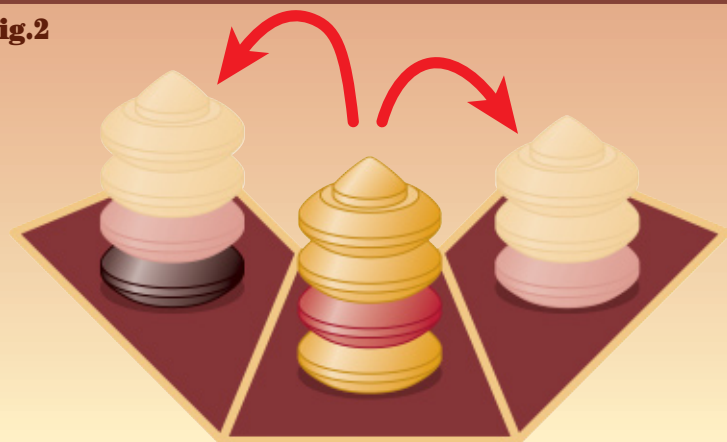


Si, sur la case de départ, un ou plusieurs pions se trouvent au-dessus du pion à déplacer, le joueur doit déplacer toute la pile de pions depuis le pion choisi jusqu'au sommet (fig.2).

Si la case d'arrivée contient déjà un pion ou une pile de pions, le pion ou la pile déplacé sont posés au-dessus de la pile de la case d'arrivée (fig.2).

Le déplacement est interdit si la case d'arrivée contient plus de 4 pions après le déplacement (fig. 3).

fig.2



LA VICTOIRE, OU DIAM

Le gagnant est le joueur réussissant à positionner deux de ses pions de même couleur sur deux cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur (à l'exception du niveau 1, voir fig.4). Cette configuration s'appelle un DIAM.

Précision :

2 DIAM peuvent être créés au cours d'un déplacement. Le joueur ayant le DIAM le plus élevé est le vainqueur (voir fig.5).

fig.4

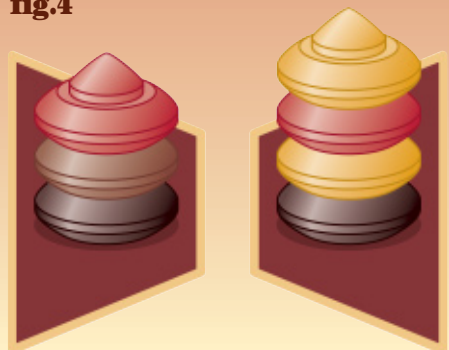


fig.5

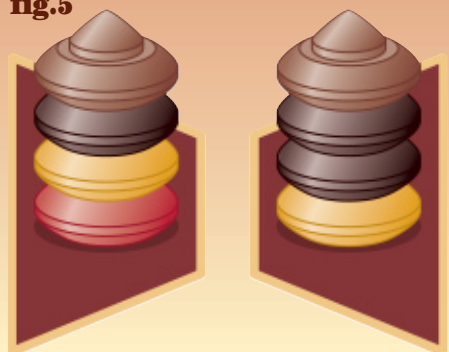
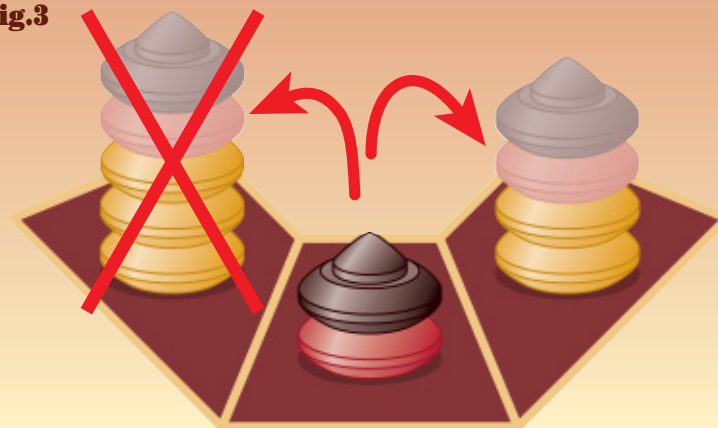


fig.3



Règle pour 4 joueurs

À 4 joueurs, on joue par équipe de 2. Chaque joueur a sa propre couleur. L'équipe 1 joue avec les couleurs rouges et oranges et l'équipe 2 avec les couleurs marrons et noirs.

Les joueurs jouent à tour de rôle et dans l'ordre suivant (équipe 1 = joueur 1 et joueur 2, équipe 2 = joueur 3 et joueur 4) : joueur 1, joueur 3, joueur 2, joueur 4, joueur 1,...

La règle de base est identique à la règle pour 2 joueurs, la contrainte suivante est ajoutée :

Un joueur ne peut pas poser de pion de la réserve de son partenaire. (Un joueur peut par contre déplacer ses pions ou bien les pions de son partenaire déjà disposés sur le plateau.)

Visitez notre site web :

www.ferti-games.com

Règle pour 3 joueurs

À 3 joueurs, on joue à 2 contre 1.

La règle de base est identique à la règle pour 4 joueurs, le joueur qui est seul dispose de 2 couleurs.

Les joueurs jouent dans l'ordre suivant (joueur seul = joueur 1, joueurs d'équipe = joueurs 2 et 3) : joueur 1, joueur 2, joueur 1, joueur 3, joueur 1, joueur 2, joueur 1, joueur 3,...

© 2003 Ferti. Tous Droits Réservés.
DIAM est un jeu créé par Alain Couchot et Bernard Klein, édité par :
FERTI – Z.A. du Buisson de la Coudre
3, allée des Aulnes – 78190 TRAPPES.
e-mail : ferti@wanadoo.fr
Fabriqué en France



Diam

Un jeu d'Alain Couchot et Bernard Klein

Pion d'Argent au Concours de Créateurs de Jeux de Boulogne Billancourt en 1998

1. Présentation

Diam est un jeu de stratégie par arrangement pour deux joueurs. Le principe du jeu est de déplacer des piles de pions sur un plateau circulaire, de façon à placer deux pions de la même couleur sur deux cases diamétralement opposées et sur le même niveau de hauteur.

2. Matériel

- Un plateau de jeu circulaire de 8 cases.
- 16 pions de 4 couleurs différentes (4 rouges, 4 jaunes, 4 verts, 4 bleus).

3. Déroulement du jeu

Au début du jeu, chaque joueur dispose d'une réserve de 8 pions :

- 4 rouges et 4 jaunes pour l'un des joueurs,
- 4 verts et 4 bleus pour l'autre joueur.

A tour de rôle, chaque joueur peut :

- **soit poser** un pion de sa réserve sur une case **vide** ;
- **soit déplacer** l'un de ses pions déjà posés sur le cercle d'une case dans le sens de son choix (sens des aiguilles d'une montre ou sens inverse). La case d'arrivée peut être vide ou déjà contenir un pion ou plusieurs pions superposés.

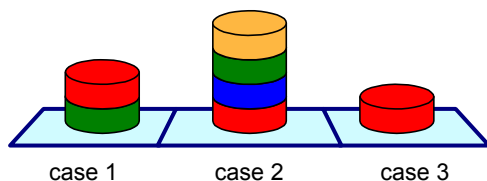
Le déplacement se fait selon les modalités suivantes :

- si un ou plusieurs pions se trouvent au-dessus du pion à déplacer, la pile de pions depuis le pion déplacé jusqu'au sommet est déplacée (cela peut ainsi conduire à déplacer un ou plusieurs pions de l'adversaire) ;
- si la case d'arrivée contient un pion ou plusieurs pions superposés, le pion déplacé ou la pile de pions déplacée vient se placer **au-dessus** de la pile de la case d'arrivée.

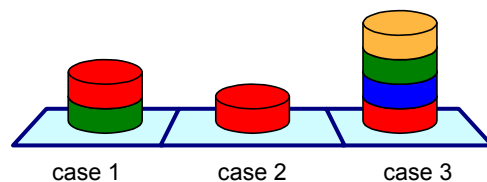
Attention : la contrainte suivante doit être respectée : une case ne peut pas contenir plus de 4 pions (un déplacement qui conduirait à plus de 4 pions dans une même case n'est pas autorisé). (Une case contient donc entre 0 et 4 pions, chaque pion contenu dans la même case se trouve à un niveau de hauteur différent.)

Exemple :

Le niveau 1 est le niveau le plus bas, le niveau 4 est le niveau le plus haut. Le joueur disposant des pions verts et bleus veut déplacer un pion bleu, qui se trouve sur la case 2, voisine des cases 1 et 3 : la situation avant le déplacement est la suivante :



Le joueur ne peut pas déplacer son pion bleu vers la case 1 ; en effet, s'il le faisait, la case 1 contiendrait 5 pions, ce qui n'est pas autorisé. Il peut par contre déplacer son pion bleu vers la case 3. Après déplacement du pion bleu, la situation est alors la suivante :



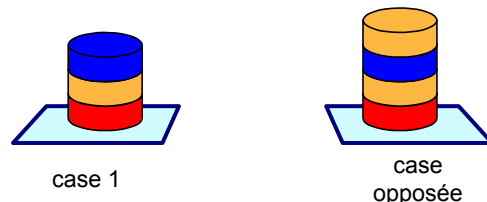
4. But du jeu

Le but du jeu est, pour un joueur, de positionner deux de ses pions de la même couleur au même niveau de hauteur (**à l'exception du niveau 1**) sur deux cases diamétralement opposées. Cette situation se nomme un **diam**.

Précision : Si plusieurs **diam**s sont créés par le même mouvement, priorité est donnée au diam de niveau le plus élevé.

Exemple :

Le joueur possédant les pions verts et bleus réussit à créer la situation suivante :



(Les deux pions rouges au niveau 1 ne constituent pas un diam ; par contre, les deux pions jaunes du niveau 2 et les deux pions bleus du niveau 3 constituent deux diams ; priorité est donnée au diam formé par les deux pions bleus).

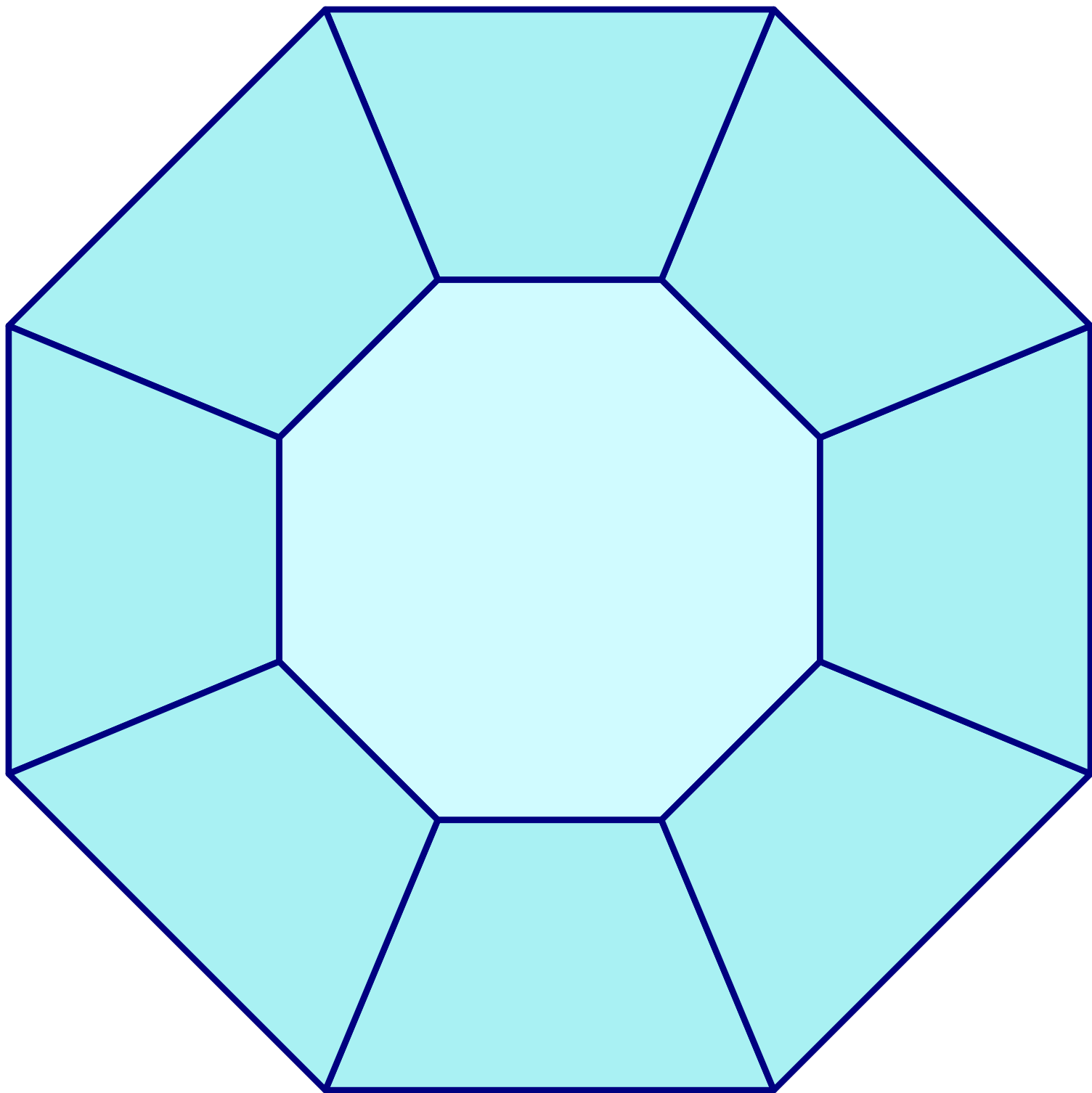
5. Annonce

On ne peut faire un **diam** sans l'avoir annoncé au coup précédent :

Si un joueur effectue un déplacement tel qu'il fera un **diam** au coup suivant, (si l'adversaire ne joue pas une parade appropriée), le joueur doit annoncer : "Diam !". Si l'annonce est omise, le joueur ne pourra pas réaliser de **diam** au coup suivant, mais devra jouer un coup ordinaire.

Diam

de Alain Pouchot et Bernard Klein



de Alain Pouchot et Bernard Klein

Diam

DOBBLE XXL

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.



Le Loup

3-8 joueurs

Préparation

On forme au sol une figure de 4×5 cartes face visible. Un joueur est le Loup et se place sur une des 4 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 (« Clé ! », « Coccinelle ! », « Éclair ! », etc.) et de se déplacer. Les joueurs doivent échapper au Loup, qui essaye 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 !



Règle mise en ligne par

didacto

jeux éducatifs et matériels pédagogiques

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

Rester 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 (« Bonhomme de neige ! », « Dinosaur ! », « 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 !

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

- Veillez au bon état des différents matériaux et au respect des conditions d'utilisations.
- A 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 verglas...



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

Rempporter 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.

- 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.

DOUBLE CHINOIS

Age : A partir de 4 ans

Nombre de joueurs : 2

Durée : 5 minutes

Matériel : 8 boules en bois



But du jeu :

Soyez le premier joueur à remplir les 4 trous de votre couloir !

Règle du jeu

Au départ, chaque joueur a 4 boules dans son couloir. Les 2 joueurs jouent en même temps et doivent essayer de mettre les boules dans leurs trous le plus rapidement possible.

Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la ou les garde. Si un joueur n'a plus de boules à jouer à un moment de la partie, il doit attendre qu'il en retombe de son côté.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur a mis les 4 boules dans les trous de son couloir, il remporte la partie.



Jeux Vagabonds

jeuxvagabonds.fr

07.86.39.58.81

ECHELLES ET SERPENTS

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Être le premier à arriver à la case n° **100**.

AVANT DE JOUER

Après avoir placé le plateau de jeu sur la table, les joueurs se choisissent un pion, puis lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer qui sera le premier à jouer. Celui qui obtient le chiffre le plus haut commence. Chacun joue à son tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur place son pion sur la case marquée d'une flèche. Le premier joueur lance le dé, puis avance du nombre de cases indiqué par le dé. Les pions qui arrivent au bas d'une échelle peuvent « grimper » dans l'échelle et ainsi s'approcher de l'arrivée plus rapidement. Par contre, ceux qui arrivent sur une case où se trouve une queue de serpent trébuchent et glissent jusqu'à la tête du serpent, quelques cases plus bas. Le premier qui atteindra la case n° **100** avec le **chiffre exact** sera déclaré gagnant. Le joueur qui n'obtient pas le chiffre exact passe son tour.

VARIANTE

Lorsque les joueurs approchent de la case n° **100**, s'ils n'obtiennent pas le chiffre exact correspondant au nombre de cases restantes, ils avancent jusqu'à **100**, puis reculent du nombre restant.

Par exemple : Il reste trois cases avant la fin et le dé indique 5. Le joueur avance de trois cases et recule de deux.



BONNE PARTIE!

Fermez la boîte



ACCESSOIRES

Dimensions : 51 x 51 x 9 cm
1 piste et 2 dés géants
Nombre de joueurs illimités

RÈGLE DU JEU



SCANNE - MOI

Ce jeu de hasard, dénommé Trac en France, apparaît en Angleterre au XVIIIème siècle sous le nom de « Shut the box ».

Un plateau comporte dix petites boîtes, numérotées de 1 à 10. Les joueurs, en nombre indéterminé, disposent de 2 dés.

Après un lancé de dés le joueur ferme les boîtes dont les chiffres correspondent au tirage, soit en décomposant les 2 points de chaque dé, soit en les additionnant.

Supposons qu'il fasse 5 et 3, il peut fermer l'alvéole 8, ou les alvéoles 7 et 1, 6 et 2, 5 et 3, 4 et 4.

Les possibilités se réduisent au fur et à mesure.

Un joueur continue à lancer les dés tant qu'il peut fermer des alvéoles.

Quand il ne peut plus fermer les alvéoles correspondant à son tirage, la somme des chiffres des alvéoles non fermées lui est comptée ; les dés passent alors au suivant qui recommence après avoir ouvert toutes les alvéoles.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le score convenu, auquel cas il est éliminé et la partie recommence avec les joueurs restants ; le dernier a gagné.

Il est possible de fixer un nombre de tours ; le gagnant est celui qui a marqué le moins de points.

Ce jeu ressemble au « Trac Parisien », les chiffres restant visibles ne sont pas additionnés mais combinés pour former le plus petit nombre possible ; si 4, 7, 1 restent ouvert, le joueur inscrira 147. Le gagnant sera de nouveau celui qui aura

Tradijoux

Tradijoux est une nouvelle marque de jeux fabriqués par La Maison du Billard. Le souhait de la marque est de construire ou reconstruire des jeux en bois d'hier et d'aujourd'hui. Faciles à comprendre, ludiques et conviviaux, les jeux Tradijoux se veulent vecteur de liens intergénérationnels. Merci d'avoir choisi un jeu de notre collection, toute notre équipe vous souhaite de très bonnes parties.



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

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Ne pas laisser les enfants jouer hors de la surveillance des adultes

Informations à conserver.
Gardez ce document ou recopiez ces informations

FABRICANT

La Maison du Billard
5 bis rue des Soupirs
62840 SAILLY SUR LA LYS
Tel : 03 21 02 77 77
Fax : 03 21 65 50 77
Internet : www.lamaisondubillard.com
Email : contact@lamaisondubillard.com
Siret : 533 407 839 00018
TVA : FR 76 533 407 839

	VENTE ou LOCATION 03 21 02 77 77 SAILLY SUR LA LYS www.lamaisondubillard.com
---	---

CONSEILS D'ENTRETIEN

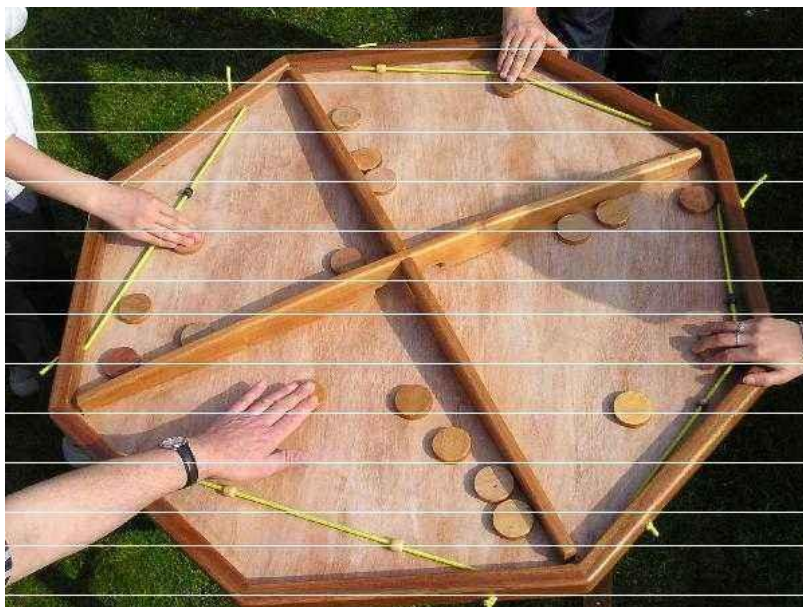
Nos jeux ont une finition cirée. Comme les meubles, il ne faut pas les exposer à l'eau (pluie, ou verre posé dessus).

Si après une longue utilisation, la glisse diminue, vous pouvez appliquer une cire pour meuble incolore ou teignante et lustrer le jeu avec un chiffon. Plus le jeu sera lustré, meilleure sera la glisse pour les jeux de palets. Les palets sont en buis, si vous devez les nettoyer, ne pas utiliser de papier de verre, mais un chiffon ou un tampon jex. Si vous perdez des accessoires, (palets, boules, etc...), nous tenons toutes les pièces détachées des jeux de notre fabrication en stock.

FLITZER À 4

Invention récente – 4 joueurs

Pire que le Maxi flitzer : le Maxi flitzer à quatre ! Tout est pareil que le simple Maxi-flitzer, sauf que les palets rebondissent et s'entrechoquent deux fois plus.



Âge

À partir de 6 ans

Durée

2 min 48

But du jeu

Vider tous les palets de son camp, en les propulsant à l'aide de l'élastique à travers la trappe.

Matériel

1 plateau avec ses 4 élastiques - 20 palets

Mise en place

Chaque joueur place ses 5 palets de départ sur les bords de son camp. Le départ se donne en se tapant les mains mutuellement au dessus du plateau.

Déroulement

Si un palet sort du plateau ou rentre dans le camp adverse sans passer par la trappe, il doit être récupéré par le fautif.

Fin de partie

Le gagnant est le premier à vider son camp de tous les palets.



GAGNE TON PAPA ![®]

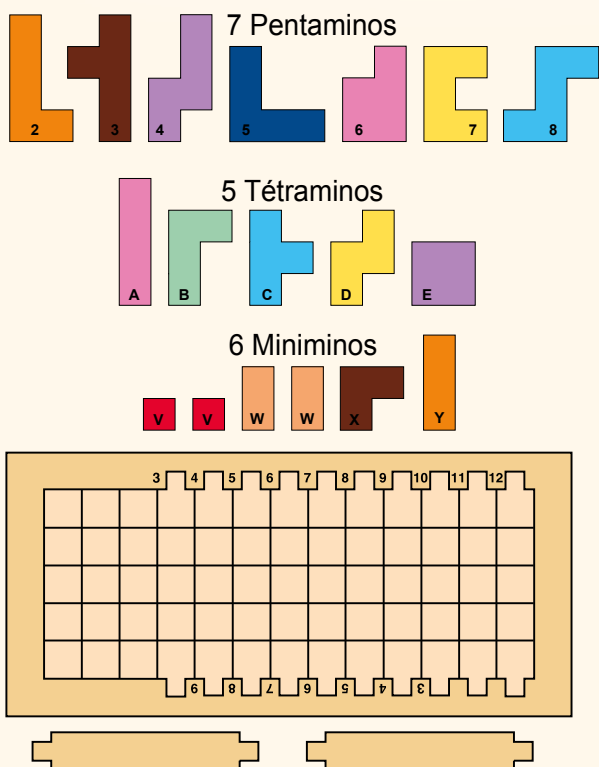
Sommaire

Présentation	p. 2
Règle du jeu	p. 3
Puzzle dès 3 ans	p. 6
Jeu d'équilibre Kataboom	p. 8
Construction 3D	p. 9
Défis puzzle 3D	p. 12
Initiation au Katamino	p. 15

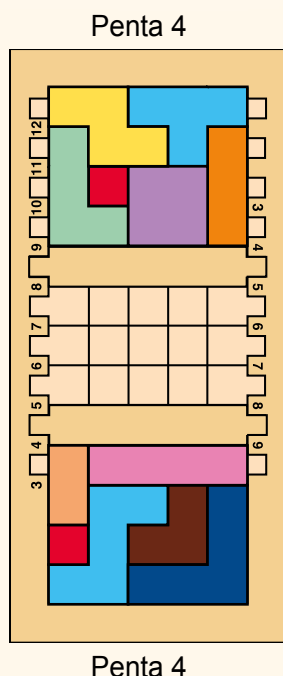


Présentation du contenu

A)



B)



C)

Joueur 1



Joueur 2

7 Pentaminos, 5 Tétraminos, 6 Miniminos, 1 plateau de jeu, 2 réglettes amovibles, 27 cartes Puzzle recto verso, 9 cartes Bicolores enfant/parent recto verso, 4 cartes 3D recto verso, 1 livret.

A) LES PIÈCES

Les 18 pièces de jeu sont composées de cubes juxtaposés :
7 Pentaminos composés chacun de 5 cubes ; 5 Tétraminos composés chacun de 4 cubes ;
6 Miniminos composés chacun de 1, 2 ou 3 cubes. Les pièces n'ont ni recto ni verso, elles peuvent être disposées dans n'importe quel sens sur le plateau.

B) LE PENTA

Un Penta est un ensemble de plusieurs pièces de jeu qui remplit parfaitement la surface du plateau délimitée par la réglette. Par déplacements successifs des réglettes, la surface des Pentas à réaliser va croissante (voir page 3 les Pentas 3, 4, 5, 6).

C) LES CARTES PUZZLE (Penta 3 et Penta 4)

Les cartes Puzzle indiquent les pièces que chaque joueur doit utiliser pour réaliser le premier Penta du duel.

Elles sont divisées en deux parties, un côté pour chaque joueur.

Toutes les cartes Puzzle proposent 3 Duels, à l'exception des cartes jaunes niveau débutant qui proposent 4 Duels.

Les niveaux de difficulté :

- Niveau **débutant** : les 3 cartes **jaunes**
- Niveau **facile** : les 4 cartes **vertes**
- Niveau **moyen** : les 6 cartes **bleues**
- Niveau **difficile** : les 6 cartes **rouges**
- Niveau **expert** : les 8 cartes **noires**



Les 9 cartes Bicolores servent à équilibrer les duels entre joueurs de niveaux différents (voir page 4).

Les cartes avec un contour en Damier proposent des défis en 3D (voir pages 4 et 5).

Règle du jeu

BUT DU JEU

Réaliser le plus rapidement possible des Pentas 3, 4, 5 et 6 pour marquer des points

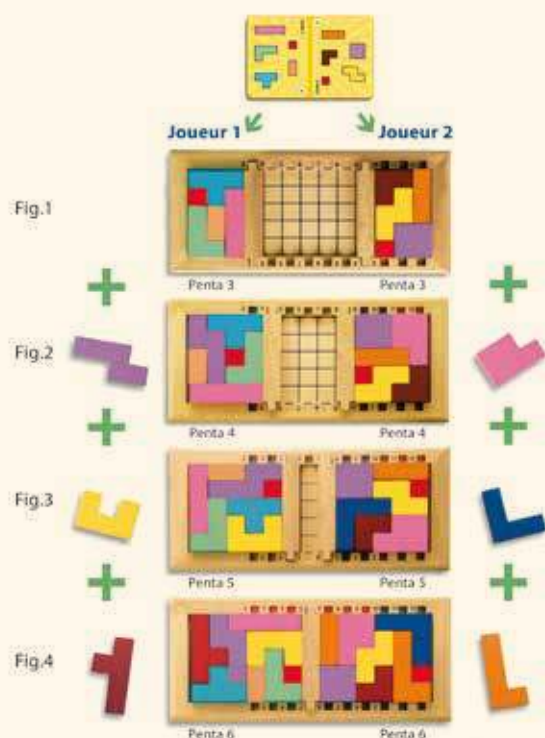
MISE EN PLACE

- Les 2 joueurs se placent l'un en face de l'autre de chaque côté du plateau de jeu.
- Les 18 pièces de jeu sont disposées au centre de la table.
- **Les 2 joueurs s'accordent sur un niveau de difficulté** (débutant, facile, moyen, difficile, expert).
- Un des joueurs prend une carte de la couleur du niveau de difficulté choisi et la pose entre les 2 joueurs (la face choisie n'a pas d'importance). Une moitié de la carte indique les pièces que doit prendre le joueur 1 et l'autre moitié les pièces que doit prendre le joueur 2.
- Chaque joueur place sa réglette sur le plateau : entre les chiffres 3 et 4 pour les cartes jaunes ou vertes et entre les chiffres 4 et 5 pour les cartes bleues, rouges ou noires.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

(Exemple en niveau débutant)

- 1) Au top départ, le 1^{er} duel commence. Le plus rapide à réaliser son Penta, c'est-à-dire à remplir parfaitement, avec toutes ses pièces, la surface du plateau délimitée par sa réglette, marque 1 point (voir Fig.1).
- 2) Le joueur qui a perdu ce premier duel choisit un Pentamino (pièce composée de 5 cubes) resté dans la pioche sur la table et le donne à son adversaire qui à son tour fait de même.
- 3) Chaque joueur déplace sa réglette d'un cran.
- 4) Au top départ, en utilisant les pièces de son premier Penta et le Pentamino donné par son adversaire, chaque joueur réalise son nouveau Penta. Le vainqueur de ce 2^e duel marque 1 point (voir Fig.2).
- 5) On procède de la même façon pour réaliser les Pentas suivants : ajout d'un Pentamino choisi par l'adversaire, déplacement des réglettes et nouveau duel (voir Fig.3).
- 6) Pour le dernier duel (Penta 6) on utilise une seule réglette placée entre les chiffres 6 et 7 du plateau (voir Fig. 4), à l'exception des cartes vertes où les parties se terminent par un Penta 5.



FIN DE PARTIE

Le joueur qui totalise le plus de points **gagne la partie**. En cas d'égalité, les joueurs échangent les pièces du dernier duel et procèdent à un ultime défi.

Les 6 défis débutants possibles



Variantes pour 2 joueurs

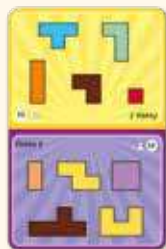
DUELS ENFANT/PARENT

Avec les 9 cartes Bicolores jaunes/violettes

Ces cartes permettent d'équilibrer les duels enfant/parent en jouant sur deux niveaux de difficulté différents.

- L'enfant joue avec les pièces indiquées sur la moitié **jaune** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau et commence son 1^{er} duel par un Penta 3.
- L'adulte joue avec les pièces indiquées sur la moitié **violette** de la carte, il place sa réglette entre les chiffres 4 et 5 du plateau et commence son 1^{er} duel par un Penta 4.

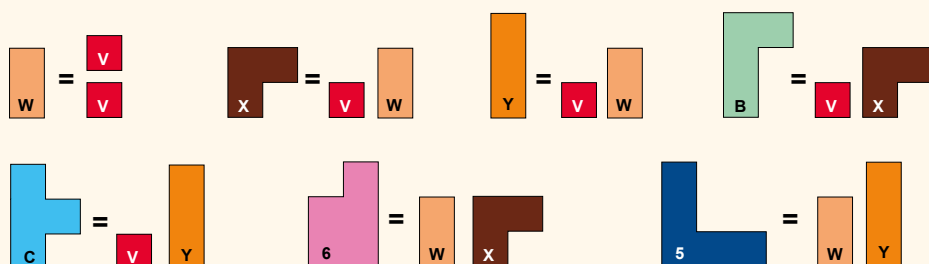
Chaque partie se joue en 3 duels.



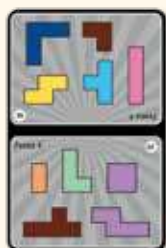
DUELS DÉBUTANT/PETIT GÉNIE

Avec les cartes Puzzle rouges et noires

Avant le 1^{er} duel, le joueur pour lequel on souhaite réduire la difficulté remplace une de ses pièces de jeu par 2 pièces équivalentes de jeu restées libres sur la table.



Chaque partie se joue en 3 duels (Penta 4, 5 et 6).



DUELS 3D

Avec la carte 3D contour Damier noir et blanc sur fond vert A et A'

Exemple d'une partie : la première manche débute par le premier duel (1 contre 1').

1) Chaque joueur à tour de rôle choisit et donne 1 Pentamino puis 1 Tétramino à son adversaire jusqu'à ce que l'un ait 3 Pentaminos et 2 Tétraminos et l'autre 3 Pentaminos et 3 Tétraminos.

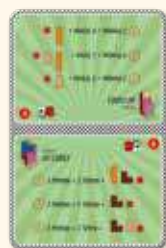
NB : Pentaminos et Tétraminos sont appelés Pentas et Tétras sur ces cartes.

2) Chacun prend ensuite les Miniminos matérialisés sur sa carte.

3) Au top départ, la partie commence.

Le premier joueur qui construit un parallélépipède de 2x3x5 (30 CUBES) gagne la 1^{re} manche.

La revanche et la belle se jouent respectivement avec le 2^e et le 3^e duel.



Variantes pour 1 joueur

DÉFIS SOLO

Avec les cartes 3D contour Damier noir et rose sur fond blanc

Il y a 6 défis avec une alternance des mode 3D et mode Puzzle.

1) Choisissez une carte et un numéro de défi, prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède de 3x3x3 (27 CUBES).

2) Prenez le plateau de jeu et une règlette que vous positionnez entre les chiffres 6 et 7. Ajoutez à vos pièces de jeu la pièce  ou la pièce  (pièces composées de 3 cubes), et réalisez un Penta 6.

3) Déplacez la règlette d'un cran, ajoutez un Pentamino resté libre et réalisez un Penta 7.

4) Progressez de la même façon pour réaliser les Pentas 8, 9 et 10.

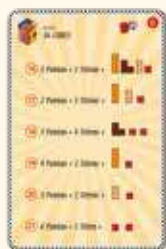
Pour réduire la difficulté des défis on remplace 1 Tétramino par  +  ou 1 Pentamino par  +  ou  + .



SOLO EN MODE 3D

Avec les cartes 3D contour Damier noir et blanc sur fond beige

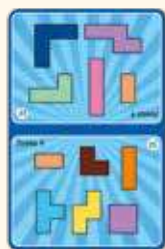
Choisissez une carte et un numéro de défi. Prenez les pièces de jeu indiquées sur la carte et construisez un parallélépipède en respectant les dimensions spécifiées en haut à gauche de la carte.



Avec les cartes Puzzle Penta 4, bleues, rouges et noires

Choisissez une carte Puzzle Penta 4. Prenez les pièces indiquées sur l'une des 2 moitiés de la carte et ajoutez y 3 Pentaminos et 1 Minimino .

Construisez un parallélépipède de 3x3x4 (36 CUBES).



SOLO EN MODE PUZZLE

Initiation au jeu Katamino : voir page 15.

CONSTRUCTION 3D

Construisez, seul ou à plusieurs, les figures en volume présentées dans le livret et essayez d'en créer de nouvelles (voir pages 9 à 11).

INITIATION DÈS 3 ANS

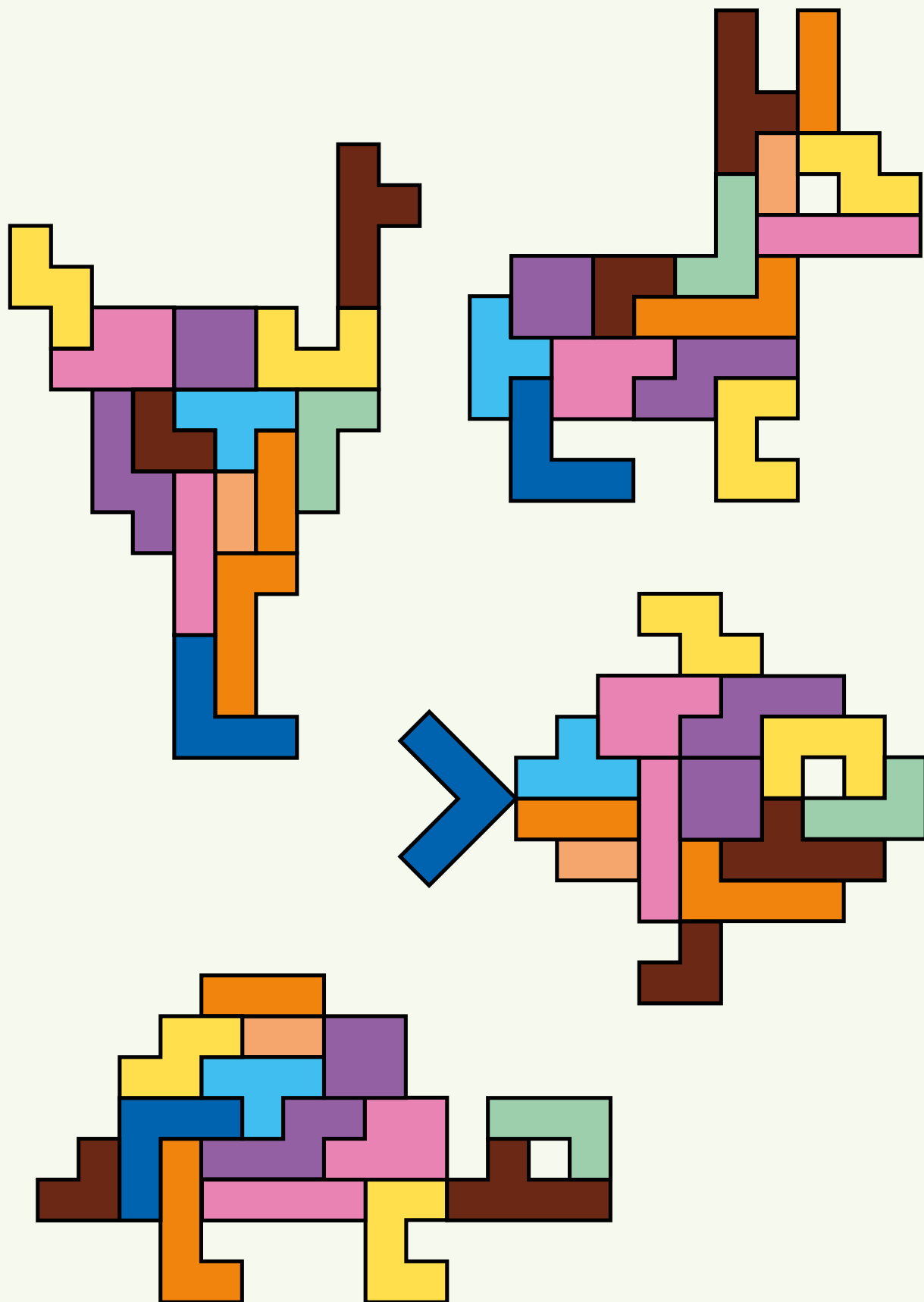
Gagne ton papa ! est aussi un jeu d'adresse et de logique pour initier les plus petits à la géométrie et faire travailler leur motricité fine ainsi que leur imagination :

- **Puzzles** : proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés dans le livret et essayez d'en imaginer d'autres ensemble (voir pages 6 et 7).

- **Kataboom ! le jeu d'équilibre** : chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce en équilibre sur la précédente. Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant (voir page 8).

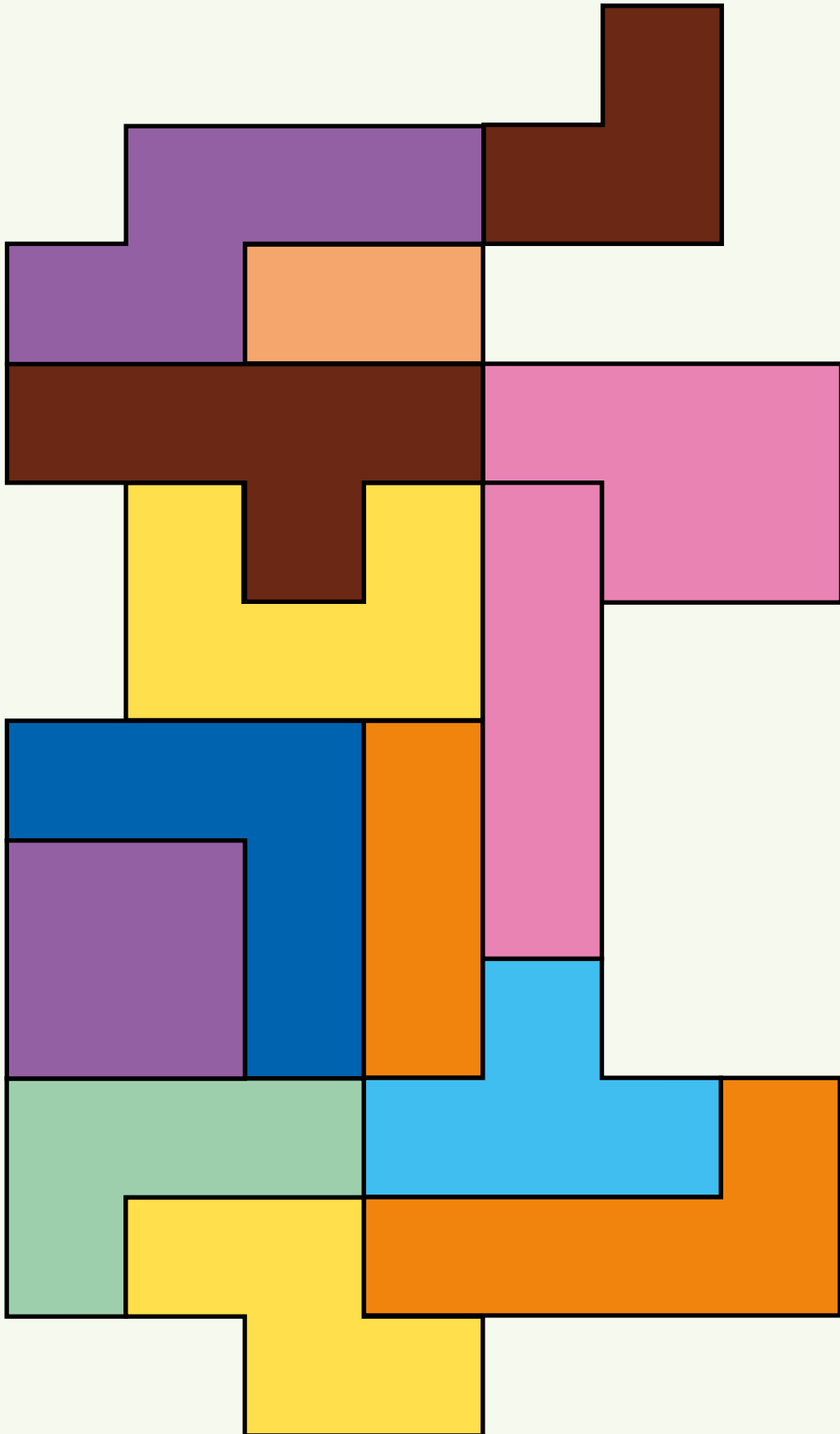
Puzzle dès 3 ans

Proposez aux enfants de reproduire à plat les modèles présentés ci-après et essayez d'en imaginer d'autres ensemble !



Puzzle dès 3 ans

Ajoutez le Pentamino bleu n° 8  , changez quelques pièces et inventez d'autres animaux !



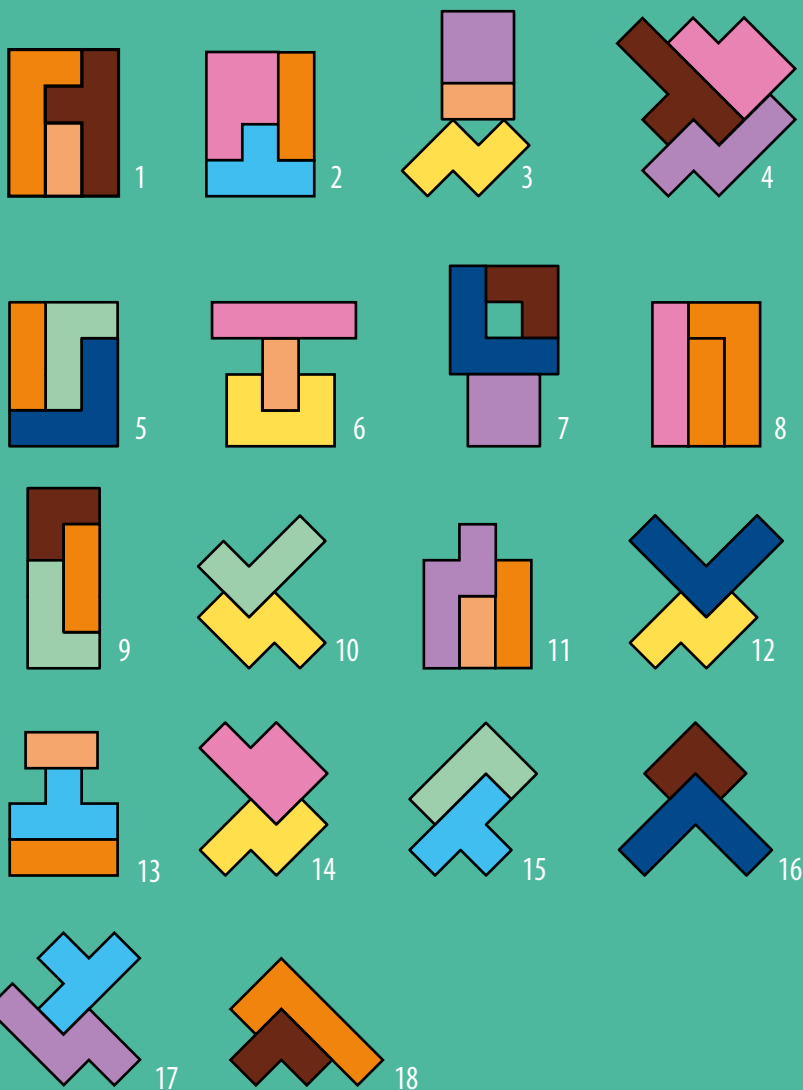
Jeu d'équilibre

Kataboom ! 2 joueurs ou plus

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce en équilibre sur la précédente.

Le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant !

Initiation à la construction : 18 modèles de 2 ou 3 pièces.



Exemple:

- Mettez de côté les 2 petites pièces rouges qui ne seront pas utilisées.
- Utilisez comme base de départ les 2 ou 3 pièces de l'un des 18 modèles ci-dessus.

Dans l'illustration ci-contre, on choisit les 3 pièces de base du modèle n° 1 et on construit ce mini édifice avant de commencer la partie, puis :

- 1) le premier joueur choisit une pièce parmi celles restées sur la table et la pose comme bon lui semble sur ce mini édifice.
- 2) le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
- 3) le dernier joueur à avoir posé une pièce sans faire tomber l'édifice est le gagnant !

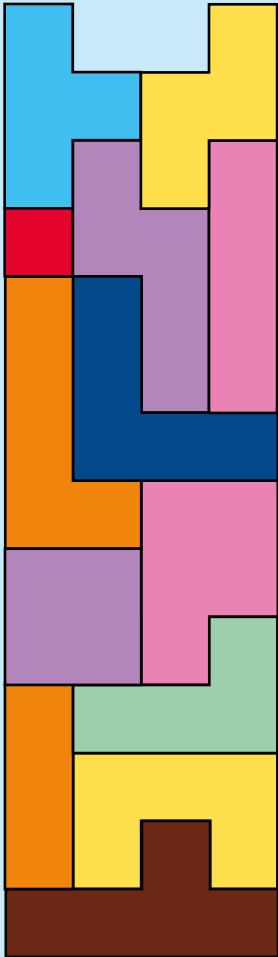
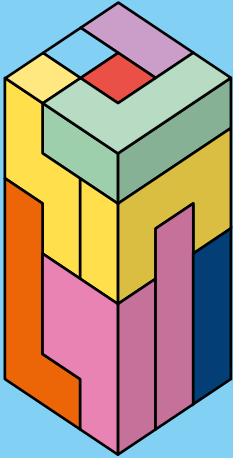
Vous pouvez vous servir de vos deux mains, voire légèrement déplacer une partie de l'édifice.

Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.
Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

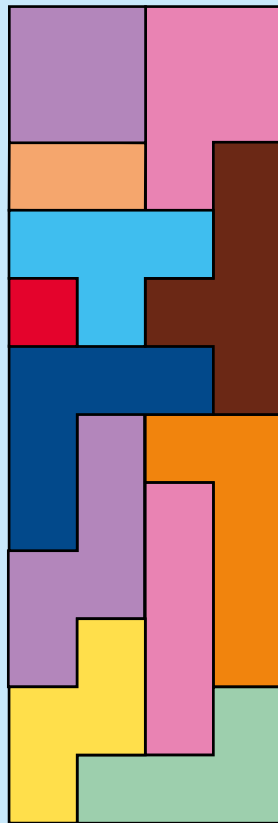
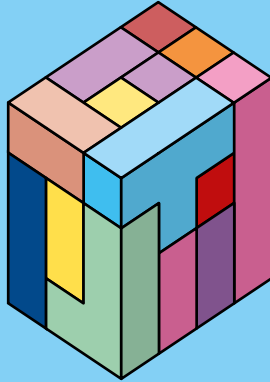
3x3x6

54 CUBES



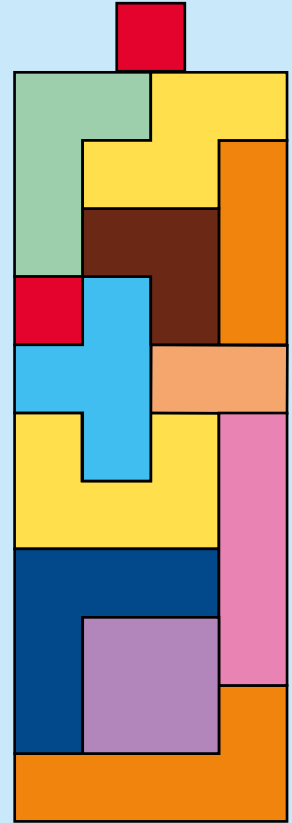
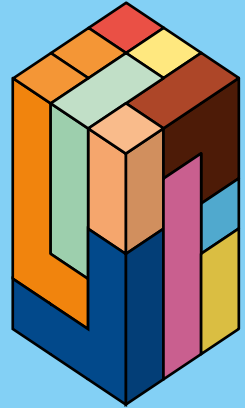
4x3x4

48 CUBES



3x3x5

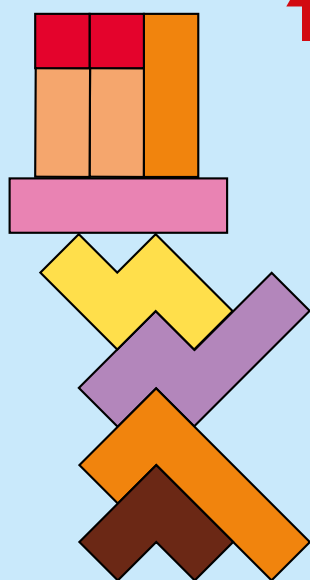
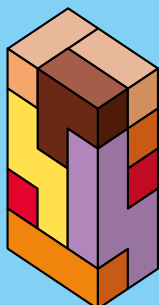
45 CUBES



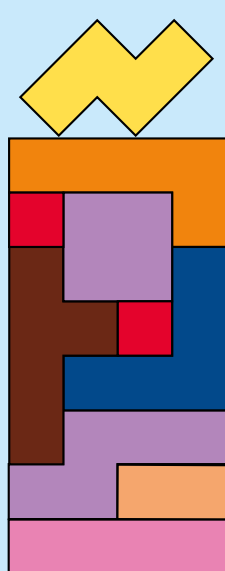
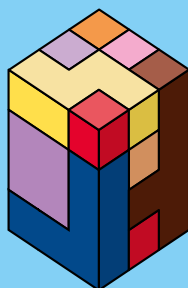
Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.
Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

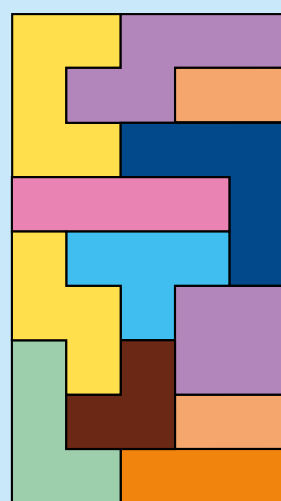
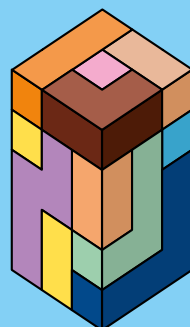
2x3x5
30 CUBES



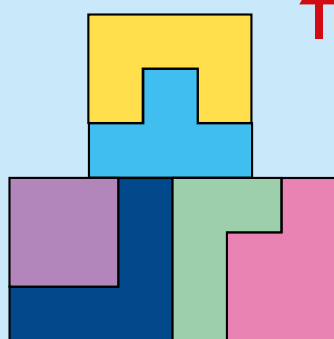
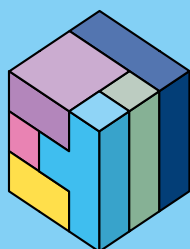
3x3x4
36 CUBES



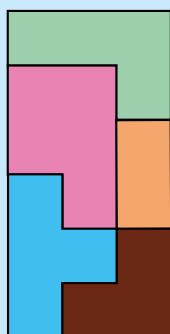
3x3x5
45 CUBES



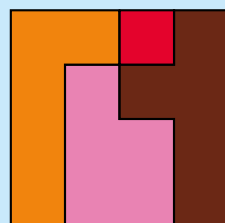
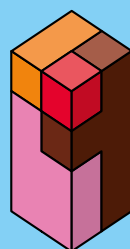
3x3x3
27 CUBES



2x3x3
18 CUBES



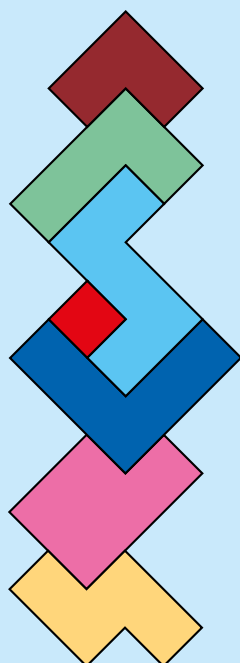
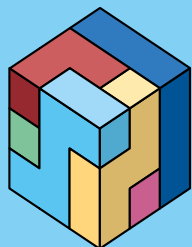
2x2x4
16 CUBES



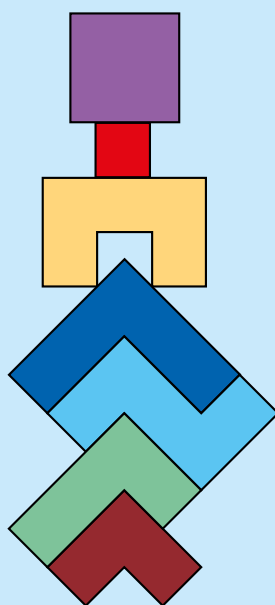
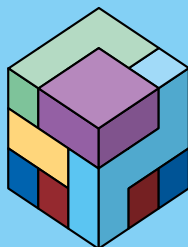
Construction 3D

Réalisez les défis d'équilibre proposés puis créez le cube associé.
Vous pouvez ensuite intervertir une ou plusieurs pièces et construire vos propres modèles.

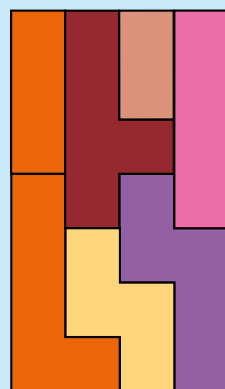
3x3x3
27 CUBES



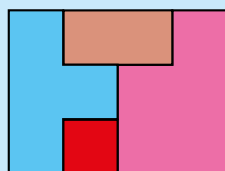
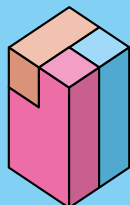
3x3x3
27 CUBES



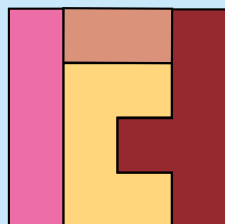
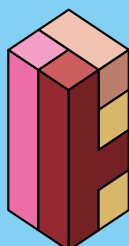
2x2x7
28 CUBES



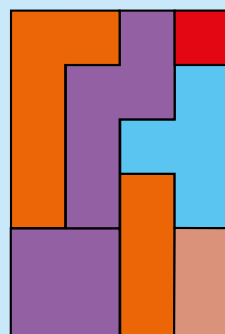
2x2x3
12 CUBES



2x2x4
16 CUBES

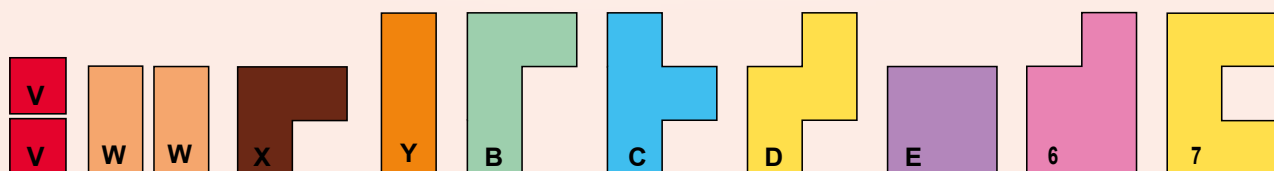


2x2x6
24 CUBES



Défis puzzle 3D

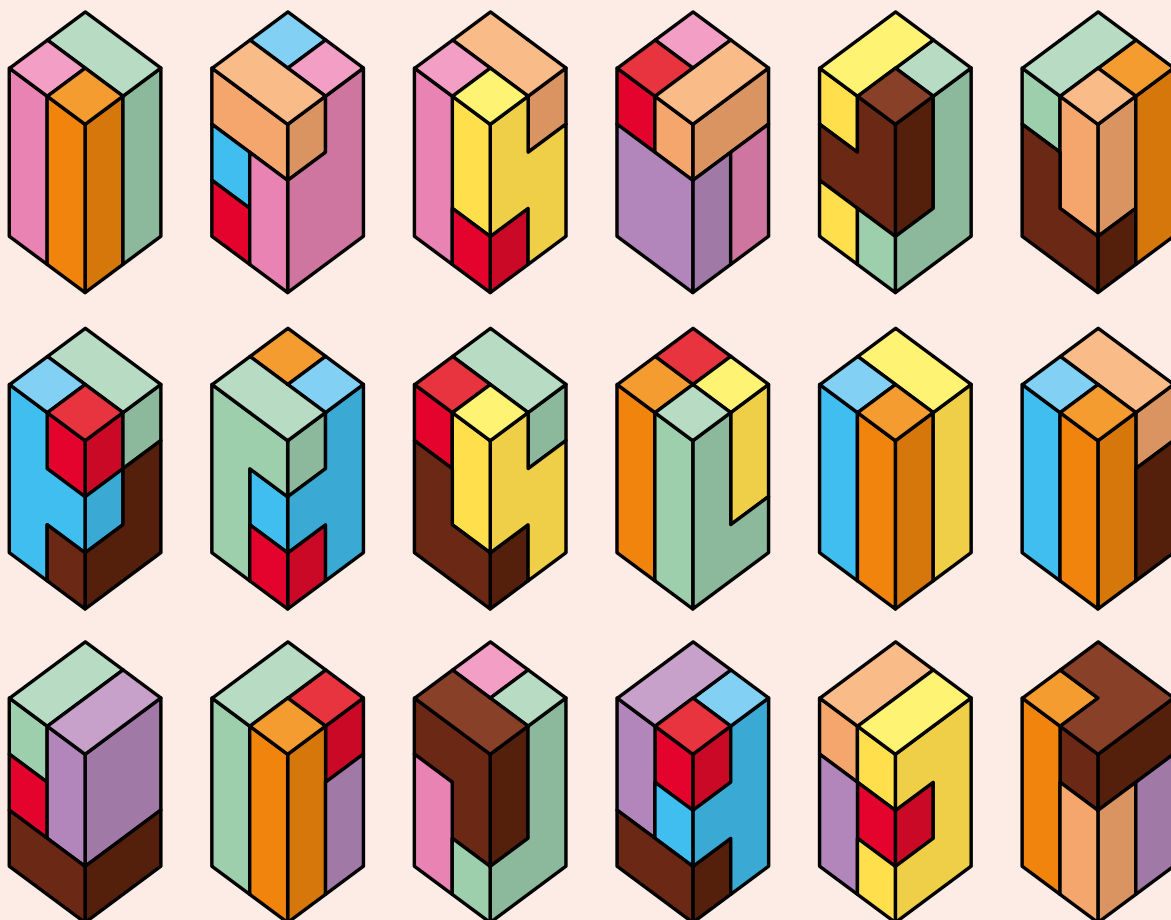
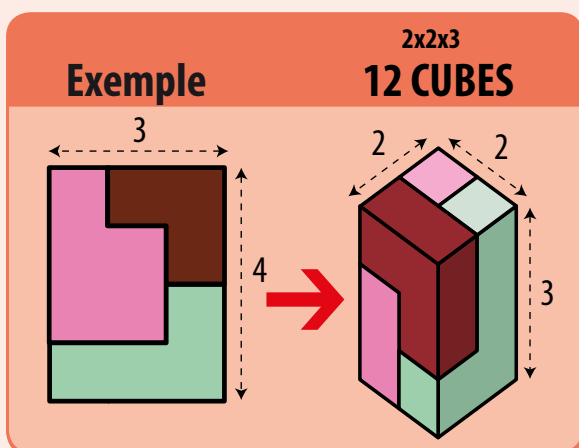
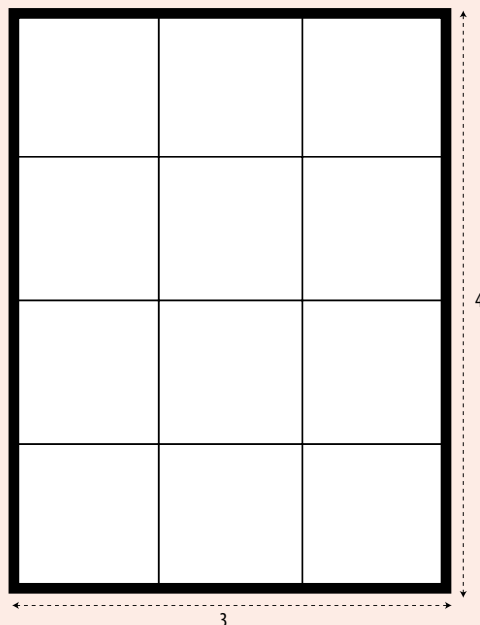
Avec les pièces de votre choix parmi celles-ci :



Réalisez des puzzles en 3x4 comme sur la grille «puzzle A» ci-contre.

Puis essayez de transformer ce puzzle en un parallélépipède 3D en 2x2x3. Les exemples ci-dessous présentent 18 des 43 possibilités.

PUZZLE A = 12

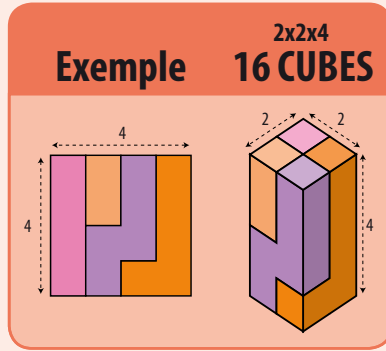
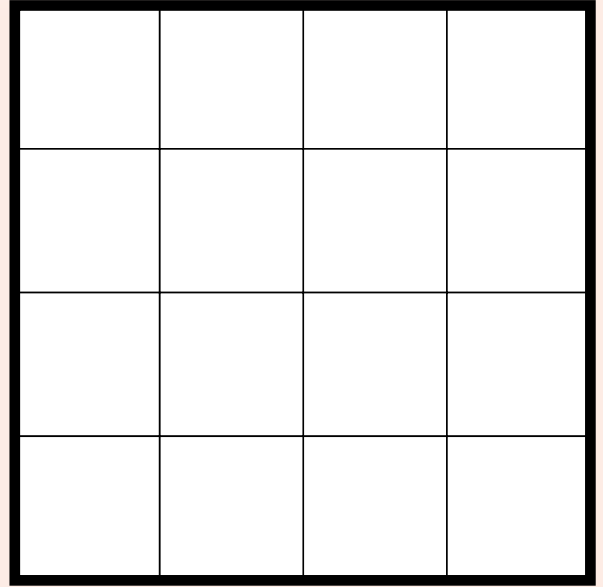


Défis puzzle 3D

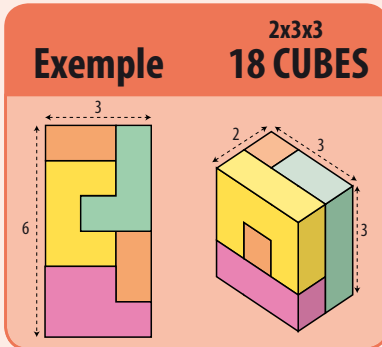
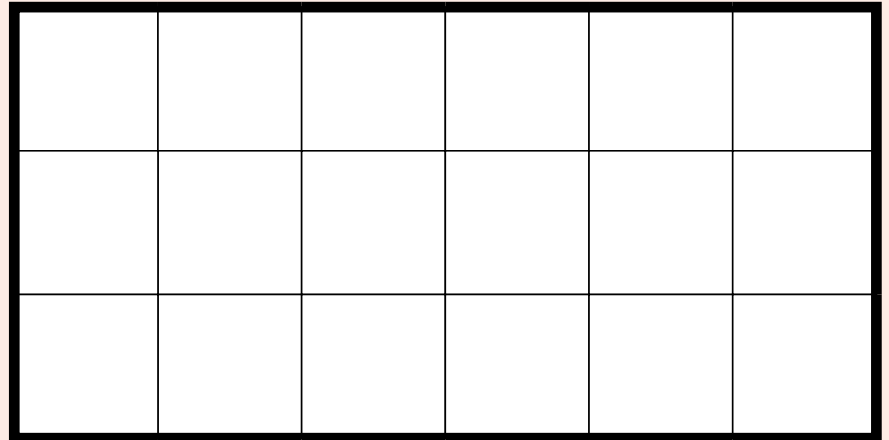
1) Parmi toutes les pièces du jeu, sélectionnez intelligemment vos pièces pour créer un puzzle suivant les grilles ci-dessous B à F.

2) Puis transformez votre puzzle en parallélépipède.

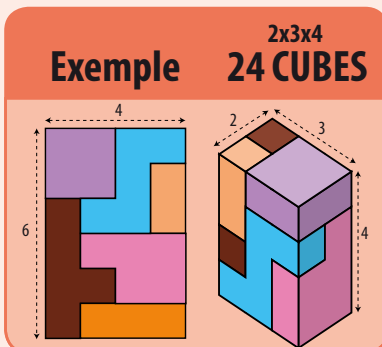
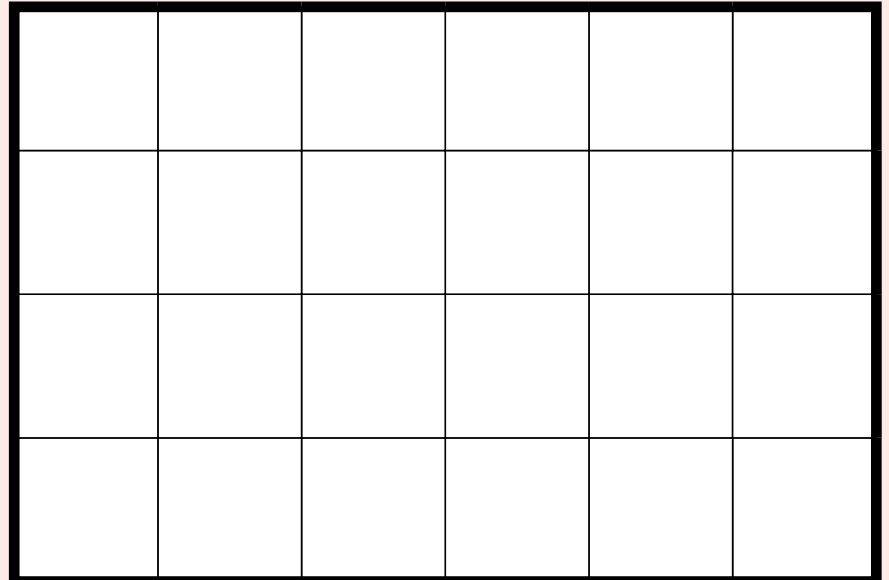
PUZZLE B = 16 CUBES



PUZZLE C = 18 CUBES



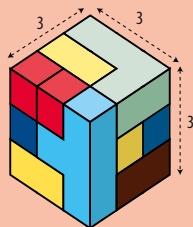
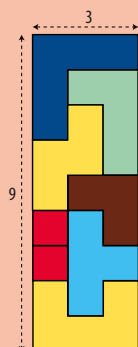
PUZZLE D = 24 CUBES



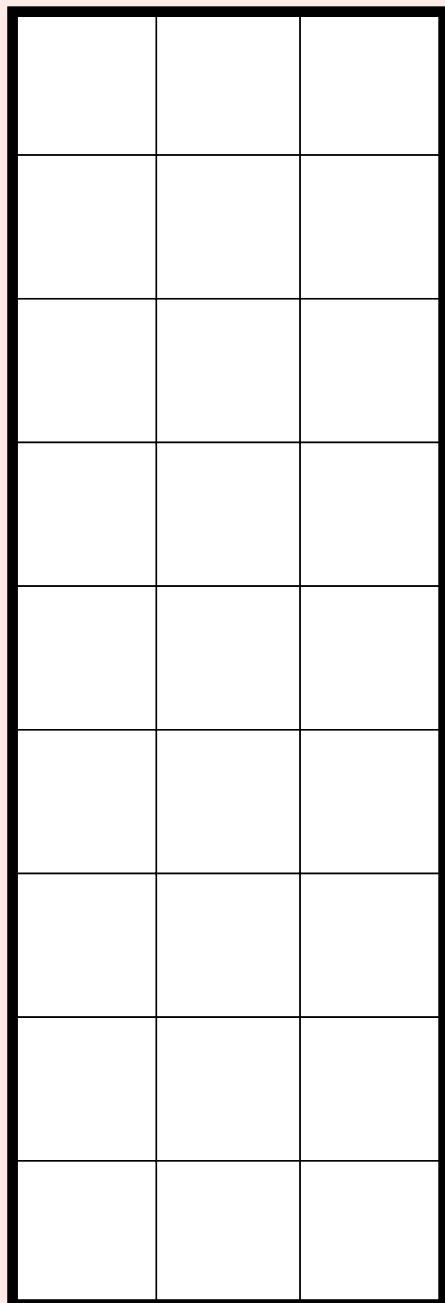
Défis puzzle 3D

Exemple

3x3x3
27 CUBES

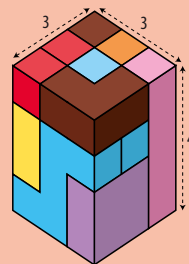
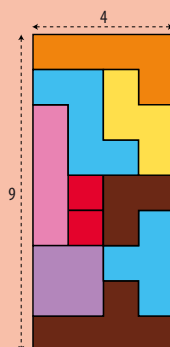


PUZZLE E = 27 CUBES

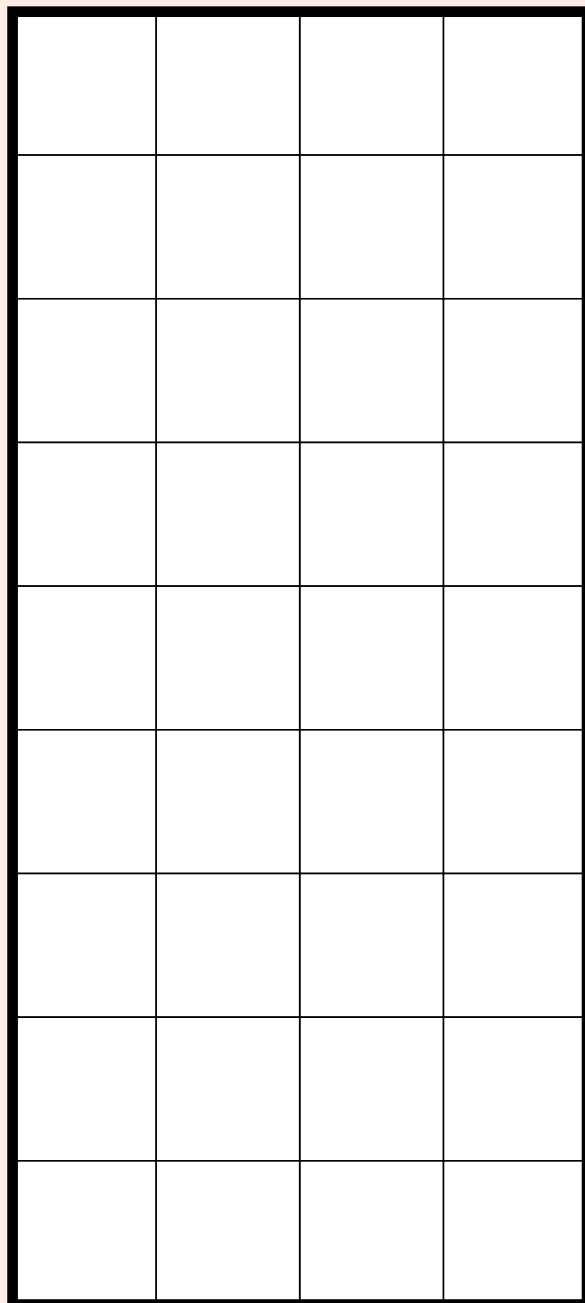


Exemple

3x3x4
36 CUBES



PUZZLE F = 36 CUBES



Initiation au jeu Katamino

168 Défis à réaliser

- 1) Choisissez une carte et un numéro de Défi.
- 2) Placez votre réglette entre les chiffres 3 et 4 du plateau de jeu.
- 3) Prenez les 4 pièces de jeu indiquées dans la colonne Penta 3 du Défi choisi et réalisez le Penta 3.
- 4) Déplacez la réglette d'un cran, ajoutez à vos 4 pièces de base le Pentamino indiqué dans la colonne 4 et réalisez le Penta 4.
- 5) Agissez de même, déplacement d'un cran de la réglette, ajout du Pentamino indiqué dans la colonne suivante pour réaliser les Pentas 5, 6 et 7.
- 6) Variante 3D : ajoutez la pièce V  aux 8 pièces d'un Penta 7 et construisez un parallélépipède de 36 cubes (3x3x4).

CARTE 2

Penta 3	4	5	6	7
⑤    	   			
⑥    	   			
⑦    	   			
⑧    	   			

CARTE 4

Penta 3				4	5	6	7	
⑬								
⑭								
⑮								
⑯								

CARTE 6

Penta 3					4	5	6	7
21								
22								
23								
24								

CARTE 1

Penta 3	4	5	6	7
①    	   			
②    	   			
③    	   			
④    	   			

CARTE 3

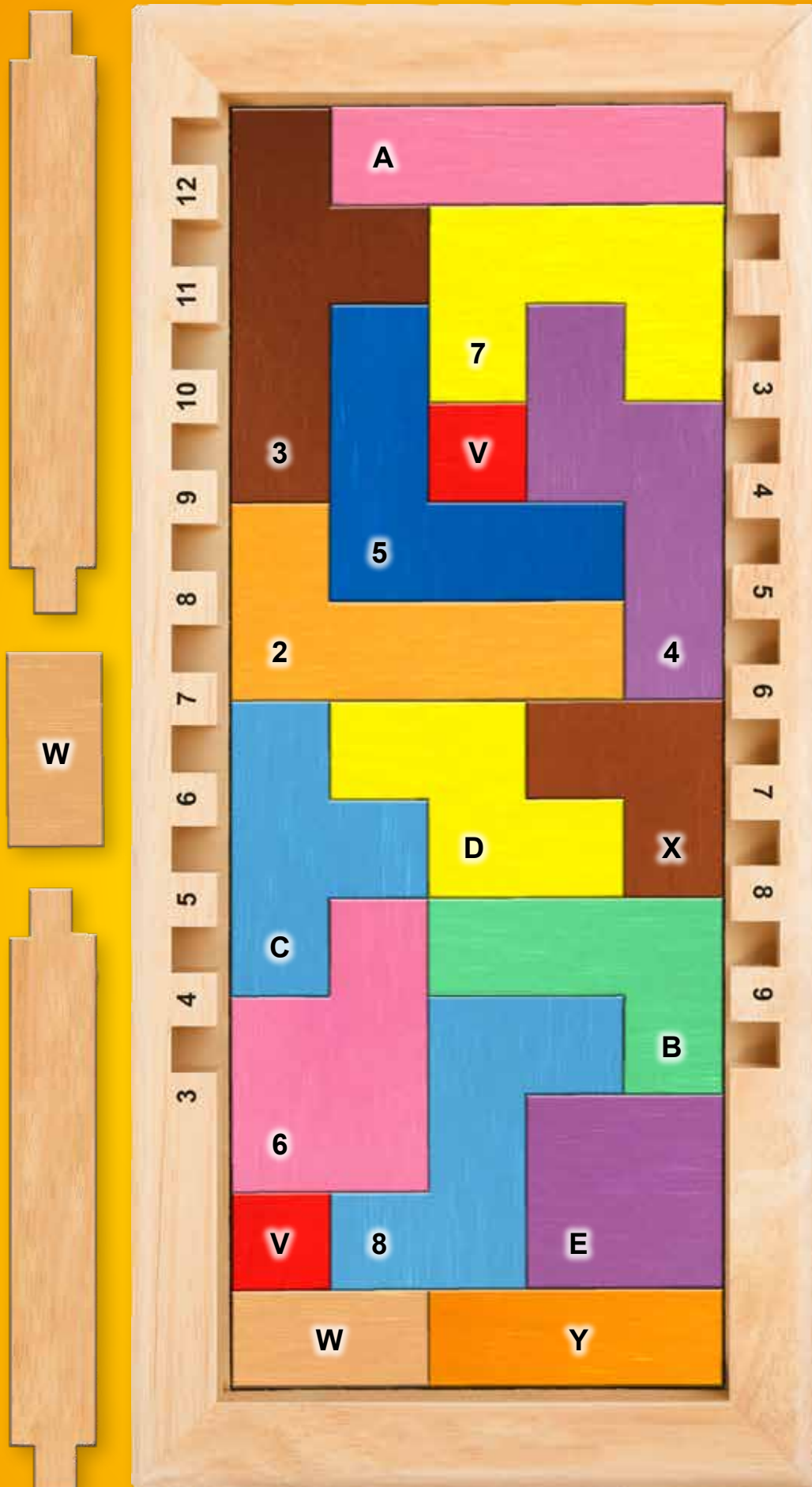
Penta 3				4	5	6	7	
⑨								
⑩								
⑪								
⑫								

CARTE 5

Penta 3					4	5	6	7
17								
18								
19								
20								

CARTE 7

Penta 3					4	5	6	7
25								
26								
27								
28								



Auteurs : André Perriolat & John Perriolat - **Illustrateur :** Stéphane Escapa



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 05-2017

® & ©
A. & J. Perriolat



Edition et distribution :
Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

JEU EN BOIS GARE AU LOUP

Le jeu en bois **gare au loup** est un jeu de **coordination** et de **rapidité** familial. Cet incroyable jeu est composé d'un **plateau de jeu en faux gazon**, de **6 moutons avec fils**, d'un **bol**, d'un **dé** et de **pions "vie"**.

Jeu de **rapidité** et de **réflexe** hilarant pour **2 à 6 joueurs** à partir de **5 ans**. Le gare au loup géant peut se jouer sur une **table**, tant en **intérieur** qu'en **extérieur**.

Avant de commencer la partie, le loup (celui qui détiendra le gobelet et le dé) est tiré au sort. Les autres joueurs sont des moutons. 5 "vies" sont distribuées au loup et aux moutons.

Tous les joueurs placent leur « mouton » au centre de la « prairie » et tiennent fermement la ficelle (sans faire de nœud autour du doigt !). Le loup retourne le gobelet sur la table en cachant le dé dessous, le secoue et le soulève.

Si le dé montre 1 ou 6, les joueurs doivent vite retirer leurs moutons à l'aide de la ficelle, pendant que le loup doit essayer d'attraper avec le gobelet le maximum de moutons sur la prairie.

Chaque mouton capturé paye une « vie » au loup, les moutons trop peureux qui partent de la prairie alors que le dé montre 2, 3, 4 ou 5 donnent également une vie.

Par contre si le loup n'attrape aucun mouton ou s'il attrape des moutons alors que le dé montre un autre chiffre que 1 ou 6, il doit lui-même payer une « vie » à chaque mouton et passer le gobelet au joueur suivant.

Le mouton capturé par erreur devient loup et le loup devient mouton, mais chacun garde ses vies restantes.

Les joueurs sont éliminés au fur et à mesure qu'ils n'ont plus de « vies ».

Gagnant est celui qui reste le dernier.

Des bons moments de rigolade pour enfants et adultes !

GRAND PRIX LUDO

Règle du jeu pour 2 joueurs :

Chaque joueur choisi une voiture.

Un aimant est placé sous chaque voiture.

L'arrière de la voiture est placé contre la butée opposée aux concurrents.

Le top départ est donné, chaque joueur tire sur sa ficelle derrière la butée par des petits mouvements des deux mains pour faire venir le plus rapidement possible son véhicule à lui.

Est déclaré vainqueur celui dont la voiture touche la première la butée.

EN PISTE ET QUE LE MEILLEUR GAGNE !

GRUYERE COULEUR ET PETIT

Labyrinthe gruyère en bois

Jeu de manipulation à jouer seul
pour s'exercer à amener la bille tout en haut du gruyère

Jeu d'adresse et de rapidité à jouer à 2, 1 personne de chaque côté
être le premier à amener sa bille en haut du jeu

Jeu de vocabulaire à jouer à 2 personnes du même côté
la personne qui tient les 2 ficelles a les yeux bandés et suit les ordres de la deuxième qui dirige le mouvement par la parole

Jeu de vocabulaire et de rapidité à jouer à 2 équipes de 2 personnes
1 personne de chaque équipe a les yeux bandés : même règle que la précédente

Jeu de coopération à 2 personnes du même côté
chaque personne est maître d'une ficelle

Jeu de compétition en coopération par 2 à jouer à 2 équipes de 2
même règle que la précédente

GUILLAUME TELL

JEU GUILLAUME TELL

Le but du jeu : à l'aide de l'arbalète, viser la boule rouge avec la flèche afin qu'elle tombe dans l'arrière trou pour un gagner le maximum de points, sinon celle-ci viendra se loger sur la base du jeu comptabilisant un score moins important. Le Guillaume Tell un jeu de société d'adresse puisque les joueurs devront viser la pomme (boule rouge) en 3 essais maximum



Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 figurines
- 20 coqs
- 15 cochons
- 5 vaches
- 1 tracteur
- 3 panneaux
- 1 dé

Age : à partir de 4 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Quelques instructions :

Les joueurs lancent le dé. Sur leur chemin, ils rassemblent les animaux représentés sur le plateau de jeu. Lorsqu'ils atteignent l'une des deux fermes, ils peuvent échanger leurs animaux. Le premier qui possède deux vaches reçoit un tracteur et gagne la partie.

Préparation du jeu :

Placer le plateau de jeu et le dé sur la table. Les panneaux montrent comment échanger les animaux.

- **Panneau avec 3 cochons** : placer ce panneau dans le champ, au milieu du plateau de jeu. Celui-ci est caractérisé par un cochon et tous les cochons devront être placés dans ce champ.
- **Panneau avec 3 coqs** : placer ce panneau devant la maison des coqs. Ce champ est caractérisé par un coq et tous les coqs devront être placés dans ce champ.
- **Panneau avec 2 vaches** : placer ce panneau dans le champ caractérisé par une vache. Les 5 vaches devront être placées dans ce champ.

Chaque joueur reçoit une figurine et la place sur l'une de deux cases de la ferme. Placer le tracteur sur l'emplacement prévu à cet

Règle du jeu : Happy farm

Dans la ferme de Patrick et ses parents, il y a beaucoup à faire et il y a longtemps que le père de Patrick rêve d'un tracteur. Patrick sait qu'un voisin est prêt à échanger son tracteur contre deux vaches. Comme ses parents n'ont que deux coqs et des cochons, Patrick doit d'abord en échanger quelques uns contre des vaches pour faire la surprise du tracteur à son père.

Déroulement du jeu Happy farm :

- Le benjamin lance le dé et déplace sa figurine dans le sens de la flèche, du nombre de cases correspondant au nombre obtenu avec le dé. S'il s'arrête sur une case représentant un ou deux animaux, il prend ces animaux dans le champ correspondant et les pose devant lui. C'est le tour du joueur suivant. S'il s'arrête sur l'une de deux cases de fermes, il échange ses animaux, dans la mesure où il a assez d'animaux. S'il n'a pas le nombre suffisant d'animaux, le tour passe au joueur suivant. Si le dé s'arrête sur la face représentant la ferme, le joueur place immédiatement sa figurine sur l'une des deux fermes et échange tous ses animaux. Le tour passe au joueur suivant.

Les règles d'échange :

Le joueur a 3 coqs : il remet les coqs dans le champ et prend 1 cochon en échange.

Le joueur a 3 cochons : il remet les cochons dans le champ et prend 1 vache en échange.

Le joueur a 2 vaches : il remet les vaches dans le champ et prend le tracteur en échange.

Ce joueur a gagné la partie.

Remarques :

Une case peut contenir plusieurs figurines. Si une race animale est épuisée sur le plateau de jeu, le joueur ne peut plus prendre l'animal et passe son tour.

JEU A BASCULE

JEU EN BOIS GÉANT ZIBOUM (JEU A BASCULE)

Le jeu en bois géant **Ziboum** est un jeu **d'adresse** et de **stratégie** intergénérationnel. Cet incroyable jeu à bascule est **très facile à installer** et très **rapide à comprendre**. La version Alortujou est composée d'une **plateforme de jeu en bois**, d'un **dé géant** et de **40 pions**.

Jeu en bois géant **d'animation** pour **2 à 6 joueurs**. Se joue en intérieur et en extérieur.

Le but du jeu est simple: poser des pions sur le plateau sans faire basculer la plateforme.

Le Ziboum géant en bois se joue en plusieurs manches.

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et placent sur le plateau le nombre de pions indiqué par le dé.

Si le dé montre un 2 ou un 3, les pions peuvent être placés, soit en même temps ou l'un après l'autre.

Il est interdit de tenir le plateau avec les mains.

Le joueur qui fait basculer le plateau et tomber les pions, a perdu la manche.

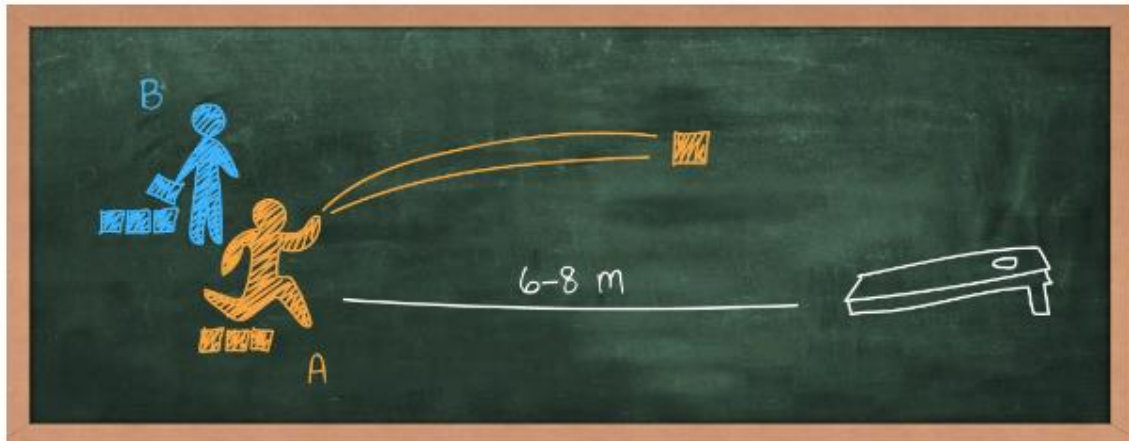
JEU DE CORNHOLE

R adr * 2.2121

RÈGLES DU CORNHOLE POUR 2 OU 4 JOUEURS

But du jeu : Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.

Pour marquer des points vous devez lancer vos sacs sur la planche située en face de vous et si vos sacs tombent dans le trou vous marquez encore plus de points !



A 2 joueurs : munissez-vous chacun de 4 sacs de couleur identique et placez-vous côte à côte à 8 mètres de la planche (6 ou 7 mètres si vous débutez).

A 4 joueurs : faites 2 équipes et munissez-vous chacun de 2 sacs de couleur identique par équipe et placez-vous côte à côte à 8 mètres de la planche (6 ou 7 mètres si vous débutez).

Tirez au sort le joueur qui commence.

Lancez chacun votre tour un sac en visant la planche et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 sacs aient été lancés. (Une autre variante de cornhole consiste à lancer chacun ses 4 sacs à la suite)

Ne retirez pas les sacs du jeu sauf si un sac touche le sol avant de retomber sur la planche, celui-ci ne compte pas et devra être enlevé avant de lancer le sac suivant.

Une fois les 8 sacs lancés on compte les points :

Les sacs restant sur la planche valent 1 point. Les sacs tombés dans le trou valent 3 points. Les sacs tombés à l'extérieur de la planche ne valent aucun point.

Si l'un de vos sacs a poussé un sac de votre adversaire dans le trou, vous lui donnez donc 3 points.

En revanche si votre sac pousse un sac de votre adversaire en dehors de la planche celui-ci perdra du coup un point.

On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur ou de l'autre équipe, exemple :

- Le joueur A a mis 2 sacs sur la planche, un sac dans le trou et un sac dans l'herbe.

Total = 5 points

- Le joueur B a mis 2 sacs sur la planche et 2 sacs dans le trou. Total = 8 points

- Le joueur B ajoute $8 - 5 = 3$ points à son compteur et le joueur A ne marque aucun point.

C'est ensuite au joueur ou à l'équipe qui mène au score de lancer de nouveau en premier.

En cas d'égalité c'est au joueur qui a lancé précédemment en second de commencer.

Le premier à 21 points, avec 2 points d'écart, gagne la partie, du moins la première manche...

JEU DE GOLF ET BOWLING



Installation du jeu de Golf

Sortir tous les éléments du coffret.

Mettre le coffret sur le côté les 2 bâtonnets au sol face à vous.

Sortir la piste inclinée avec le trou, la positionner contre le devant de la caisse (mais à l'extérieur) les 2 bâtonnets au dessus.

Dérouler la moquette, mettre le côté rugueux dessous. Venir positionner la barre de maintien de la moquette (avec les 2 trous) dans les bâtonnets de la piste.

Déplier les guides latéraux, guide G à gauche et guide D à droite) A l'une des extrémités des guides un trou, à l'autre une encoche.

Mettre le trou côté coffret en face du trou de la piste inclinée

Mettre l'encoche côté caisse (attention les encoches doivent être face au sol.)

Visser les deux guides dans la caisse dans le perçage supérieur à l'aide des 2 boules de fixation.

Venez positionner la barre de départ (à plat) dans les 2 encoches des guides pour maintenir l'ensemble de la structure.

Pour jouer, positionnez une des balles de golf au bout de la piste devant de la barre de départ. Essayez de viser le trou avec la canne de golf. Le joueur qui réussit à faire tomber la boule dans le trou le plus rapidement possible (avec le minimum de coup) est le vainqueur.

Organisez des tournois en positionnant le pont (la balle doit passer dessus) et le tunnel (la balle doit passer dessous).

Exemple, tournoi en 4 manches : 1 sans obstacle, 1 avec le tunnel, 1 avec le pont et 1 avec le pont et le tunnel.

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



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

PISTE DE BOWLING

Coffret de rangement

Piste de jeu

2 guides latéraux repliables

1 barre de maintien

Sortir tous les éléments du coffret.

Positionner le coffret sur le côté, les 2 bâtonnets au sol face à vous. Dérouler la moquette, mettre le côté rugueux dessous. Venir positionner la barre de maintien de la moquette (avec les 2 trous) dans les bâtonnets du coffret.

Déplier les guides latéraux, guide G à gauche et guide D à droite. A l'une des extrémités des guides un trou, à l'autre une encoche.

Mettre le trou côté coffret

Mettre l'encoche côté caisse (attention les encoches doivent être face au sol.)

Visser les deux guides dans la caisse dans le perçage inférieur à l'aide des 2 boules de fixation.

Venez positionner la barre de départ (à plat) dans les 2 encoches des guides pour maintenir l'ensemble de la structure.

Pour jouer, venez positionner les quilles (non fournies) debout au bout de la piste côté caisse, mettez vous devant le départ et lancer les deux boules l'une après l'autre. Le joueur qui fait tomber le plus de quilles est le vainqueur.

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



JEU DE LA GRENOUILLE

Grenouille tradition

ou Jeu du tonneau

Réf 720072

Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Nombre de joueurs: 2 et +

 **Fabrication française**

Composition du jeu :

- 1 meuble de jeu en hêtre :
H 90 x L 45 x P 56 cm avec 14 trous
- 8 palets en fonte Ø 3,5 cm

BUT DU JEU : Lancer les palets pour marquer un maximum de points.

Règle du jeu de la Grenouille

Le jeu Lancer de palets dans les différentes cibles du jeu (trous, arceaux, tourniquet...), pour jouer seul(e) ou en équipe et marquer un maximum de points.

Les cibles rapportent des points de valeurs différentes (de 10 à 2000 points).

En début de partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de manches par partie (une, deux, trois ou plus).

Le 1er joueur se place à environ 2,5 à 3 mètres du meuble et lance ses 8 palets à la suite.

La bouche ouverte de la grenouille est celle qui rapporte le plus de points (2000). Un bonus de 1000 points supplémentaires est attribué au joueur qui atteint 4 fois la bouche de la grenouille durant son tour de lancer.

Dans une partie par équipe, les joueurs de l'équipe jouent à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient lancé les 8 palets.

Une fois les 8 palets lancés le joueur (ou l'équipe) compte tous les points marqués.

C'est ensuite au tour du 2eme joueur et ainsi de suite.

Quand tous les joueurs (ou toutes les équipes) ont lancé, celui qui a marqué le plus gros score est déclaré vainqueur de la manche. Une nouvelle manche peut démarrer.



Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



Jeu de la Meule

Réf 720917

Composition du jeu :

- Piste en bois huilé * 175 X H 17 X 17,5 cm
- 1 meule en bois huilé *, diamètre 28 cm

** L'huile est écologique et remplace les finitions au verni. En saturant les fibres du bois, elle le rend résistant à l'eau et autres liquides. L'entretien est facile : eau + savon.*

Nombre de joueurs: 1 et +

Age : + de 7 ans (interdit – 3 ar

■ ■ Fabrication française dans notre atelier

BUT DU JEU : *poussez la meule et marquez le plus de points*

Préparation du jeu

Retirez la meule des encoches de rangement.
Puis posez la piste de départ amovible sur la partie plate du jeu. Elle s'encastre parfaitement.

Règle du jeu

On joue chacun son tour.
Posez la meule sur la piste de départ plate, puis faites-la rouler en utilisant les poignées de chaque côté. On lâche la meule en fin de piste de lancement pour la laisser rouler et s'arrêter dans une encoche qui déterminera les points gagnés.

Jaugez votre force, car il y a 2 pièges :

- au milieu une longue portion plate qu'il faut passer, et
- à la fin, la zone "perdu", quand on lance trop fort.

La meule ne peut pas sortir de sa piste, bordée par les côtés et bloquée en fin de piste.

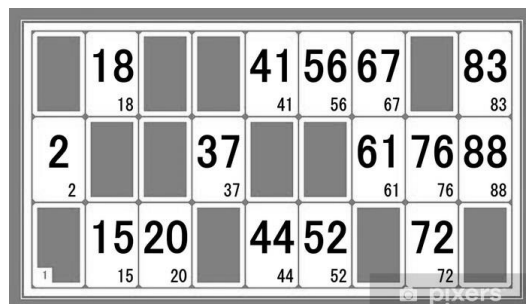
Faciles et amusantes, les parties sont rapides. Faites des challenges avec un objectif de points à faire pour gagner.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



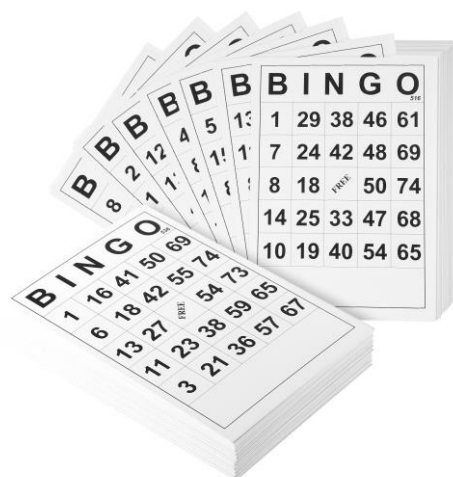
Règles de base LOTO



Pour commencer une partie de Loto, chaque participant doit recevoir le même nombre de cartons de Loto (généralement 3 par joueur). L'un des joueurs doit sortir les boules une à une et annoncer le numéro à voix haute. Tous les joueurs regardent alors sur leurs cartons si le numéro tiré s'y trouve. Si cela est le cas, le joueur doit recouvrir le numéro de son carton d'un pion. Le premier joueur ayant recouvert l'intégralité de l'un de ses cartons dit à voix haute « Carton Plein ». Après vérification des numéros tirés, le joueur remporte la partie.

Règles de base BINGO standard

Le billet de bingo a un modèle aléatoire de numéros. Les cartons avec lesquelles on y joue contiennent les lettres "B", "I", "N", "G" et "O" de façon horizontale. Dans chacune de ces lettres se trouvent des colonnes composées de numéros. Durant la partie, le joueur devra cocher les cases correspondant aux numéros des boules tirées au hasard et énoncées par l'orateur. Chaque colonne devra être remplie d'au moins un chiffre précédemment apparu. Si tel est le cas, le joueur doit crier « bingo ». Une fois les résultats vérifiés, le gagnant reçoit ensuite son gain. Si deux ou plusieurs personnes ont rempli ces critères, l'argent sera réparti entre les gagnants. Le jeu est réinitialisé et de nouvelles cartes sont alors redistribuées. Si vous avez fait une erreur et a marqué un carré avec un nombre qui n'a pas été appelé, votre victoire sera annulée. En outre, si l'orateur a déjà commencé à annoncer le numéro suivant, il est trop tard pour crier « bingo ». Il est par conséquent primordial de rester concentré et avoir des réactions spontanées au cours d'une partie de Bingo.





JEU DES BATONNETS GEANTS

REGLE DU JEU DES BATONNETS

On tire au sort le joueur qui commencera.

Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1-2 ou 3 bâtonnets.

Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.

Bonne chance à tous



Jeu du double crochets

Le concept est simple : **deux joueurs s'affrontent autour d'une bataille d'accrochage d'anneau.**

À chaque fois que le joueur accroche son anneau, il décale le marqueur de points vers l'adversaire.

Le premier joueur qui reçoit le marqueur à son premier trou perd la partie...

Le duel :

Un jeu de rapidité dans lequel les participants devront tenter de mettre le crochet à l'anneau plus rapidement que l'adversaire. À chaque fois que le joueur réussit, il déplace le marqueur de points (situé au milieu en début de partie) vers l'adversaire. Celui qui reçoit le marqueur sur sa base perd la partie.

Les 10 essais :

Chaque joueur a 10 essais pour tenter de faire un maximum de points. Celui qui parvient à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux marque "le point en or".

Chacun son tour :

Les joueurs jouent à tour de rôle et comptabilisent 1 point à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.



ACCESSOIRES

*Dimensions : 78 x 78 cm
4 marteaux, 1 bille acier
4 joueurs*

JEU DU MARTEAU

Chaque joueur défend ses 2 buts avec un seul marteau, en même temps, il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs.

Chaque fois qu'un joueur reçoit la bille dans son but, il marque 1 point.

Lorsqu'un joueur a 10 points, il perd la partie. Le gagnant sera le joueur, qui à ce moment aura le moins de points.

Ambiance garantie !

Tradijeux

Tradijeux est une nouvelle marque de jeux fabriqués par La Maison du Billard. Le souhait de la marque est de construire ou reconstruire des jeux en bois d'hier et d'aujourd'hui. Faciles à comprendre, ludiques et conviviaux, les jeux Tradijeux se veulent vecteur de liens intergénérationnels. Merci d'avoir choisi un jeu de notre collection, toute notre équipe vous souhaite de très bonnes parties.



VENTE ou LOCATION

03 21 02 77 77

SAILLY SUR LA LYS

www.lamaisondubillard.com



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

Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Ne pas laisser les enfants jouer hors de la surveillance des adultes

Informations à conserver.

Gardez ce document ou recopiez ces informations

FABRICANT

La Maison du Billard
5 bis rue des Soupirs
62840 SAILLY SUR LA LYS

Tel : 03 21 02 77 77

Fax : 03 21 65 50 77

Internet : www.lamaisondubillard.com

Email : contact@lamaisondubillard.com

Siret : 533 407 839 00018

TVA : FR 76 533 407 839

CONSEILS D'ENTRETIEN

Nos jeux ont une finition cirée. Comme les meubles, il ne faut pas les exposer à l'eau (pluie, ou verre posé dessus).

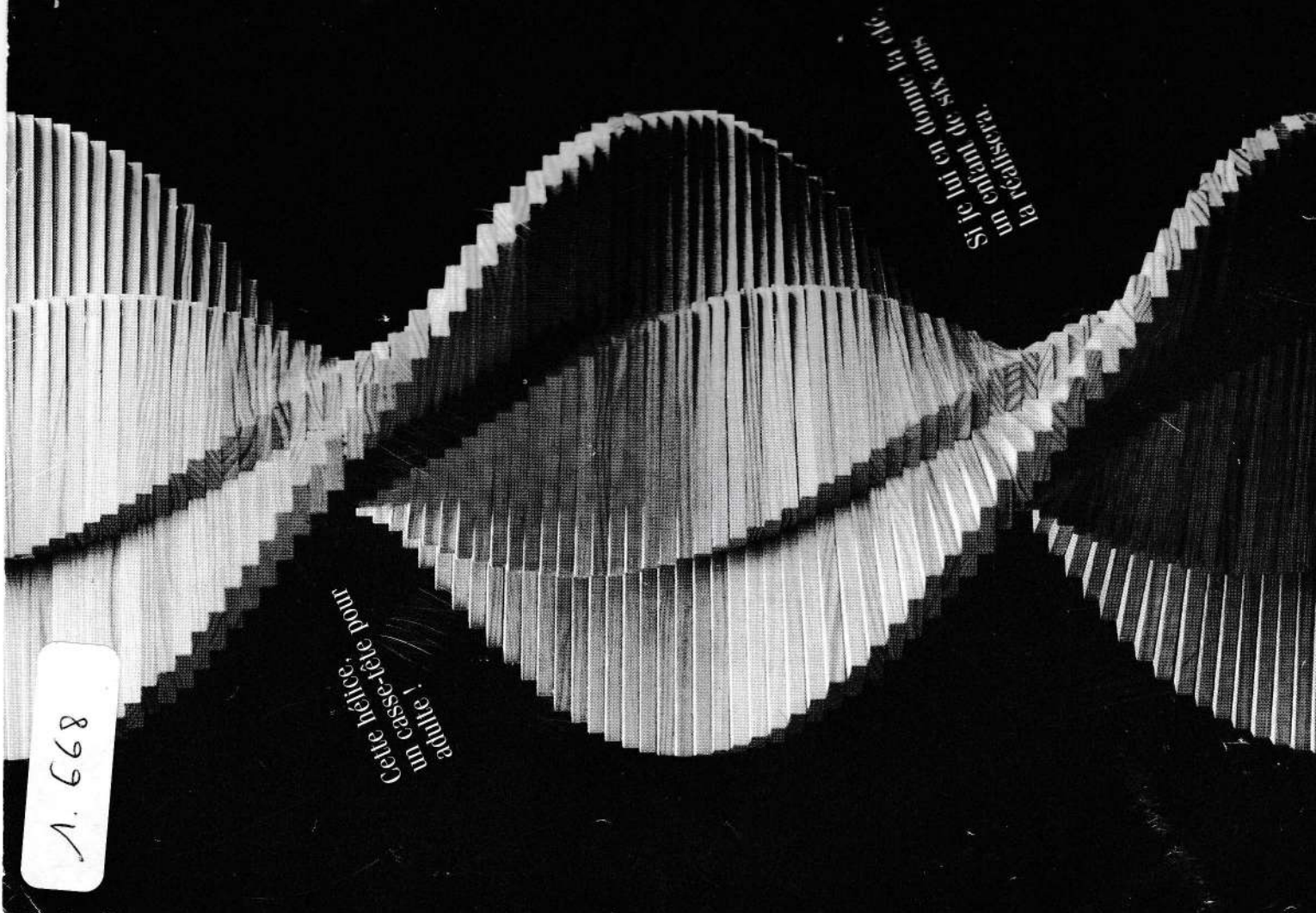
Si après une longue utilisation, la glisse diminue, vous pouvez appliquer une cire pour meuble incolore ou teignante et lustrer le jeu avec un chiffon. Plus le jeu sera lustré, meilleure sera la glisse pour les jeux de palets. Les palets sont en buis, si vous devez les nettoyer, ne pas utiliser de papier de verre, mais un chiffon ou un tampon jex. Si vous perdez des accessoires, (palets, boules, etc...), nous tenons toutes les pièces détachées des jeux de notre fabrication en stock.

KAPLA PACK 1000

KAPLA



A. 668



Si je lui en donne la clé
un enfant de six ans
la réalisera.

Cette hélice,
un casse-tête pour
adulte !

A. 668

Loin d'être un simple recueil de modèles à copier, ce livre servira de guide des techniques de base aux bâtisseurs et sculpteurs KAPLA.

Sa pratique constitue un bon apprentissage d'où jailliront ensuite les créations de chacun.

Avant de poser la première planchette rappelons-nous qu'il est essentiel de bien nous tenir.

Pas de pieds en avant pour détruire prématurément l'œuvre en cours.

Le joueur KAPLA comme l'artisan ou le potier doit garder une vue d'ensemble sur son travail, le dominer de toutes parts. (ex. la fillette de la couverture).

Compagnon bâtisseur KAPLA aimez "la belle ouvrage" !

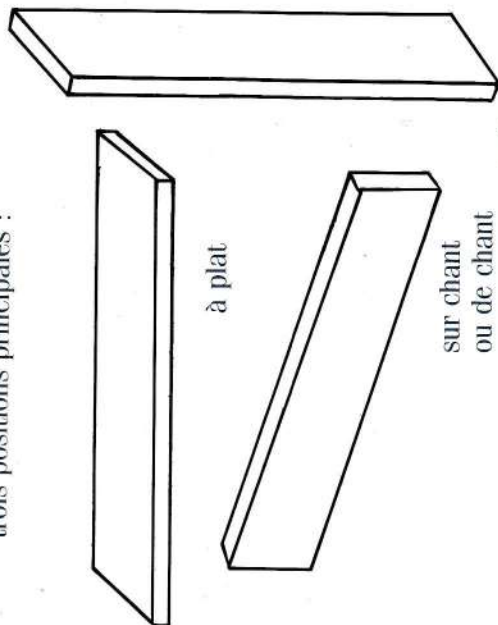


Tom van der Bruggen
créateur de KAPLA

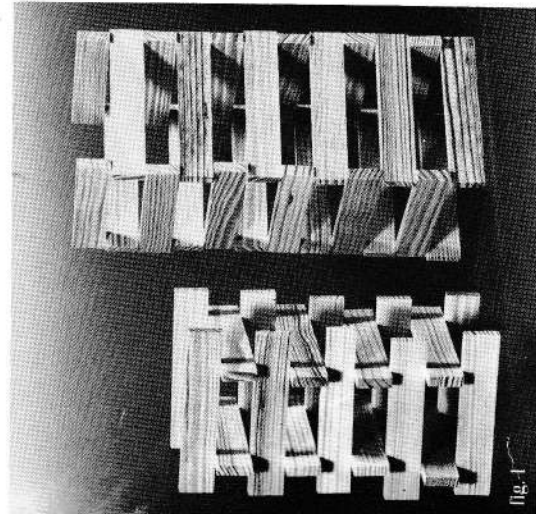
Photo Jérôme CHATIN

Un peu de vocabulaire...

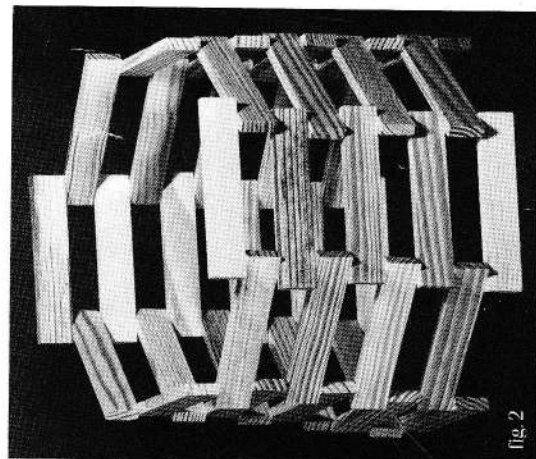
Pour la planchette
trois positions principales :



et nous commençons par le plus simple



la tour carrée sur chant
(avec une boîte elle s'élève à 2,40 m)
ou à plat bien sûr...



la tour octogonale
(1,20 m)

Tous droits de reproduction, de traduction, d'adaptation
par tous les procédés actuels ou futurs, réservés pour tous pays.

© KAPLA - Tom van der Bruggen 1988 - ISBN N° 2-908407-00-0

Réimpression septembre 1994

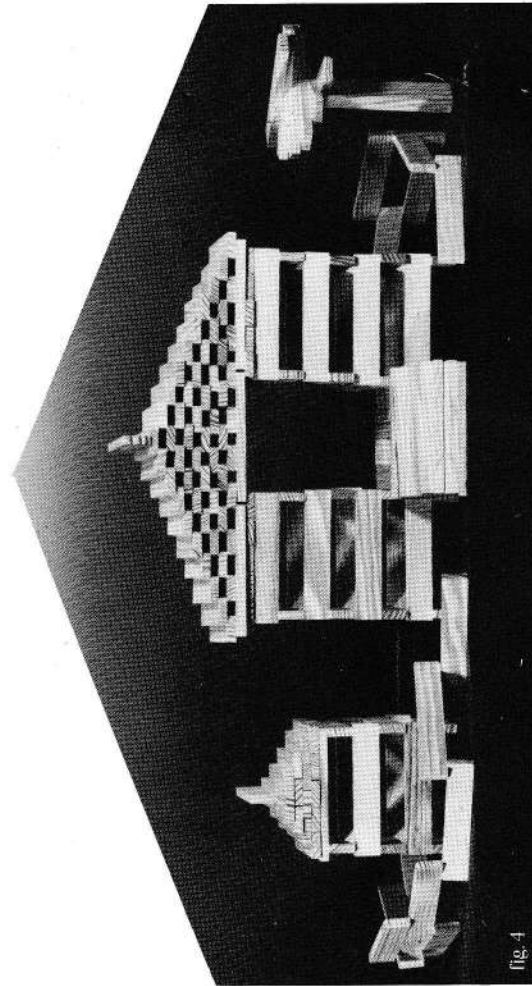
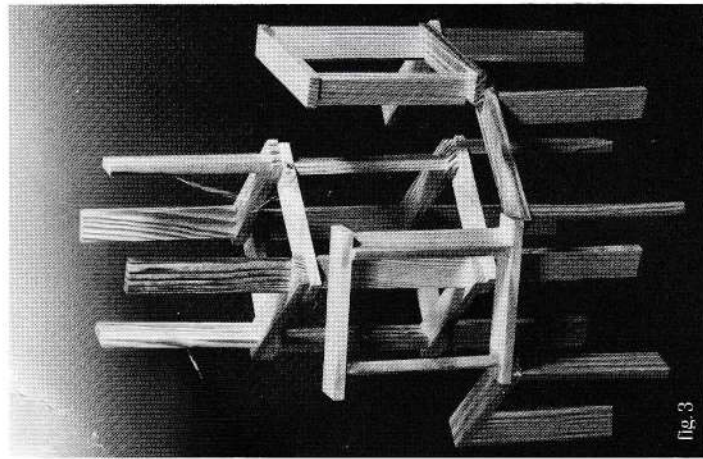
Imp. SIEP PUYGOUZON RCS B 788 282 572 RM 81

Dépôt légal 3^{ème} trimestre 1990 - n° 8

Printed in France

rien n'interdit de bâtir debout
l'équilibre est plus délicat mais
un rang de planchettes à plat
stabilisera l'édifice.

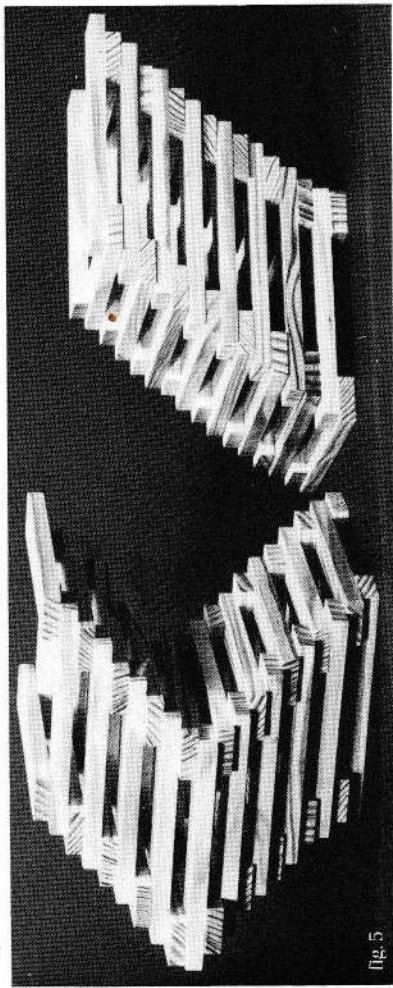
*bien remarquer comment
les planchettes debout
sont positionnées au sol*



petites maisons, barrières, arbres...
pour l'escalier voir page 8.

DEPLACEMENTS PROGRESSIFS OU GLISSEMENTS

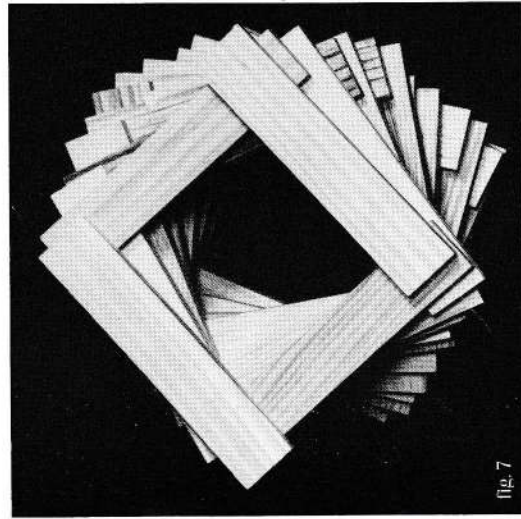
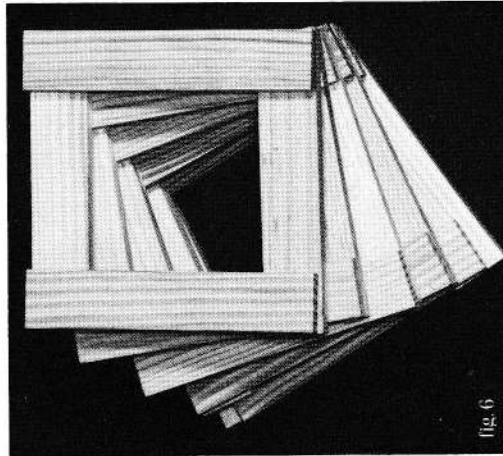
KAPLA n'a aucun point de fixation. En cela réside son originalité
parmi les jeux de construction d'envergure. C'est de là qu'il tire
aussi toutes ses qualités plastiques : de l'architecture à la sculpture.



arches de pont, pattes d'animaux, serpent dressé, etc.
courbes ou angles, inventez...

... ou bien faites varier l'angle.

Le carré tourne autour d'un point fixe
régulièrement (fig. 6)



ou toute autre variation
en escalier que vous voulez.

Pour faire UNE BOULE

commencer par une tour carrée dont on coupe les angles par 4 planches formant un carré un peu plus grand.

On obtient un octogone que l'on fait grandir d'étage en étage ainsi :

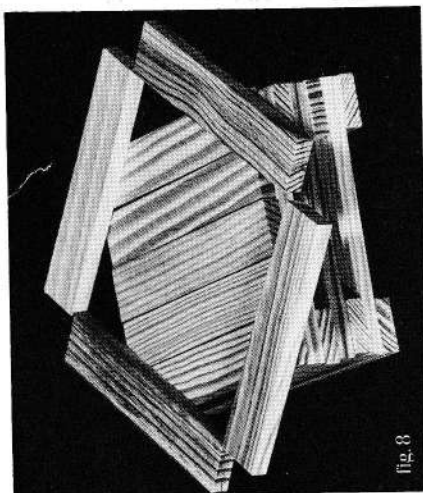


fig. 8



fig. 9

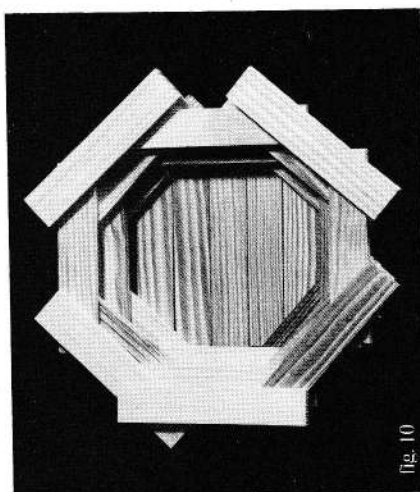


fig. 10

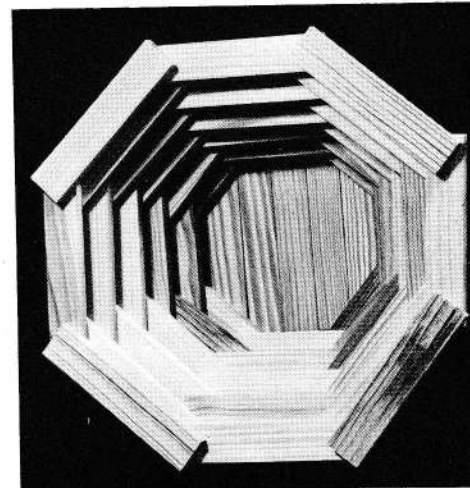


fig. 11

les côtés restent bien parallèles.
Arrivé au point d'extension maximum, on peut terminer la boule en resserrant l'octogone qui se referme (fig. 12).

- variante (fig. 13)

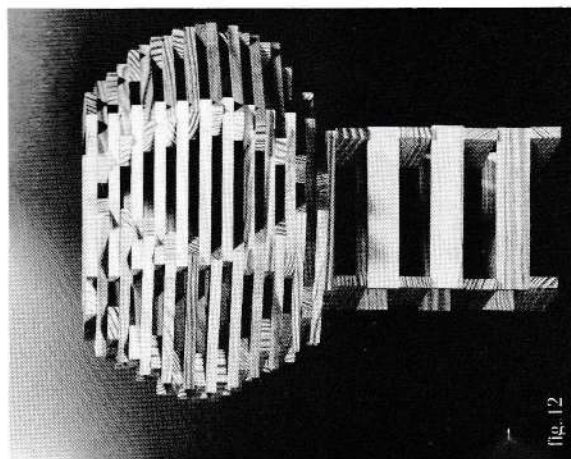


fig. 12

C'est ce procédé qui permet aussi de fermer la tour octogonale et de lui donner un toit rond, (ou pointu fig. 15)
Arrivé au carré on continue de rapprocher les planchettes (en général plus la progression est lente, plus parfaite est la forme).

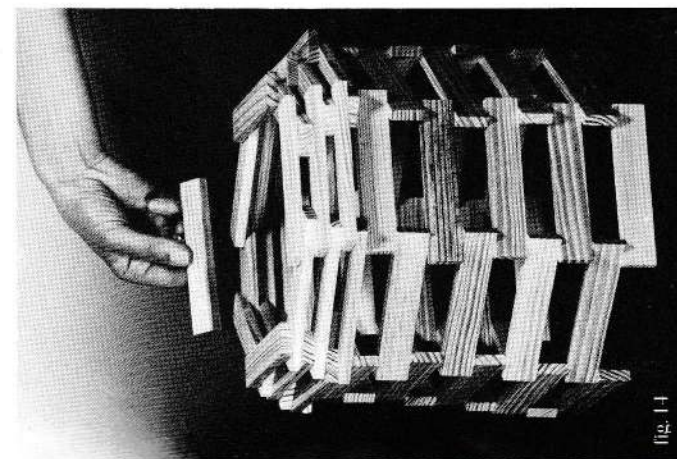


fig. 14

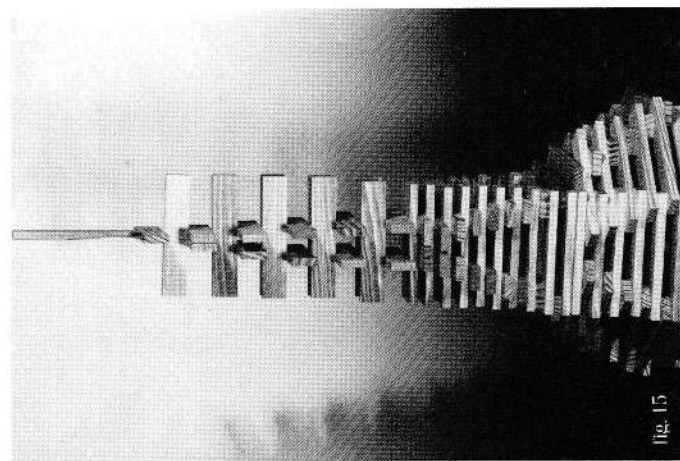
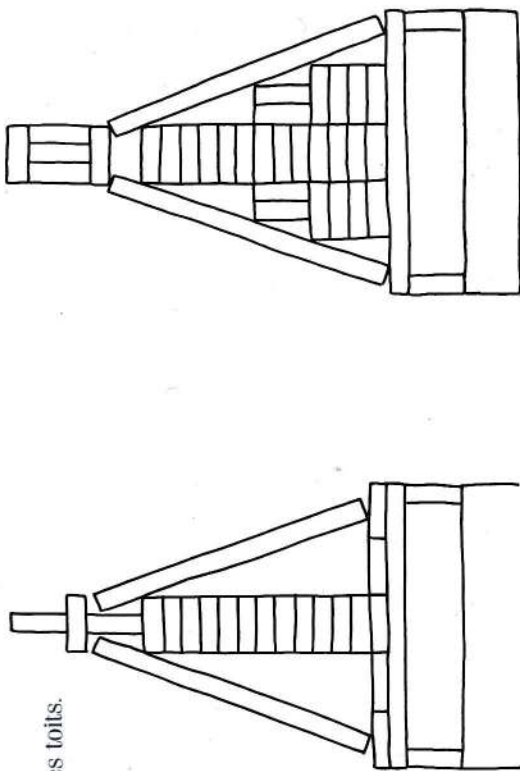
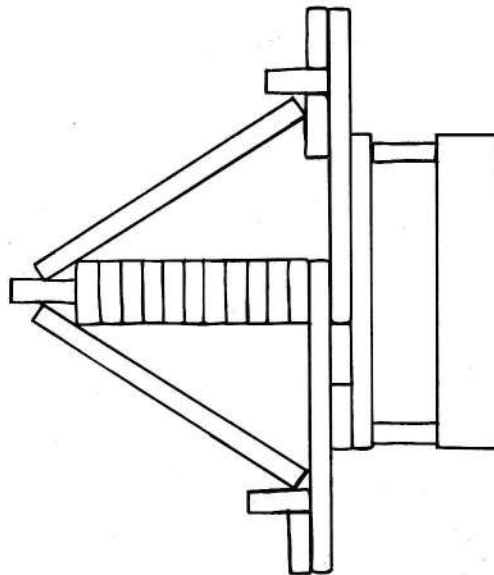


fig. 15

d'autres toits.



Les petits enfants
se reporteront d'abord
page 4 fig.4.



tuiles
ou marches d'escalier.

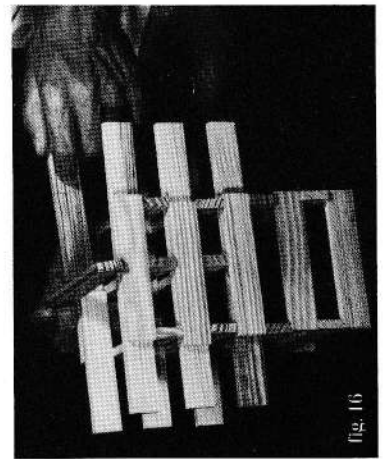
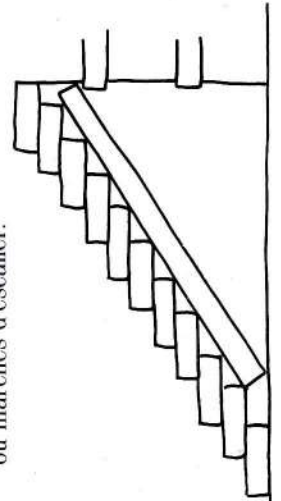


fig. 16

C'est ce procédé
qui est utilisé
pour le pont anglais
(tower bridge)

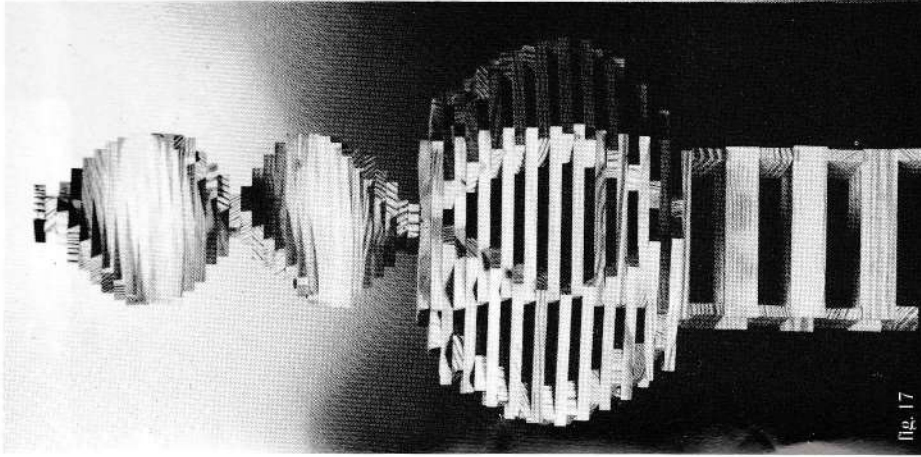
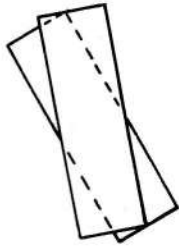


fig. 17



Si vous aimez
la fantaisie !

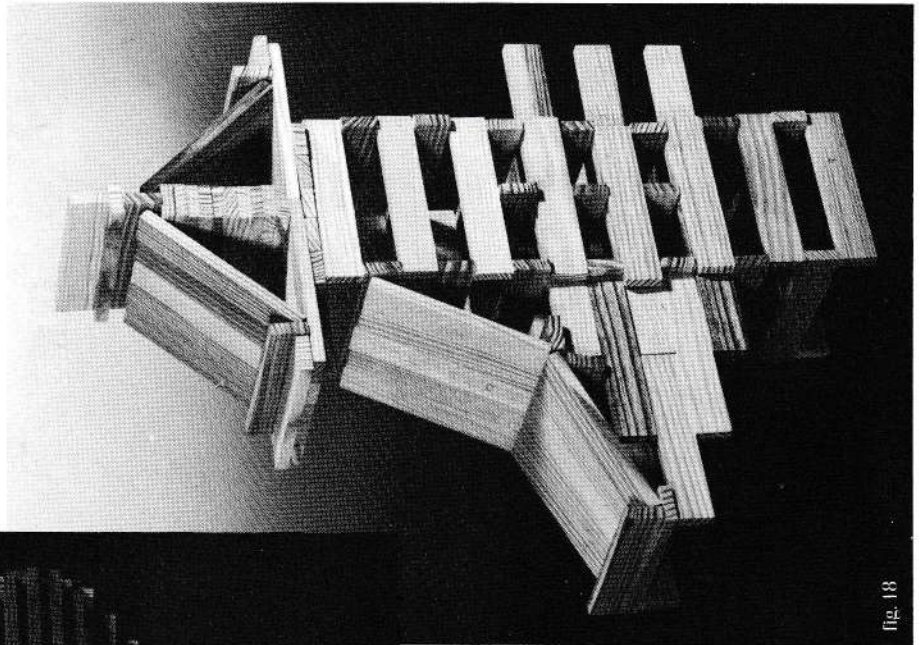


fig. 18

Passage progressif d'un carré à deux carrés

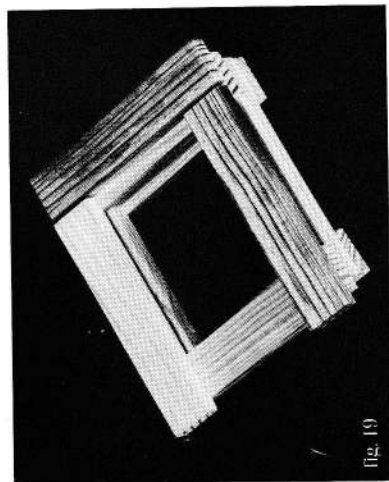


fig. 19

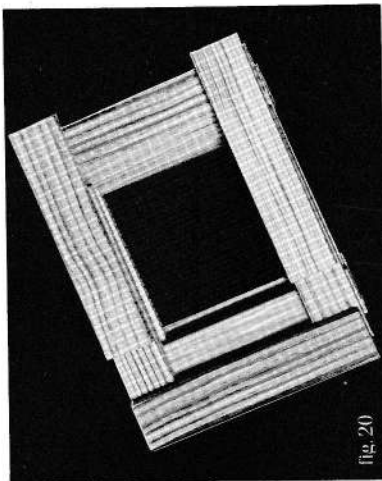


fig. 20

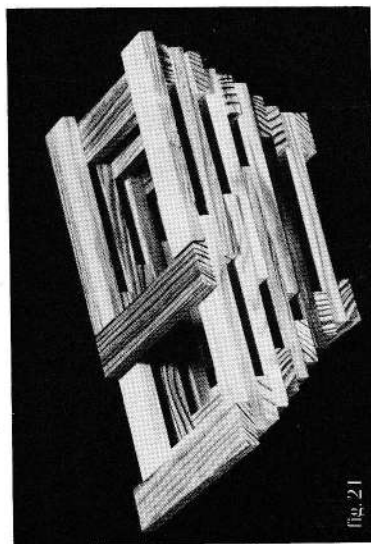


fig. 21

Ceci permet des écartements limités et ce, dans plusieurs directions.

Les 2 carrés (fig. 22) peuvent continuer de s'éloigner l'un de l'autre.

On peut inversement repasser de deux carrés à un.

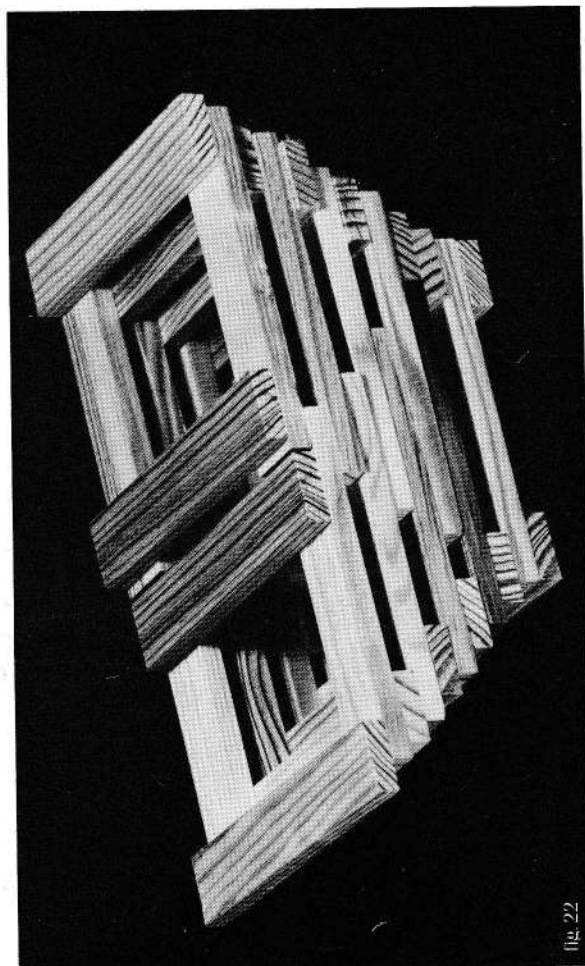


fig. 22

Pour pouvoir écartier d'avantage,

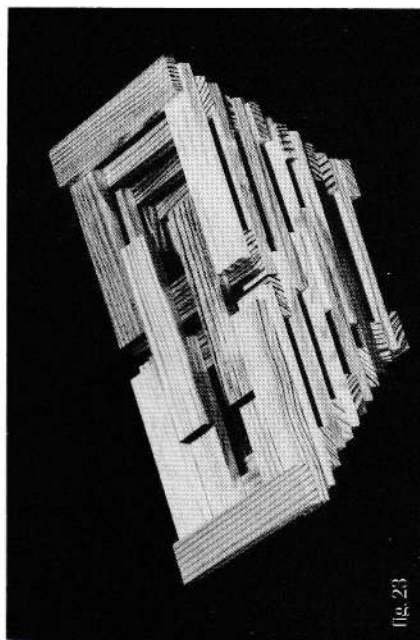


fig. 23

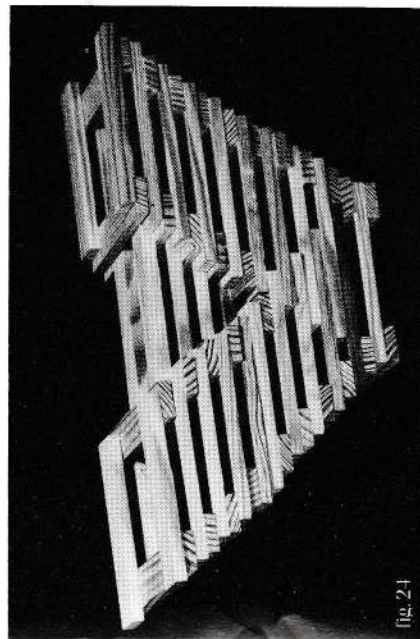


fig. 24

il faut mettre les deux carrés au même niveau afin de pouvoir les lier

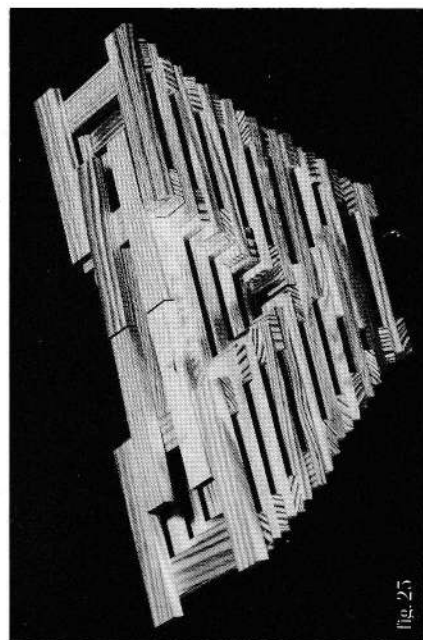


fig. 25

Répétée 2, 3 ou 4 fois, cette structure donnera des ponts d'une, deux ou trois arches de grande envergure. (plusieurs boîtes)

LA PYRAMIDE

Un exemple parmi d'autres de glissement et déplacement progressif sur 4 côtés.

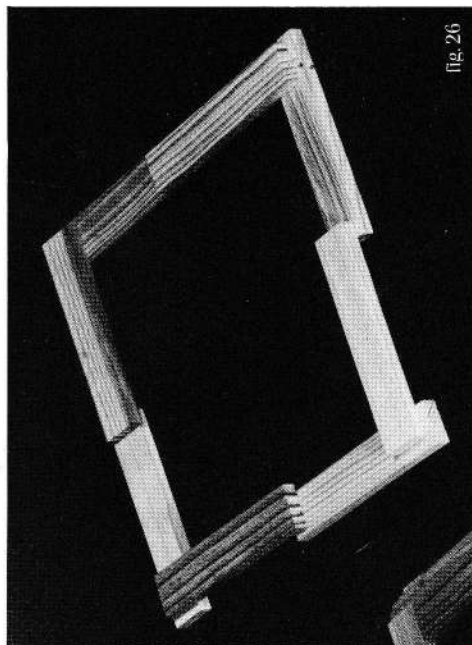


fig. 26

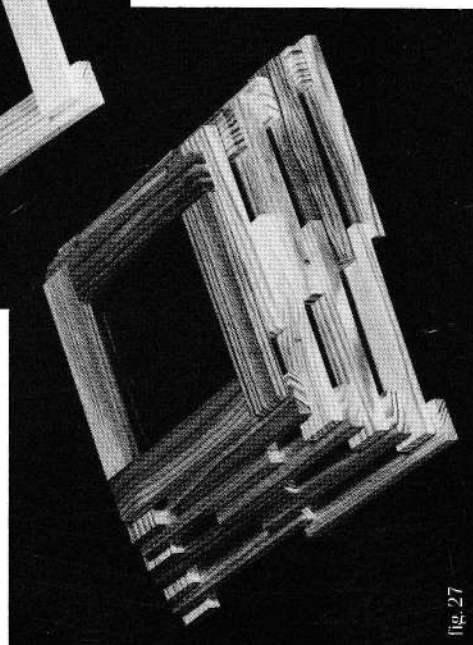


fig. 27

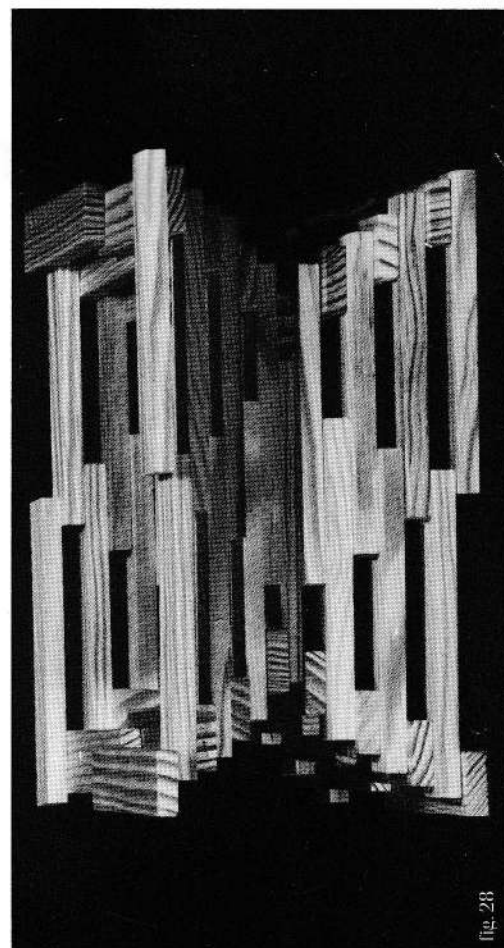


fig. 28

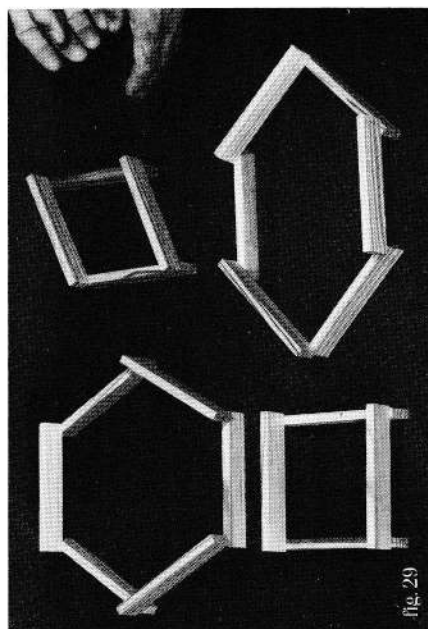


fig. 29

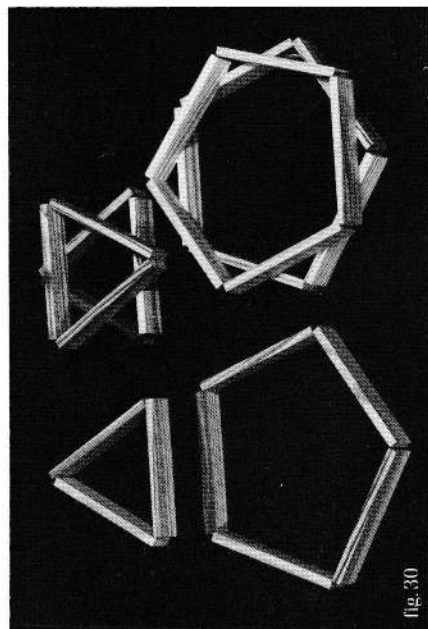


fig. 30

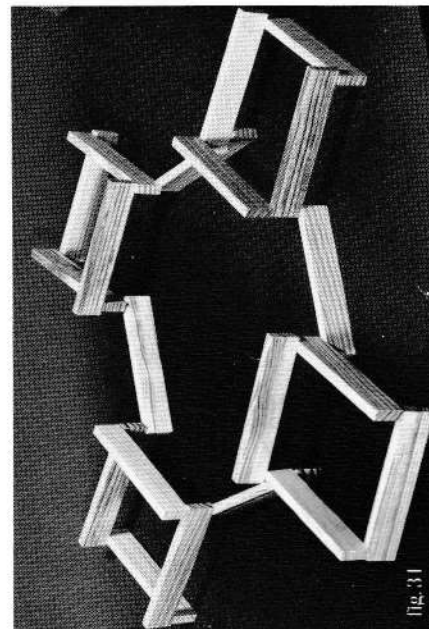
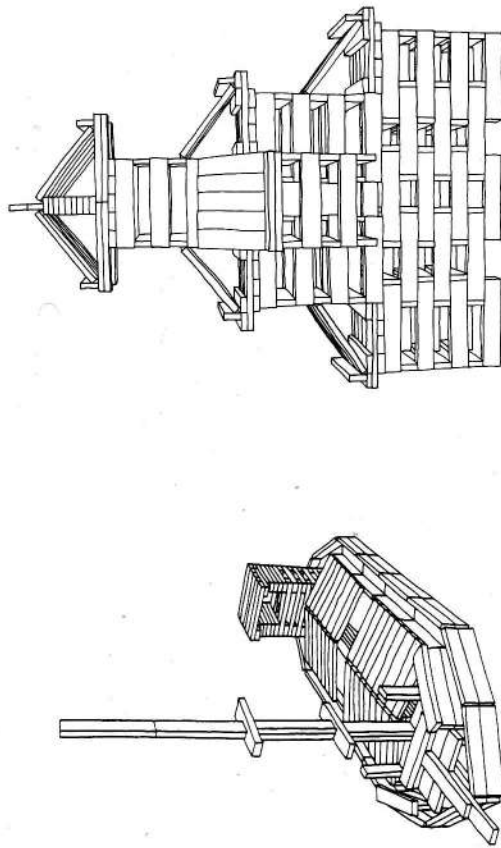


fig. 31

Les figures géométriques de base sont source de structures à l'infini.



JEU EDUCATIF A VOCATION ARTISTIQUE

KAPLA : "KAbouter PLAnkjes" du néerlandais, "planchettes de lutin", en bois de pin naturel, planchette magique puisqu'en elle, dans ses proportions mêmes, est inscrit ce que j'appellerai "le nombre d'or de l'espace", fondé sur la progression la plus élémentaire des chiffres impairs : un, trois, cinq.

Trois épaisseurs pour une largeur et cinq largeurs pour une longueur.

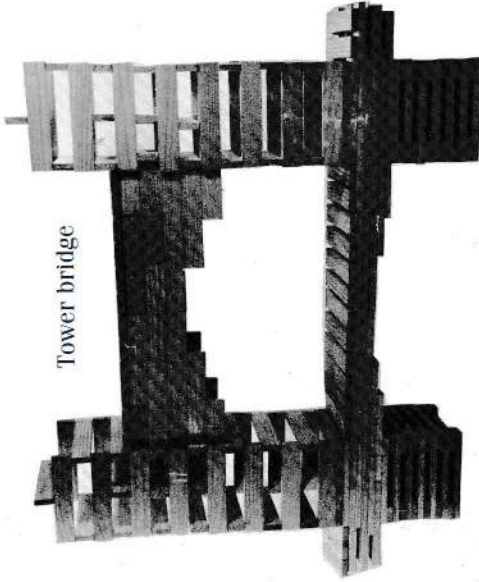
Longue et fine, à la différence des cubes traditionnels, elle est le compromis idéal entre le constructif et le sculptural ; **un seul module répété** peut générer une infinité de structures : ponts, murs, dômes, maisons, toitures, ou bien animaux et créatures extraordinaires tant figuratives qu'abstraites.

KAPLA est un élément universel de création : souple, grâce à l'**absence de tout point de fixation**.

Les planches ainsi posées les unes sur les autres — à plat, sur chant ou debout — la construction apparaît à la fin comme tissée ou tressée dans l'espace et acquiert par là même une cohésion et une stabilité étonnante.

Quelle joie pour l'enfant de bâtir en un rien de temps une tour plus haute que lui en grimpant sur un tabouret ou une chaise ! Joie aussi quand tout s'écroule avec fracas. Car il y a une dynamique propre à KAPLA : détruire fait partie intégrante du jeu — pour pouvoir mieux reconstruire ensuite.

La boîte KAPLA contient 200 pièces



Tower bridge



Matière noble, KAPLA développe l'adresse, le sens de l'équilibre, les capacités de concentration, l'esprit inventif chez l'enfant, qu'il introduit dans le monde de l'art. Jeu d'enfant (dès quatre ans), KAPLA n'a rien cependant d'enfantin ; il grandit à mesure que grandit celui qui s'y applique. Chez l'adolescent, l'adulte, l'architecte professionnel, il peut susciter un enthousiasme passionné et mobilise toutes les ressources de la pensée.

La règle du jeu : ne pas insérer dans les structures d'autres volumes que KAPLA. Ici, comme à l'origine de la matière et de la vie, **L'UN fait le TOUT**.

Ce livret a vu le jour
à la suite d'une étroite collaboration entre
Marie-Pascale MARSALY et le créateur de
KAPLA.
Qu'elle soit ici vivement remerciée
pour son excellent travail.

*Don van der Beken
créateur de Kapla*

KAPLA

Printed in France for Kapla International Limited - Fax (44) 0481-832654

Matériel éducatif reconnu par le Ministère de l'Éducation Nationale.

Kubbolino

Spielanleitung

Ein Spieler beginnt, indem er die weiße Kugel in seinen Katapult legt und auf die Spielfiguren des Gegners zielt. Nach jedem Versuch wird gewechselt. Hat ein Spieler alle fünf Verteidiger des Gegners getroffen, gilt es noch den schwarzen König zu stürzen.

ACHTUNG : Wird der König *vorzeitig* zu Fall gebracht, ist die Partie verloren!

Achtung!

Kubbolino ist nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Das Spiel enthält Kleinteile, die verschluckt werden können und die zu Erstickung führen können.

VERSCHLUCKUNGSGEFAHR! ERSTICKUNGSGEFAHR!

Bewahren Sie die Anleitung sorgfältig auf!

Playing instructions

A Player begins by putting the ball on the catapult. Then he tries to hit one of the five opponents wooden figures by using his catapult. Every party has one try per turn, no matter if he is successful or not. The objective of the game is to hit all five wooden figures of the opponent before hitting the black figure in the middle.

CAUTION: whoever hits the black figure *before* hitting all five wooden figures of the opponent loose.

Warning!

Not suitable for children under 36 months. Includes small objects which can be swallowed and may lead to suffocation.

CHOKING HAZARD! SUFFOCATION HAZARD! Please keep this information!

Règles de jeux

Un joueur débute en posant une bille sur la catapulte. Il essaye de toucher l'une des 5 figurines en bois de l'adversaire en utilisant la catapulte. Chaque adversaire à droit à un tir par tour, peu importe qu'il réussisse ou non. Le but du jeu étant de toucher les 5 personnages de l'adversaire avant de toucher la figurine noire au centre du jeu.

Attention : Celui qui touche la figurine noir avant d'avoir touché les 5 figurines de l'adversaire a perdu.

Attention !

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement. Présence de petites balles susceptibles d'obstruer les voies respiratoires en cas de mise en bouche. Danger de suffocation! Informations à conserver !



Ulrich Weyel GmbH & Co., Schiffenberger Weg 17
DE - 35394 Gießen

LABY TOUPIES

Nombre de joueurs :

1 et +

Age:

A partir de 6 ans

Matériel:

1 plateau bois

1 boule en bois à 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.





www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

LA MARINA

réf 720462

Composition du Jeu

1 Plateau en bois
1 Bateau muni d'un mat
1 canne à pêche.
24 plaquettes déchets
12 poissons
1 dé avec 3 faces 1, 1 face 2, et 2 faces poisson.
1 sac tissu de rangement

Nombre de joueurs : Jusqu'à 6 (individuellement ou en équipes).

Objectif

Ensemble, sauvons le maximum de poissons en retirant le plus possible de déchets qui polluent la mer.

Règle du Jeu :

Avant de commencer, on dispose les plaquettes « déchets » dans les emplacements défoncés sur le plateau.

On installe, ensuite, le bateau au centre du plateau, en ayant bien soin d'introduire la canne à pêche dans l'anneau au sommet du mât.

Les poissons sont posés entre chaque rangée de déchets.

Chaque joueur lance le dé et suivant le résultat, enlève un (ou 2) déchet(s) ou un poisson du plateau à l'aide de la canne à pêche.

Si tous les déchets polluant la mer sont retirés et qu'il reste des poissons, l'équipe a rempli sa mission et donc gagné la partie.



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



Association Culture Sport

Tél. 07 83 14 37 56 - animation@culturesport-asso.fr - www.culturesport-asso.com



LANCER DE TAC

TAC TAC GOLF

**Lancez de loin les balles de golf
afin qu'elles s'enroulent autour
d'un des barreaux du jeu.**

Nombre de joueurs : 2 à 8

Age : dès 6 ans

Durée d'une partie : 15 minutes

Composition du jeu :

- * 1 socle de tac tac
- * 6 tac tac de 2 couleurs
- * 1 règle du jeu

Règle du jeu

Lancer les « Tacs » à une distance d'environ 5 mètres pur qu'elles s'enroulent autour d'un barreau de l'échelle.

Chaque joueur lance un par un les trois « Tacs »

Le premier a obtenir 21 points est le vainqueur.

Marche du haut = 3 points

Marche du Milieu = 2 points

Marche du bas = 1 point

Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer.

Amusez-vous bien...

LA PLANCHE DES PIRATES

défense de tomber

Florian Sireix & Benoît Turpin
Camille Chaussy

Règles
du jeu



XXL



L'histoire

Vous êtes des pirates farceurs. Essayez de dérober les trésors du terrible capitaine Girafe en faisant accuser vos adversaires. Soyez prudents car si le capitaine vous attrape, vous passez à la planche !

Pour chaque trésor que vous réussirez à dérober, vos adversaires se retrouveront avec une caisse au bout de leur planche... ce qui risque bien de les faire basculer. Le premier qui tombe a perdu !



Matériel

49 cartes Trésor : pièces, rubis, boussole, longue-vue, crochet, sabre, carte au trésor (7 de chaque type)



1 plateau Ponton



4 figurines Éléphant pirate



4 planches à bascule aimantées



1 boîte de jeu Bateau pirate



60 jetons Caisse



Emplacement
des caisses

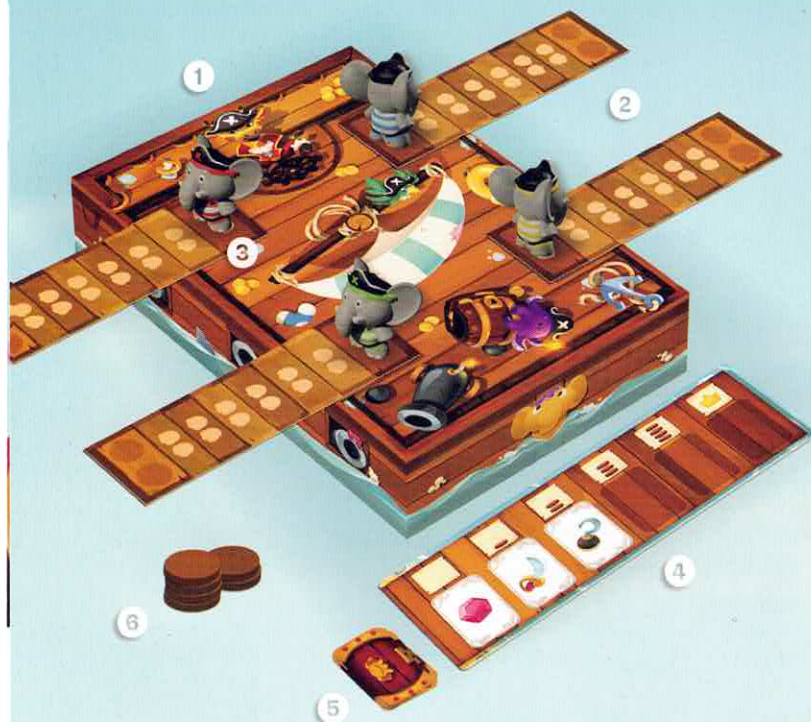
Emplacement de
départ de l'éléphant





Principe du jeu

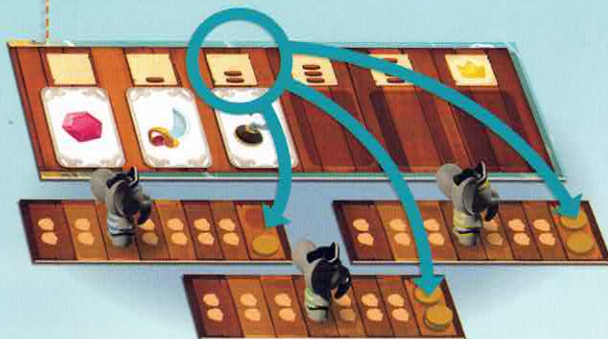
Piocher des cartes différentes pour ajouter des caisses sur les planches des adversaires et les faire basculer. Éviter de tomber sur une carte en double, sinon il faudra avancer sur sa planche, qui risque de basculer.



Tour de jeu

Le joueur actif révèle la première carte de la pioche et la pose sur le premier emplacement disponible. Puis il décide :

- A** – Soit de **s'arrêter** et de mettre fin à son tour. Tous les adversaires doivent alors placer des caisses au bout de leur propre planche : la quantité est indiquée au-dessus de la dernière carte jouée. Si la planche d'un adversaire bascule et que l'Éléphant tombe à l'eau, celui-ci perd la partie.



- B** – Soit de **piocher** une nouvelle carte et de la poser sur le prochain emplacement disponible.

S'il n'y a aucune carte en double révélée, le joueur choisit à nouveau de **s'arrêter (A)** ou de **piocher (B)**.

- Si jamais une carte Trésor apparaît en double, le joueur échoue. Il s'est fait surprendre par le capitaine. Son tour est fini. Il doit avancer son Éléphant d'une case sur sa planche, s'il le peut. Si sa planche bascule, il tombe à l'eau et perd la partie.



Fin de tour

À la fin du tour, défaussez toutes les cartes jouées pendant ce tour, face visible, à côté du plateau Ponton. Le joueur à gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Dès que la pioche est vide, remélangez toutes les cartes et formez une nouvelle pioche.



Important !

Si le joueur actif parvient à poser une carte sans échouer, sur la 6^e et dernière case, il remporte immédiatement la partie.



Fin de partie

Le premier pirate qui tombe à l'eau perd la partie.
Tous les joueurs encore sur les planches ont gagné !
Ils peuvent participer à la grande fête, après avoir repêché leur ami trempé.

Crédits

Auteurs : Florian Sirieix et Benoît Turpin

Illustratrice : Camille Chaussy

Édition : The Flying Games

Graphiste : Allison Machepy

Florian et Benoît dédient ce jeu à leurs enfants :
Aurèle, Garance, Robin et Manon.

The Flying Games - 24 rue Sibuet, 75012 Paris
david@theflyinggames.com



15 MIN



5+



2-4
JOUEURS



THE
FLYING
GAMES





www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

LE REVEIL DES PAPILLONS

Composition :

- 1 plateau rond de 75 cm de diamètre
- 1 sac de rangement contenant :
 - 36 pions triangulaires rouges
 - 36 pions triangulaires jaunes
 - 12 pions papillons
 - 1 flèche
 - 10 plaquettes « nuage »

Nombre de joueurs : de 2 à 12.

But du jeu : *Faire s'envoler tous les papillons avant l'orage.*

Préparation du jeu :

Cacher l'orage :

Mettre les plaquettes « nuages » de côté sur la table.

Mettre en place le soleil

Placer les triangles rouges et jaunes dans les 24 rayons du soleil de façon à ce qu'il y ait 3 triangles de même couleur dans un rayon et deux rayons de même couleur côte à côte. Ensuite, poser les papillons au bout des rayons, dans les trous prévus à cet effet.

Règles

Jeu de base :

Chaque joueur choisit une couleur. Plusieurs si vous êtes moins de 6 joueurs

Vous jouez par équipe si vous êtes plus de 6 : une couleur pour 2 joueurs (un papillon chacun)

Le premier joueur tourne la flèche centrale :

- S'il tombe sur un chiffre : il retire du plateau autant de triangles que le nombre indiqué par la flèche.
- S'il tombe sur le nuage, le joueur prend une plaquette « nuage » et la pose autour du rond central autour de la flèche.
- Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour.

Lorsque les deux rayons autour du papillon sont vides, le papillon s'envole ! Le joueur récupère alors le papillon.

La partie se termine :

- Lorsqu'un joueur (ou une des équipes) a ramassé tous ses papillons, il est alors déclaré vainqueur.
- ou si les 10 nuages sont positionnés autour du rond central du soleil, personne ne gagne.

Nous vous conseillons cette règle de base uniquement pour vous familiariser avec le jeu, il est beaucoup plus intéressant de jouer de manière collective et sans les couleurs.

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

Règle de jeu collectif :

Jeu d'équipe où les joueurs s'allient pour combattre un élément. Aucune compétition entre les joueurs. L'équipe est solidaire dans la victoire où dans l'échec.

Le joueur ramasse le papillon lorsqu'il aura vidé ses 2 rayons. Quand un joueur a ramassé son ou ses papillons (suivant le nombre de joueur), il peut aider son ou ses partenaires.

Si tous les papillons se sont envolés avant que la pluie ne soit là, bravo tous les joueurs ont gagné. Si l'orage est arrivé trop vite, dommage les joueurs ont perdu, mais ce n'est pas grave, on peut recommencer et s'amuser.

Jeu sans les couleurs :

On ne détermine pas en début de partie une couleur par joueur, les joueurs ramassent les papillons qu'ils souhaitent en fonction du résultat de la flèche.

La partie se termine :

- Lorsqu'il n'y a plus de papillons sur le plateau
- Ou si tous les nuages sont placés sur le rond central.

C'est le joueur qui a ramassé le plus de papillons qui est déclaré vainqueur. Si un joueur possède deux papillons identiques, ses points comptent doubles.

Jeu plus stratégique :

Pour compliquer le jeu, on peut imposer la règle suivante : s'il reste moins de pions dans un rayon qu'il ne faut en enlever, alors on retirera les triangles dans un autre et si ce n'est pas possible, on passe son tour.

Par exemple, si vous faites 3 et qu'il ne vous reste plus que 2 rayons devant vous, vous ne pouvez pas les retirer, il faut que vous fassiez 2 ou 1.

Règle de jeu inverse : créer le soleil

(Dans cette version, on n'utilise pas les plaquettes nuage)

Poser tous les papillons au bout des rayons, dans les trous prévus à cet effet.

Distribuer tous les rayons à chaque joueur

On peut ainsi jouer une nouvelle partie à l'inverse de la première, une fois celle-ci terminée.

Chaque joueur dispose du même nombre de papillons et c'est le premier qui réussira à replacer tous ses pions sur le plateau qui gagnera la partie. Lorsqu'un joueur tombe sur le nuage, il a la possibilité d'enlever un rayon à un autre joueur.

Le soleil doit se lever et ses rayons toucher les emplacements des papillons pour que ceux-ci puissent être replacés sur le plateau de jeu.

Loto encastrable

Réf 701034

Composition du jeu :

- 6 plaques de jeu en bois avec formes en creux
- 36 pièces géométriques en hêtre teintées en 6 couleurs, en 3 formes et 2 tailles
- 36 cylindres en 6 couleurs
- 1 sac de pioche en tissu
- 1 dé couleurs et 1 dé formes
- 1 coffret de rangement en bois

Nombre de joueurs: 2 et +

Interdit au moins de 3 ans (petites pièces)

 **Fabrication française dans notre atelier**

BUT DU JEU : *remplir sa plaque le premier*

Préparation du jeu

On distribue une plaque de jeu à chaque joueur qui la pose devant lui.

Pour que les plaques soient totalement prêtes, il faut poser dans les petits trous ronds les cylindres en couleur. On lance le dé couleurs à chaque emplacement, pour y poser le cylindre de la couleur correspondante. Il n'est pas gênant d'avoir plusieurs fois la même couleur sur une plaque.

Toutes les pièces géométriques sont mises dans le sac en tissu : c'est la pioche.



Règle du jeu

Le 1^{er} joueur lance le dé formes. Il doit chercher à l'aveugle dans le sac de pioche la forme correspondante avec la couleur indiquée sur sa plaque, par le cylindre.

Ex : le dé désigne un petit carré. Il observe sur sa plaque de quelle couleur est le cylindre au-dessus du petit carré : orange. Il doit donc piocher un petit carré orange.

S'il fait bonne pioche, il pose la pièce sur sa plaque et rejoue, sinon il la remet dans le sac.

Variantes de jeu

- Repérage des formes et des couleurs : jouez sans cacher les pièces géométriques dans le sac. Le jeu sera alors visuel et non tactile
- Placement et couleurs : placez 6 pièces géométriques devant chaque joueur. Chacun lance le dé couleurs à son tour et, si cela correspond, place la forme sur sa plaque
- Collectif : toutes les plaques sont au centre de la table et à chaque pioche de formes géométriques, on s'aide entre joueurs pour la placer
- Reconnaissance des formes uniquement : jouez à placer les formes, sans tenir compte de la couleur. On n'utilise pas les cylindres.
- Tri : jouez à trier les pièces par forme ou par couleur

Amusez-vous bien...



À partir de 3 ans • De 1 à 6 joueurs



Contenu : 1 tablier-tapis de jeu en mousse en 9 parties interchangeables, 48 pièces souples amovibles, 48 fiches illustrées en carton.

LE LYNX GÉANT met à l'épreuve ta capacité d'observation et tes réflexes, et ceux de tes amis. Pour gagner, tu dois avoir des yeux de lynx !

PRÉPARATION

La première étape consiste à assembler les différentes parties du tablier-tapis de jeu sur le sol et à y emboîter les pièces. Étant donné qu'elles peuvent être placées dans n'importe quel ordre, chaque partie est différente.

Les joueurs posent ensuite les fiches illustrées à l'envers, au centre du tapis.

S'ils ont décidé de jouer à la variante A ou B, ils choisissent un meneur de jeu.

Et, c'est parti ! Le jeu peut commencer !

JEU A

Le meneur de jeu, qui peut participer au même titre que les autres joueurs, distribue à chacun 3 fiches en carton, sans les montrer. Au signal convenu, chaque joueur regarde ses fiches et tente de trouver les pièces correspondantes sur le tapis. Chaque fois qu'il en découvre une, il la retourne. Le premier qui trouve les 3 pièces dit « J'ai fini ! ». La partie s'interrompt immédiatement.

Les joueurs vérifient mutuellement qu'ils ne se sont pas trompés. Chacun d'entre eux conserve les fiches correspondant aux pièces qu'il a trouvées sur le tapis et remet les autres au centre. Le meneur de jeu distribue de nouveau 3 fiches à chaque joueur et la partie suivante peut commencer. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à réunir 15 pièces ou jusqu'à ce qu'il n'en reste plus aucune. Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à réunir 15 pièces ou celui qui en détient le plus lorsque le jeu se termine.

JEU B

Le meneur de jeu ne joue pas. Il pioche une fiche en carton dans la boîte et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent tenter de trouver la pièce correspondante sur le tapis, et cela le plus rapidement possible. Le premier qui la découvre pose la main dessus. Dès qu'il le fait, la partie s'interrompt et le meneur de jeu lui donne cette pièce.

Le joueur qui a découvert la pièce prend la place du meneur de jeu pour la partie suivante. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à réunir 10 pièces en mousse.

JEU C

Cette variante se joue sans le tablier-tapis de jeu. Les joueurs placent les fiches en carton en tas, à l'envers. Ils éparpillent ensuite les pièces en mousse autour d'eux, également à l'envers, à une dizaine de pas. Chaque joueur pioche une fiche en carton et doit tenter de trouver le plus rapidement possible la pièce en mousse correspondante. Si celle qu'il retourne ne correspond pas à la fiche qu'il a piochée, il la repose à l'envers, là où elle se trouvait, et en retourne une autre. Lorsqu'un joueur trouve la pièce qu'il cherchait, il la conserve, annonce à voix haute le nombre de pièces qu'il a déjà trouvées et pioche une autre fiche en carton. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à trouver 5 pièces en mousse.

Memorybilles



Règle du jeu

Le maître du jeu et les 2 joueurs (ou équipes) disposent chacun du même nombre de billes (à savoir 5 rouges, 5 vertes, 5 noires, et 5 naturelles). Les joueurs se retournent pendant que le maître du jeu place 12 billes de son choix sur la ligne du milieu.

Une fois les billes placées, le maître du jeu invite les joueurs à mémoriser l'ordre des billes pendant 30 secondes, puis le maître du jeu referme le couvercle de la ligne du milieu, et les joueurs ont 30 secondes pour replacer leurs billes dans le même ordre que celles de la ligne cachée.

Ensuite le maître du jeu dévoile petit à petit la ligne du milieu. Dès qu'une erreur de placement apparaît le joueur ayant fait cette erreur perd la manche. Les temps de mémorisation et de placement diminuent de 5 secondes à chaque manche.

Variante,

Lorsqu'il y a une erreur le maître du jeu retire la bille ou les billes mal placées et on compte 1 point par bille correctement placée. Le premier qui atteint le score défini au départ remporte la partie

ACCESSOIRES

Dimensions :

60 cm x 25 cm

Livré avec :

60 billes en buis
(15 rouges, 15 vertes, 15 noires
et 15 naturelles)

3 joueurs et plus

Tradijeux

Tradijeux est une nouvelle marque de jeux fabriqués par La Maison du Billard. Le souhait de la marque est de construire ou reconstruire des jeux en bois d'hier et d'aujourd'hui. Faciles à comprendre, ludiques et conviviaux, les jeux Tradijeux se veulent vecteur de liens intergénérationnels. Merci d'avoir choisi un jeu de notre collection, toute notre équipe vous souhaite de très bonnes parties.



5 - 10 ans



1 - 6



5 min

Contenu :**41 baguettes de différentes valeurs :**

- 1 baguette **Mikado**, valeur 20 points (torsadée bleue)
- 5 baguettes **Samouraï**, valeur 10 points chacune (rouge, bleu, rouge, bleu, rouge)
- 5 baguettes **Mandarin**, valeur 5 points chacune (bleu, rouge, bleu)
- 15 baguettes **Bonze**, valeur 3 points chacune (rouge, bleu)
- 15 baguettes **Coolie**, valeur 2 points chacune (rouge, jaune, bleu)

But du jeu :

Retirer des baguettes du jeu sans faire bouger les autres baguettes.

Préparation du jeu :

Sur la table ou sur le sol, on tient les baguettes serrées dans le poing puis on ouvre la main pour les laisser tomber, en éventail.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence.

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

A son tour de jeu, le joueur tente de retirer une baguette de son choix. Lors de cette action, il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette. Tant qu'il y parvient, il gagne la baguette retirée et peut continuer à retirer d'autres baguettes. S'il fait bouger une autre baguette par inadvertance, il cède son tour au joueur suivant.

NB : la baguette qu'il tentait de retirer est alors laissée à son emplacement dans le jeu.

Astuce : il est possible de s'aider d'une ou plusieurs baguettes que l'on a déjà récupérées pour en retirer une autre.

Qui gagne ?

À la fin de la partie, les joueurs additionnent les points de chacune des baguettes gagnées. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.



Ages 5 - 10



1 - 6



5 mins

Contents:**41 sticks of different values:**

- 1 **Mikado** stick, worth 20 points (twisted and blue)
- 5 **Samurai** sticks, each worth 10 points (red, blue, red, blue, red)
- 5 **Mandarin** sticks, each worth 5 points (blue, red, blue)
- 15 **Bonzen** sticks, each worth 3 points (red, blue)
- 15 **Kuli** sticks, each worth 2 points (red, yellow, blue)

Aim of the game:

To pick up sticks from the game without making other sticks move.

Getting the game ready:

Over a table or the floor, you hold the sticks bundled together in one hand and then you open your hand to let them fall out in a fan shape.

Playing the game:

The youngest player starts.

The game is played in a clockwise manner.

Each in turn, the players try to pick up a stick of their choosing. When they do this, they must not, under any circumstances, touch or move another stick. If they manage to do this, they win the stick they have picked up and can continue to pick up other sticks.

If they inadvertently move another stick, it is the next player's turn to go.

Note - the stick that they were trying to pick up is therefore left as it is in the game.

Tip: you can help yourself by using one or more sticks that you have already collected to remove another one.

Who wins?

At the end of the game, the players add up the points of each the sticks they have collected.

The winner is the player who has the most total points.

MINI GOLF GEANT

GOLF 9 TROUS

N° 4235

Dimensions : 81 X 40 X 57 cm

Nombre de Joueurs :



Public :

Durée :



Jeu sportif et d'adresse.

Le parcours comporte 9 trous.

Tout au long du parcours les pistes diffèrent et les épreuves se compliquent, Ingéniosité et précision sont requises pour déjouer les obstacles.

Toute balle n'ayant pu dépasser l'obstacle doit repartir du début de la piste.

Après 3 essais marqués, le jeu se poursuit au-delà de l'obstacle en comptant 1 point de pénalisation (3 essais + 1 pénalisation = 4 points).

Le joueur totalisant le moins de coups d'essais remporte la partie.

Pour travailler votre swing !



Composition du jeu :

- 13 objets en plastique ABS haute qualité
- 2 clubs (cannes)
- 2 balles
- 1 housse de rangement

Nombre de joueurs: 1 à +

Age : + 4 ans

Principe du jeu

Jouez comme au mini-golf traditionnel, mais avec la possibilité de le positionner sur des lieux ou des surfaces différentes et de votre choix.

Créez votre parcours soit en extérieur, soit en intérieur, en déterminant un départ et en positionnant les 9 sections dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Règles du jeu

Chaque coup compte pour 1 point. Le but du jeu est de finir le parcours avec un minimum de points.

Pour commencer, tous les joueurs se mettent au départ. On pousse la balle avec le club (la canne) autant de fois que nécessaire pour passer l'obstacle et tomber dans le trou. On comptabilise le nombre de coups pour noter ses points. Lorsque tous les joueurs ont réussi le 1^{er} obstacle, on passe au n°2 et ainsi de suite.

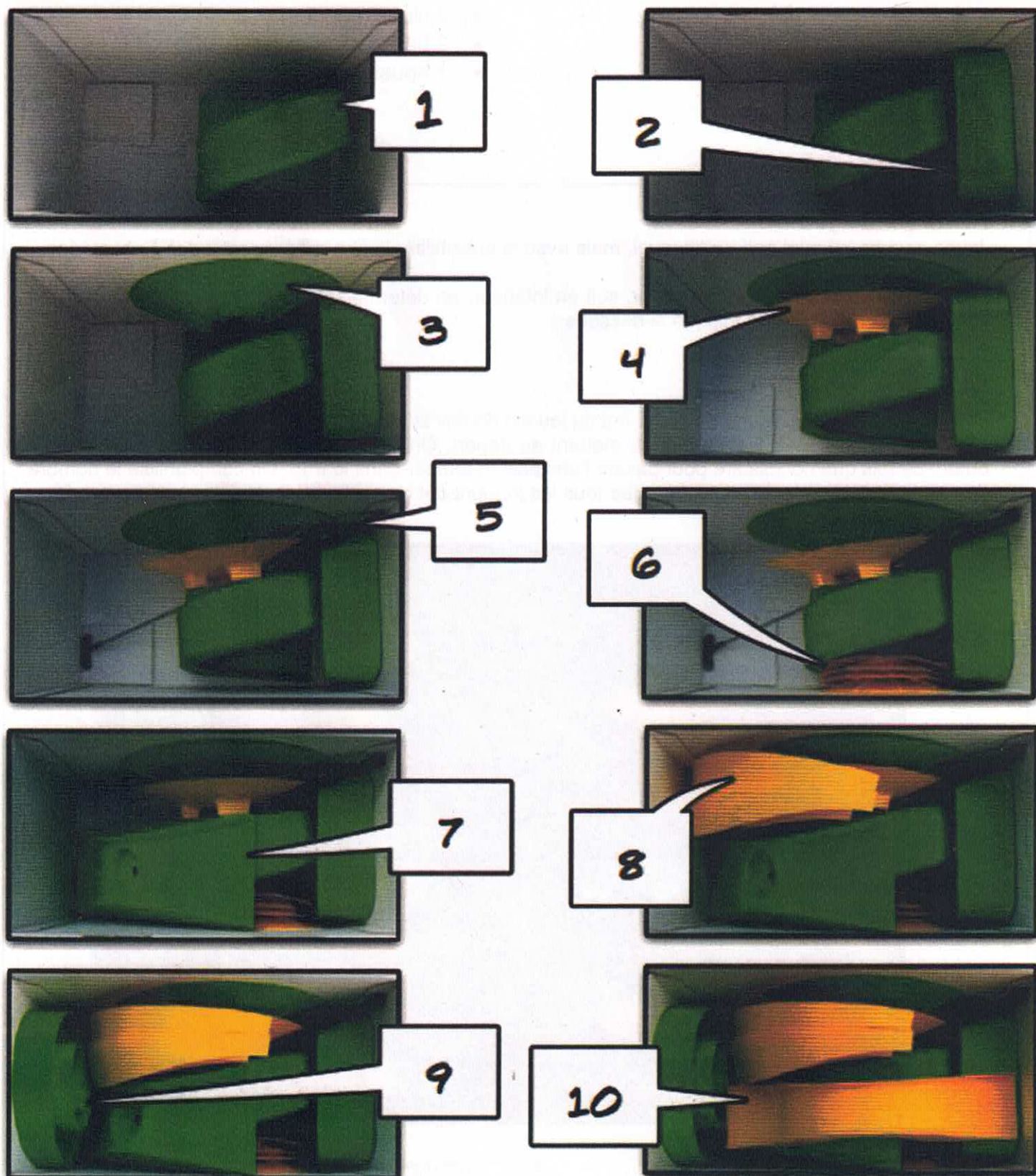


Amusez-vous bien..

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.



RANGEMENT DANS LE CARTON





www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

Montagne à vaches

ref 720196 & 720463

Composition du jeu :

24 vaches en bois

1 montagne verte en bois

1 dé spécial

Nombre de joueurs: 1 à 6 • Pour tout âge

BUT DU JEU : *Empiler les vaches sans les faire tomber...*

Règles du jeu

• A plusieurs :

Toutes les vaches sont dans la pioche. Chacun à leur tour, les joueurs posent une vache sur la montagne (la couleur n'a pas d'importance). Le joueur peut poser sa pièce comme il veut (même si ça ennuie les autres joueurs pour poser la vache suivante).

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs vaches, il est éliminé du jeu. Les vaches tombées sont remises en pioche et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui n'a pas fait tomber de vaches. Si vous arrivez à poser toutes les vaches, les joueurs doivent ensuite les enlever une par une sans en faire tomber d'autres.



• Jouer seul :

L'objectif lorsque l'on joue seul est de poser toutes les vaches du jeu sans en faire tomber.

• Le 1^{er} qui n'a plus de pièces :

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : *Se débarrasser le premier de toutes ses vaches*

A 2 joueurs : 12 vaches chacun (on distribue une couleur à chaque joueur)

A 3 joueurs : 8 pièces et à 4 joueurs : 6 pièces.

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il récupère les pièces tombées et les met dans sa pile de pièces.

Le gagnant est le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses vaches sur la montagne (y compris celles qu'il a pu récupérer lorsque la montagne s'est effondrée).

• Jouer avec le dé spécial :

Vous pouvez jouer à toutes les règles avec le dé « vache ». Le dé vous obligera à poser la vache dans un certain sens. Le 2 vous obligera à utiliser 2 vaches au lieu d'une

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

Montagne à vaches vraies

Réf 701233

Composition du jeu :

- 24 vaches en bois de 4 couleurs.
- 1 montagne verte en bois
- 1 dé spécial

Nombre de joueurs : 1 à 6

Pour tout âge

 **Fabrication française**

BUT DU JEU : *Empiler les vaches sans les faire tomber...*

Règles du jeu

• A plusieurs :

Toutes les vaches sont dans la pioche. Chacun leur tour, les joueurs posent une vache sur la montagne (la couleur n'a pas d'importance). Le joueur peut poser sa pièce comme il veut (même si ça ennuie les autres joueurs pour poser la vache suivante).

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs vaches, il est éliminé du jeu. Les vaches tombées sont remises en pioche et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui n'a pas fait tomber de vaches.

Si vous arrivez à poser toutes les vaches, les joueurs doivent ensuite les enlever une par une sans en faire tomber d'autres.



• Jouer seul :

L'objectif lorsque l'on joue seul est de poser toutes les vaches du jeu sans en faire tomber.

• Le 1^{er} qui n'a plus de pièces :

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : Se débarrasser le premier de toutes ses vaches

A 2 joueurs : 12 vaches chacun (on distribue deux couleurs à chaque joueur)

A 3 joueurs : 8 pièces chacun (on prend une couleur et deux autres vaches)

A 4 joueurs : 6 pièces chacun (une couleur par personne)

Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il récupère les pièces tombées et les met dans sa pile de pièces.

Le gagnant est le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses vaches sur la montagne (y compris celles qu'il a pu récupérer lorsque la montagne s'est effondrée).

• Jouer avec les couleurs :

Règle 1 :

Nombre de joueurs : 2 à 3 joueurs

But du jeu : Avoir le moins de point possible.

A 2 joueurs : on prend 3 vaches de chaque couleur

A 3 joueurs : on prend 2 vaches de chaque couleur

Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

Lorsqu'un joueur fait tomber :

- Une vache blanche = il marque 1 point.
- Une vache naturelle = 2 points.
- Une vache brune = 3 points.
- Une vache noire = 4 points.

Le premier joueur qui totalise 20 points a perdu.

Règle 2 :

Nombre de joueurs : 2 à 3 joueurs

But du jeu : Être stratégique avec les vaches noires.

A 2 joueurs : on prend une couleur chacun et trois vaches noires

A 3 joueurs : on prend une couleur chacun et deux vaches noires.

Chacun leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

- Si vous posez une vache noire, le joueur qui vous succède passe son tour.
- Si vous faites tomber une vache noire, vous passez votre tour.

Soyez stratégique !

Règle 3 :

Nombre de joueurs : 2 à 3 joueurs

But du jeu :

A 2 joueurs : on prend 3 vaches de chaque couleur

A 3 joueurs : on prend 2 vaches de chaque couleur

Vous devez poser les vaches une à une.

Attention : les vaches d'une même couleur doivent forcément se toucher entre elles, ce qui va compliquer la partie.

• **Jouer avec le dé spécial :**

Vous pouvez jouer à toutes les règles avec le dé « vache ». Le dé vous obligera à poser la vache dans un certain sens. Le 2 vous obligera à placer 2 vaches au lieu d'une.

Équipes de 1 à 3 joueur(s) :

- 1 contre 1 : 6 palets par joueur
- 2 contre 2 : 3 palets par joueur
- 3 contre 3 : 2 palets

Mettre la planche à 5 m de la ligne de lancement. Les talons des joueurs doivent toujours se positionner derrière cette ligne.

Le lanceur de l'équipe A dispose de 3 essais pour positionner le maître sur la planche. En cas d'échec, cela passe à l'équipe suivante.

Après avoir positionné le maître sur la planche, le joueur lance toujours 2 palets avant de passer la main à l'équipe suivante

Une équipe lance des palets jusqu'à ce qu'elle reprenne le point ou jusqu'à épuisement des palets.

Une fois l'ensemble des palets joués, celui le plus proche déterminera l'équipe gagnante du tour. Les palets qui se situent entre le maître et le premier palet de l'équipe adverse rapportent 1 point chacun.

La première équipe arrivée à 12 points a gagné (sauf la belle qui se joue en 15 points)

A savoir :

- Si un joueur chasse le maître de la planche, le tour est annulé
- Un palet qui touche le sol (avant ou après avoir touché la planche) est nul et doit être retiré du tour et ne pas être rejoué
- Si un palet fait un chapeau et recouvre partiellement le maître ou un autre palet, seul celui se trouvant sur le dessus remportera le point
- 2 joueurs touchant le maître sont mis à égalité
- Un palet lancé à moins de 2,5 m de la ligne pourra être rejoué.





Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Paletto Géant *Réf 720749*

Un jeu tout en couleurs !

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois 50 x 50 cm
- 36 pions en bois
- 1 dé en bois (3 cm)

Nombre de joueurs: 2 à 4

Pour tout âge, dès 5 ans

 Fabrication Europe

BUT DU JEU : *Avoir les 6 pions d'une couleur*

Mise en place du jeu

Répartissez les 36 pièces du jeu sur le plateau, comme vous le souhaitez. Il n'y a aucune règle particulière à respecter. Vous pouvez grouper les couleurs ou les répartir aléatoirement.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur lance le dé. Puis il choisit sur le plateau une seule pièce correspondant à la couleur désignée par le dé. Il la place devant lui. S'il ne reste aucune pièce de cette couleur sur le plateau, il peut prendre à la place une pièce de cette couleur chez un autre joueur.



But du jeu

Un joueur gagne la partie s'il a collecté la totalité des 6 pièces d'une même couleur ou s'il parvient à s'emparer de la toute dernière pièce sur le plateau, quel que soit le nombre de pièce de cette couleur déjà en possession.

Variante pour 3 joueurs ou plus

S'il ne reste aucune pièces de la couleur indiquée par le lancer du dé, le joueur peut s'emparer de toutes les pièces de cette couleur (et pas seulement une seule) chez n'importe lequel des autres joueurs. De cette façon, les parties sont plus courtes et encore plus animées. Mais n'oubliez pas : il faut choisir un seul des autres joueurs qui possède déjà des pièces de cette couleur.

On peut également utiliser ce jeu pour classer les pions par couleur ou les empiler.

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées





PARACHUTE



Jeux de coopération avec le parachute



Qui aurait pu imaginer que l'on puisse éprouver un tel plaisir à jouer avec un parachute en restant « les pieds sur terre » ?

Le parachute est une grande toile résistante de forme circulaire constitué de fuseaux de couleurs différents, de diamètre variable, avec ou sans ouverture centrale et poignées. Sa solidité, sa facilité d'emploi et de rangement le rendent très fonctionnel. L'utilisation collective par tout un groupe sa taille, en font une particularité originale pour un matériel de motricité.

Cet outil permet de développer la coopération et l'esprit d'équipe. Il favorise les relations interpersonnelles et permet à l'enseignant de se décentrer.

Dans les jeux de parachutes il n'y a pas de perdant ; la plus part des activités ne font pas appel à l'esprit de compétition. L'activité est centralisée autour du jeu et du plaisir de réaliser une action collective.

Le parachute offre une multitude d'activités physiques de coordination et d'expression.

Son utilisation développe des capacités relevant de domaines différents :

- **Corporel** : motricité globale (coordination générale, enchainement de geste, rythme, équilibre) ;
- **Spatial** : latéralisation, orientation, déplacement ;
- **Social** : coopération, respect des autres, solidarité ;
- **Créatif** : imagination (recherche de nouvelles figures) et expression (chorégraphies collectives avec ou sans support musical).

Les jeux

Grâce aux jeux de parachutes les élèves apprennent à se situer dans l'espace et à coopérer ; ils font preuve de créativité et de spontanéité. Ils utilisent un outil collectif, dans la poursuite d'un objectif commun, tout en respectant des règles simples.

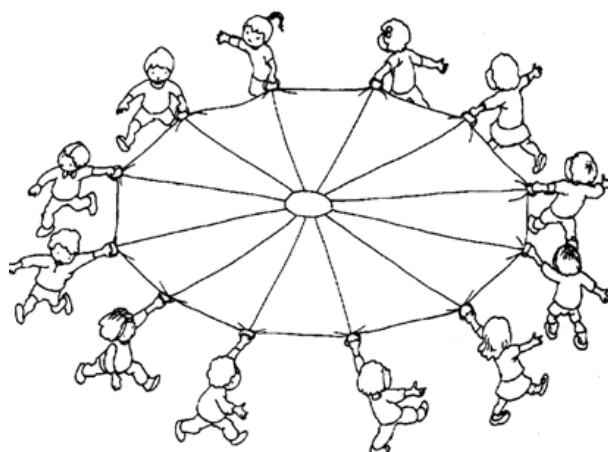
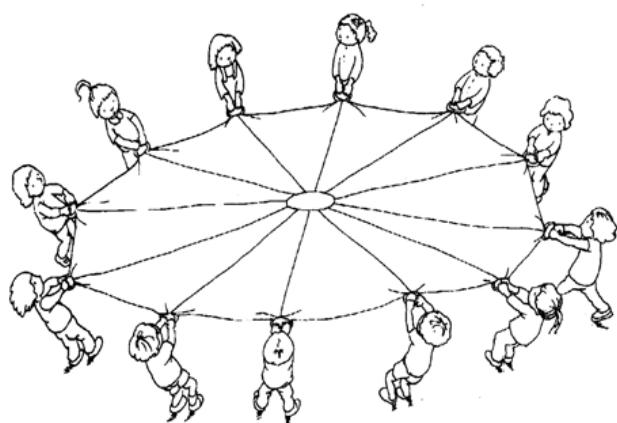
Classification des jeux :

Etablir un classement des différents jeux en tenant compte de l'âge auquel il convient de les aborder ou de leur intensité réelle (calme, intense, très intense ...) ne paraît pas judicieux pour vous aider à construire vos séances.

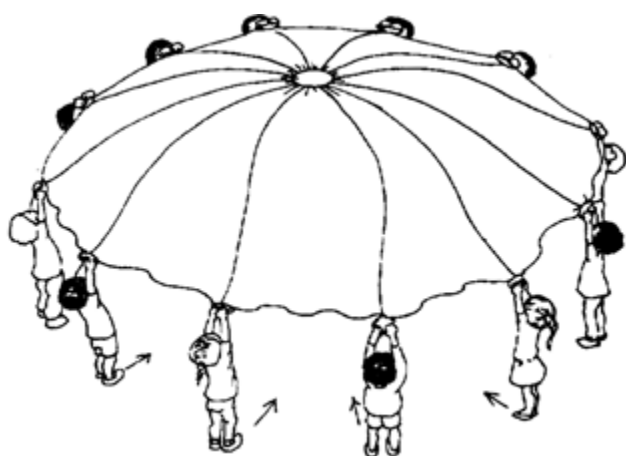
On peut distinguer trois entrées et envisager leurs variantes :

1. Les jeux qui utilisent un parachute et le font voler
2. Les jeux qui utilisent un parachute sans le faire voler
3. Les jeux qui utilisent un parachute et des accessoires

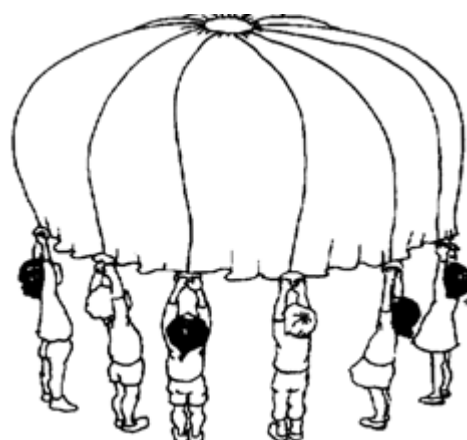
Ou envisager une entrée par actions motrices



« La roue »



« Parapluie »



« Champignon »

- Principaux terme utiliser pour la réalisation des figures



Organisation d'une séance en maternelle

Choisir de manière judicieuse les différents jeux qui seront proposés au cours de la séance. Bien les connaître, les préparer et les organiser pratiquement est tout aussi primordial. Dans tous les cas il est important de laisser le temps aux élèves de se familiariser avec le parachute. Une séance peut alterner d'autres situations sans parachute.

Recommandation d'emploi : il est déconseillé de monter sur la toile avec des chaussures et de laisser les enfants passer la tête par le trou central. Le parachute ne sert pas à « lancer » une personne en l'air et à la rattraper. Ne pas laisser les élèves jouer librement, s'« emballer » l'un l'autre, dans la toile, peut également se révéler dangereux.

Niveau : cycle 1

Durée : 20 à 30 minutes

Matériel : parachute, petites balles, 2 caisses, objets de couleurs (anneaux, cubes...)

Organisation : classe entière autour du parachute

Entrée dans l'activité : Déplier et plier le parachute peuvent faire partie intégrante des activités confiées aux élèves

Objectifs

1 : Découvrir le matériel en le touchant, en le regardant et en écoutant une histoire

2 : Trouver les possibilités d'action avec l'objet

3: Agir en coopération avec les autres

Le parachute est plié, les élèves forment un cercle. L'enseignant commence à raconter une histoire, chaque enfant attrape le parachute et aide à le déplier. Le maître raconte l'histoire : « C'est le matin... » « la fleur s'ouvre » ou « ...la poule déplie ses plumes... » ou « ...la mer monte... ».

- ◆ On pose la fleur et on s'assoit autour en passant les jambes en dessous, toujours en tenant le parachute à deux mains.
- ◆ Découvrir les couleurs du parachute, bouger les jambes en dessous, le faire bouger doucement puis un peu plus vite. Toujours assis, lever les bras et se saluer de la main en lâchant une main.
- ◆ Se lever en tenant le parachute, lever les mains et se saluer en lâchant une main.

Choisir une ou des situations et un objectif

A. Situations à risque :

Objectifs

- 1 : Oser prendre des risques.
- 2 : Agir en coopération avec les autres

Exemple : les enfants qui sont près d'une bande rouge vont se cacher, faire de même avec les autres couleurs.

Parachute tendu à hauteur des hanches

Un enfant lâche le parachute, passe dessous, se déplace tout droit pour aller en face. L'enfant qui était en face prend la place du premier. Faire de même avec deux enfants simultanément puis trois...).

2 Situations de coopération, et d'opposition :

Objectifs

- 1 : Passer de l'action individuelle à l'action avec prise en compte des autres
- 2 : Coordonner des actions de déplacement et de maîtrise de l'objet
- 3 : Connaître et appliquer une règle

Position de parachute à hauteur de bras ou bras tendus puis au sol

Materialiser une distinction entre deux équipes avec des chasubles, tee-shirt ...

Jeu du Poisson, pêcheur : Un groupe lâchent le parachute et vont sur le côté, l'autre se met d'accord sur un nombre puis comptent en levant le parachute, le premier groupe va se cacher en dessous, entrent, sortent... Au nombre choisi l'autre groupe baisse le parachute. Les garçons attrapés rejoignent les filles...

Faire rouler : Tous ensemble faire rouler une puis deux puis trois balles tout doucement pour ne pas les faire tomber puis de plus en plus vite pour les faire sauter.

Les abeilles déménageuses : Placer des balles sous le parachute. Une équipe va chercher le pollen et le rapporter à la ruche pendant que l'autre équipe lève le parachute et comptent. Inverser.

3 Dimension artistique:

Objectifs

- 1 : Agir pendant le chant du maître puis chanter et agir en même temps
- 2 : Identifier des repères temporels
- 3 : Agir en coopération avec les autres

Exemple :

Le maître continue son histoire : "On va faire danser la fleur"

Se lever en tenant le parachute.

–Tourner en faisant une ronde tout en chantant

Meunier tu dors : tourner doucement puis tourner en trotinant

Dansons la capucine : tourner puis s'accroupir tout en tenant le parachute

Chant breton (Les lavandières) : tourner en ronde, s'arrêter, frotter le parachute sur ses cuisses, tourner sur place en lâchant une seule main à la fois.

Fin de l'activité, retour au calme

Fermer le parachute tous ensemble en chantant une berceuse

1. Le parachute est le but du jeu.

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Onduler	LA MER	Les enfants tiennent le parachute, le balancent de bas en haut.	Amplitude, intensité, rythme des mouvements, incidence sonore.
Rouler	LE SERPENT	Plusieurs enfant roulent la toile puis la promènent comme un serpent.	Varié le mode de déplacement.
Tourner	LA ROUE	Se déplacer tout en conservant l'horizontalité du parachute. Marcher en tenant la toile de profil et d'une main. Face au centre, se déplacer en pas chassés latéraux.	Orientation (sens) Rythmes et vitesses Interruptions et reprises
Tendre	ASSIETTE	Se pencher en arrière et tendre le parachute au maximum.	A bout de bras Tendre et poser
Gonfler la toile	PARAPLUIE	Toile bien tendue posée au sol. En un seul mouvement bras tendus, élever les mains au-dessus de la tête.	Enchaîner les actions : tout en le tenant, s'asseoir ou s'allonger au sol.
	MONTAGNE	Au sol, on gonfle la tente et quelques joueurs l'escaladent avant qu'elle ne se dégonfle	
	AUTRUCHE	A genou, lever le parachute très haut, se coucher en rabattant le parachute derrière la tête et en le serrant contre les oreilles.	
	TENTE	Une fois que le parachute est au plus haut, le lâcher et avancer vers le milieu	Tenir la toile à deux mains, la jeter vers le haut, la tirer derrière le dos vers le bas et s'asseoir dessus.
	LE FANTÔME LA CRÊPE	La toile est gonflée d'air et lâchée.	Simultanément En deux temps par demi-groupe

Marcher / courir	MER AGITEE	Des joueurs accroupis agitent la toile pendant que d'autres traversent.	Itinéraire Objets à récupérer
Se déplacer collectivement	CAPE BATMAN	Le groupe se déplace en tenant la toile comme une cape et la passer à d'autres élèves.	Passer la cape à un autre groupe

2. Le parachute fixe la place des joueurs. Tous les joueurs tiennent le parachute.

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Se déplacer et se repérer	QUATRE COINS	« Pierre appelle Paul », « quatre coins », « chat perché », « accroche, décroche ». Un ou plusieurs élèves changent de place.	Sens de la course Sous la toile Gonfler le parachute Tenir dos à la toile
	CHASSE AUX FOULARDS	Foulards aux couleurs du parachute sous la toile. Une couleur est annoncée, les enfants concernés attrapent un foulard de la couleur qu'ils tiennent...	Plusieurs foulards en un temps limité
Danser	LES RONDES Le parachute- rythme	Tenir le parachute et tourner en chantant ou en écoutant un extrait musical.	Espace, corps, rythme, énergie, relation à l'autre...

3. Le parachute définit l'espace de jeu

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Jouer	FILET	Les poissons passent sous le parachute ; au signal convenu, les pêcheurs emprisonnent les poissons.	Compter Chanter
Mémoriser / reconnaître	KIM	Toucher : des objets, des camarades placés sous la toile, les reconnaître. Visuel : observer des objets sous la toile, en retirer un. Le nommer. Ecoute : des enfants sous la toile	Individuel Par équipes

		avec des instruments : faire une action pour chaque instrument.	
Latéralisation	TWISTER	Je place mon pied droit sur du rouge, ma main gauche sur du vert... Parachute secoué par les autres.	Complexifier Jacques a dit
Coopérer / s'opposer	JEUX COLLECTIFS	<u>Les déménageurs</u> : je dépose ou récupère des objets sur ou sous le parachute. <u>Chat / souris</u> : le chat est au-dessus, les souris au dessous <u>Le crocodile</u> : un ou plusieurs joueurs cachés sous la toile tirent les autres (assis, jambes couvertes par le parachute.) <u>La grenouille grincheuse</u> : le meneur est au centre du parachute, pour le rejoindre, les joueurs doivent effectuer une action, prononcer un mot, réciter une comptine... <u>Le chapiteau du cirque</u> : des enfants sous le parachute présentent un numéro de quelques secondes, le temps que le parachute se dégonfle.	Temps Sans se faire toucher par la toile Aider / gêner Temps Temps mime

4. Le parachute sert à la mise en mouvement d'objets

OBJECTIFS	SITUATION	DEROULEMENT	VARIABLES
Faire rouler	MONTAGNES RUSSES	Faire rouler des objets sur la toile sans qu'ils tombent	Le plus loin des mains Le plus près
	PROMENADE	Le ballon doit faire des cercles sans tomber	2 équipes
	GARGANTUA	Faire passer les objets par le trou	
	POP CORN	Faire sauter sans faire sortir	Ejecter

Des situations langagières en interaction avec l'activité parachute

DES SITUATIONS LANGAGIERES		
En amont des séances	Pendant les séances	Après les séances
☐ découvrir l'objet par un jeu de devinettes, questionner, décrire, émettre des hypothèses ☐ acquérir un vocabulaire à réinvestir dans l'activité : couleurs, formes, langage de position (espace) ☐ imaginer un projet d'action collectif	☐ dire ce que l'on fait, ce que l'on ressent, à quoi cela fait penser, suite à découverte libre ☐ dire ce que fait un camarade ☐ donner des consignes pour utiliser l'objet ☐ dire ce que l'on doit faire pour mieux coopérer et parvenir au but commun ☐ comprendre et reformuler les consignes du maître, la règle du jeu ☐ explorer et s'approprier un répertoire de mots relatif aux actions, sensations, bruits, intensités ☐ réinvestir le vocabulaire travaillé en amont ☐ s'interpeller, se parler pour agir ensemble	☐ raconter ce que l'on fait à partir de photos à un groupe qui n'a pas participé en même temps ☐ exprimer des sensations, des émotions ressenties et expliquer pourquoi ☐ exprimer des préférences, faire des choix ☐ élaborer des stratégies collectives pour améliorer ce qui n'a pas bien fonctionné ☐ imaginer d'autres jeux ☐ créer une histoire à partir de l'objet ☐ exploiter le parachute comme support à d'autres activités (graphisme, mathématiques)



Présentation et choix de matériel Quel parachute ?

Le petit parachute (PP)

qui mesure 3m60 de diamètre, permet de jouer à partir de moins de 9 élèves et au plus à 20 élèves. Mais certains jeux ne peuvent pas être réalisés avec un groupe trop grand, notamment le manège qui tourne très vite. Je l'utilise donc pour démarrer et s'initier en demi-classe (ou tiers de classe s'ils sont trop nombreux) et découvrir les premières sensations. Un bon entraînement avec le petit permet de canaliser les énergies, découvrir les personnalités, avoir des relations très étroites et ensuite de mieux passer au grand parachute.

Le grand parachute (GP)

mesure 6m de diamètre, il permet le jeu avec au moins 10/12 élèves et au plus à 30. Il est plus lourd à soulever pour la figure du parapluie ou du champignon mais il permet d'avoir plus d'espace pour des grands jeux comme le renard et les canards, ou les crocodiles. La présence d'adultes par paire face à face est conseillée pour équilibrer la hauteur, notamment pour la figure du parapluie. Attention à se baisser pour les petits enfants des classes maternelles. Le grand parachute est assez grand pour faire la yourte tous ensemble et pouvoir être un

lieu d'échanges collectifs nouveaux.

Il existe aussi **un très grand parachute (TGP) de 7m30 de diamètre** pour permettre à plusieurs classes d'être vraiment ensemble. Il peut permettre de réaliser une grande yourte dans laquelle certains restent assis sur les bords de la toile et regardent un groupe en activité avec un autre grand parachute. Il est surtout fait pour les adultes ou adolescents.

A noter aussi **le tout petit parachute, le smiley**, pour de très jeunes enfants : 1m80 de diamètre avec une poche au centre. Il peut servir à préparer un petit groupe sous le grand parachute.

Le petit matériel

Vous avez besoin aussi de **balles en mousse pas trop lourdes, de ballons gonflables, de balles de tennis, de grenouilles sauteuses, d'animaux en peluche**, tout objet facile à faire sauter en l'air. Il est intéressant aussi de se doter

d'instruments de musiques : cymbales, tambourins ou baguettes pour donner un rythme lors de certains jeux ou d'un lecteur CD pour passer des musiques appropriées selon le jeu, rapides ou lentes, des marches ou des rondes.



L'espace de jeu

L'espace nécessaire pour les jeux de parachute doit être un peu plus grand que le diamètre de la toile et permettre des mouvements amples et rapides sans être limité par les murs. Pour certains jeux, il est bon de pouvoir s'asseoir (la balançoire ou la yourte) et ramper sur le sol (jeu des crocodiles). Pour le parapluie et le champignon, un plafond haut est conseillé. Veiller en général à ce que l'éclairage par des lampes ou des néons soit assez haut de préférence éteint s'il fait jour, afin d'éviter que la toile ne chauffe ou brûle en la soulevant très haut. En plein air, cela est aussi très faisable de préférence à l'ombre en période solaire chaude surtout pour le jeu de la yourte sous laquelle on a vite trop chaud. Mieux vaut un sol herbeux, mais tous les sols sont possibles si l'enseignant adapte les jeux à cet espace. Une priorité : la sécurité des joueurs ainsi que la durabilité de l'outil parachute qui peut se déchirer, se salir ou se découdre au contact de certains matériaux.

Vive la coopération !



PASS PASS GEANT



✉ **alortujou** : fabrication jeux de société – animations – **ZI Tech**

Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

☎ : 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

Pass pass

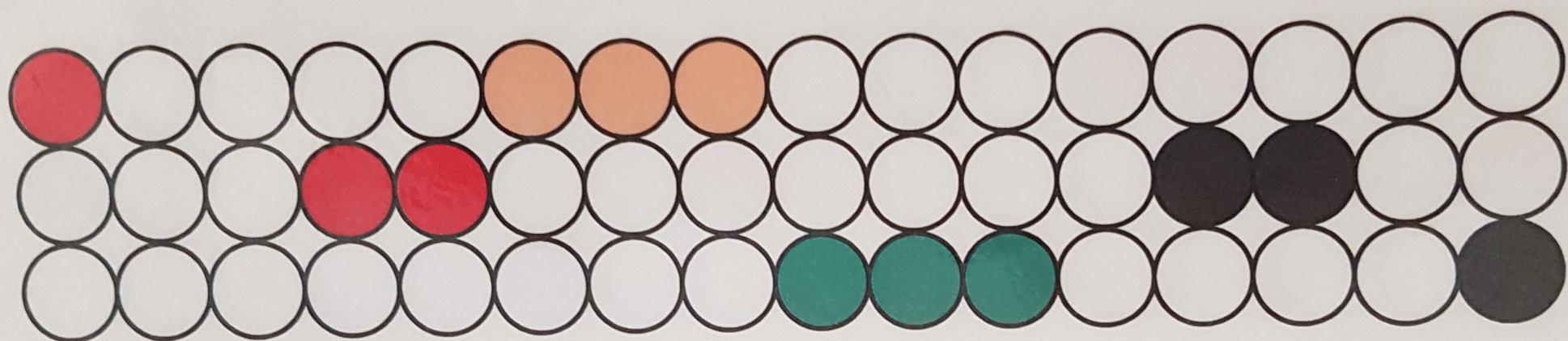
Préparation :

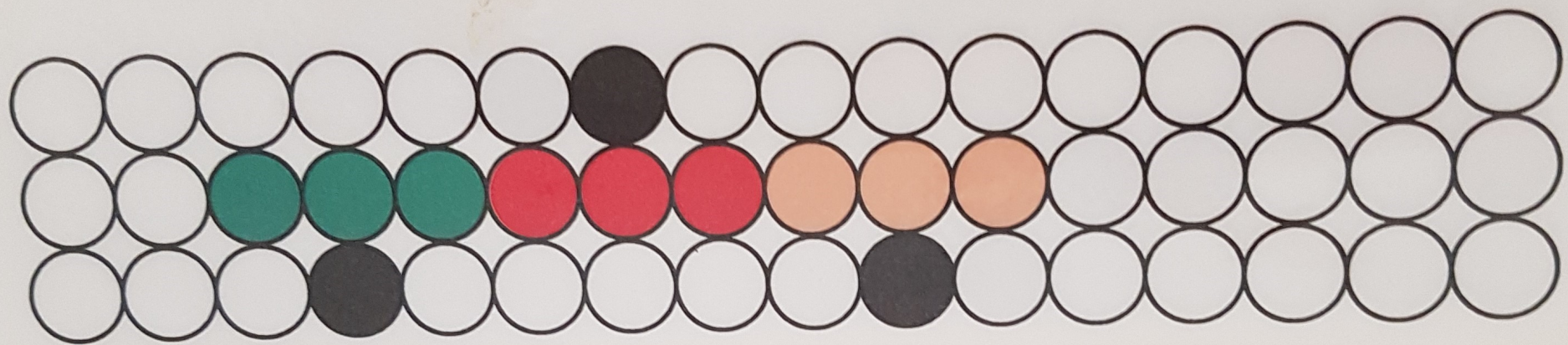
on positionne toutes les billes du même côté du jeu en soulevant le jeu d'un côté.

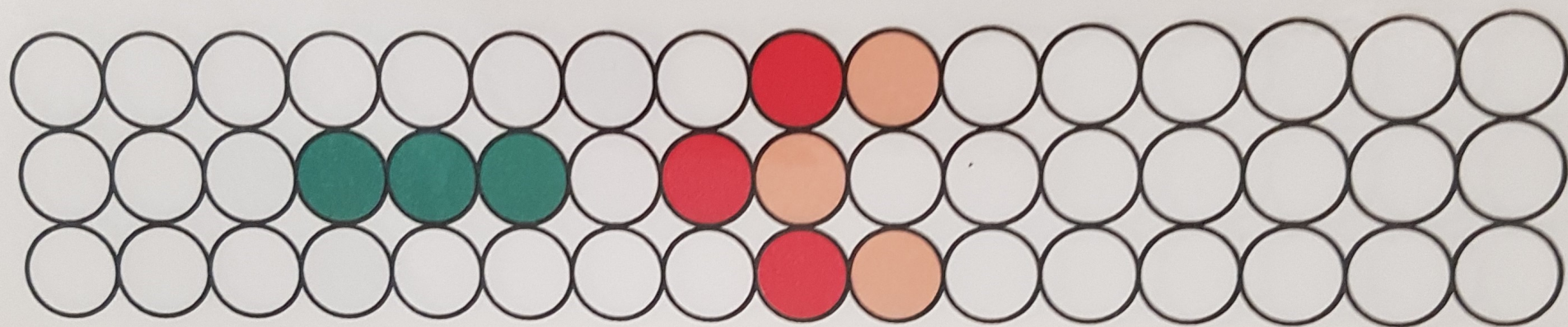
Les deux joueurs choisissent un dessin parmi des exemples donnés.

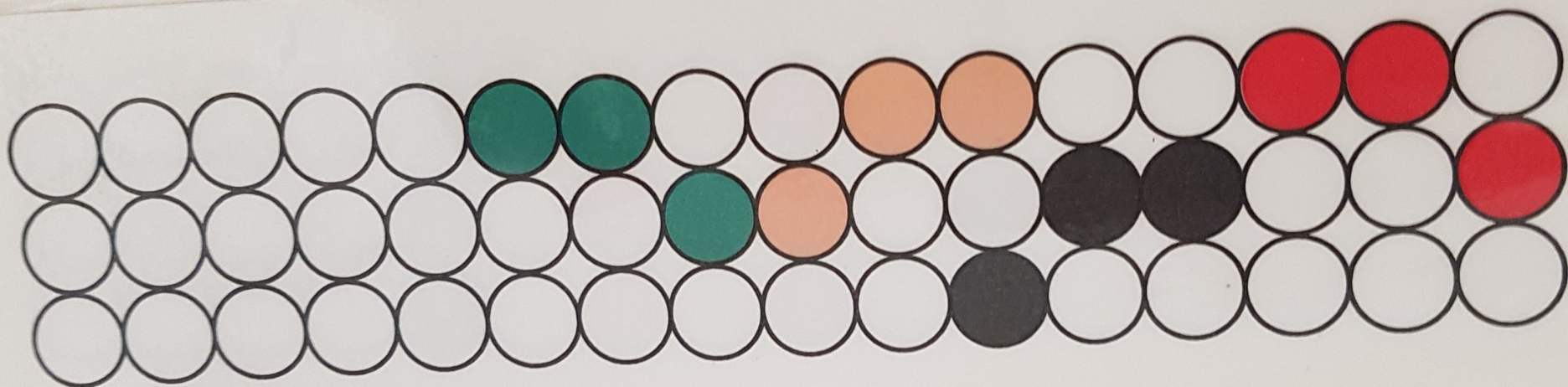
Au « top départ » les deux joueurs font avancer les billes en plaçant leurs mains en dessous du jeu afin de reproduire l'exemple le plus vite possible.

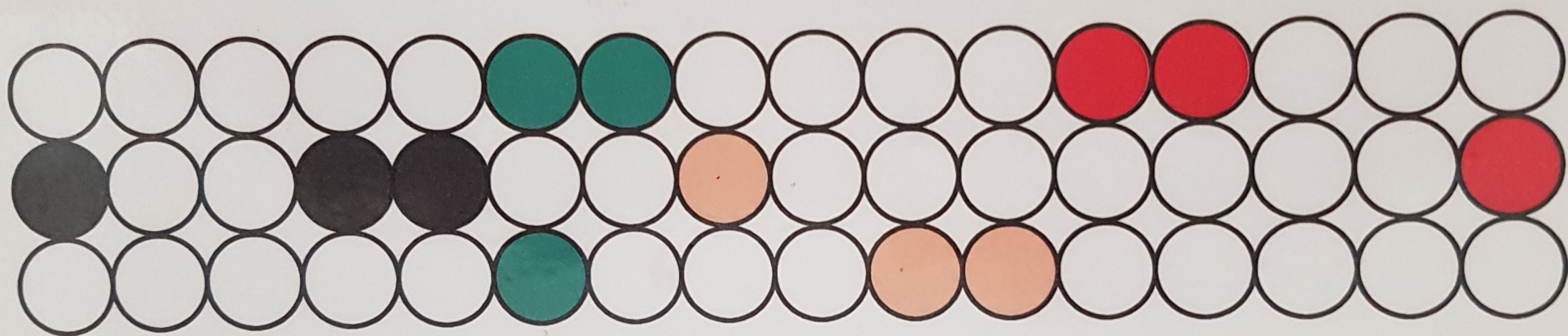
Le premier qui a réussi a gagné la partie.

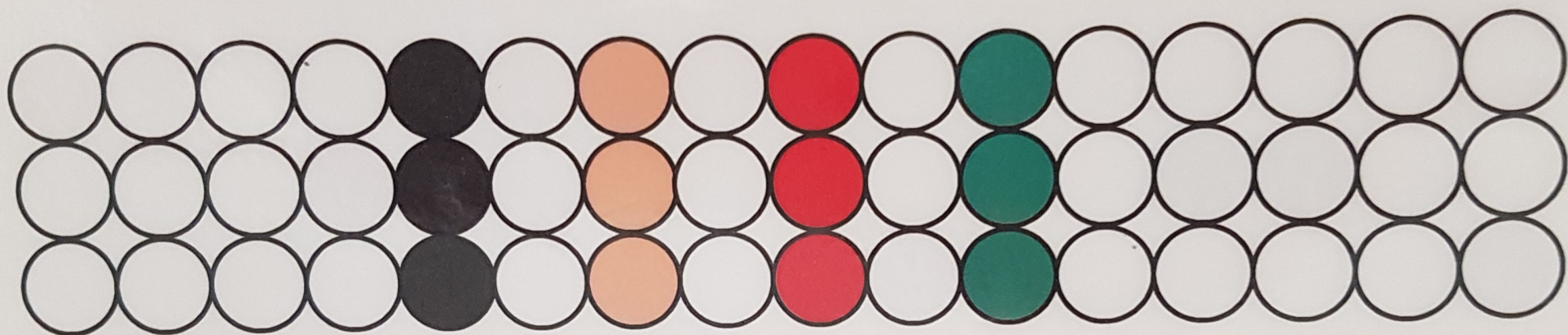












PASSE POULES



Lancez les sacs de sable dans les trous à points. Comptabiliser les points de chaque joueur. Celui qui a le plus gros score a gagné.

Règle du jeu

LE PASSE-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** :

La manche 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 tournois 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 intellos.

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 moindre, 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.

Petite astuce :

- 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.

Distribué par :

FERTI
3, allée des Aulnes
78190 TRAPPES
E-mail : ferti@wanadoo.fr

FABRICATION FRANCAISE



✉ **alortujou** : fabrication jeux de société – animations – **ZiTech**
Oulrich, 2 rue du Tres Vents ; 66400 CERET

☎ : 04 68 87 25 84

Site : <http://www.alortujou.com> - e-mail : contact@alortujou.com

Pêche aux boules

Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

But du jeu : pêcher toutes les boules de sa couleur et les verser dans le bol au centre du jeu.

Chaque joueur prend une canne (si on joue qu'à deux on peut en prendre deux) et choisit une couleur de bille.

Tous les pêcheurs jouent en même temps.

Il faut attraper toutes ses billes en un minimum de temps tout en empêchant les autres d'en faire autant.

(La canne doit servir uniquement à pêcher, à empêcher, mais pas à fouetter !!)

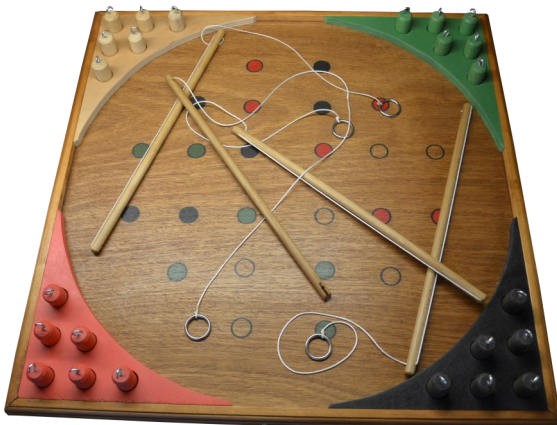
PECHE EN BOIS

Règle du jeu

Au début de la partie, on place les pions sur les emplacements de couleurs correspondants situés au centre du jeu.

Au top départ, les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne. Attention de ne pas emmêler les ficelles.

La longueur des ficelles est réglable en 2 positions pour utiliser le jeu sur une table ou au sol.



ACCESSOIRES

*Dimensions : 77 x 77 cm
24 pions
4 cannes*

Tradijoux

Tradijoux est une nouvelle marque de jeux fabriqués par La Maison du Billard. Le souhait de la marque est de construire ou reconstruire des jeux en bois d'hier et d'aujourd'hui. Faciles à comprendre, ludiques et conviviaux, les jeux Tradijoux se veulent vecteur de liens intergénérationnels. Merci d'avoir choisi un jeu de notre collection, toute notre équipe vous souhaite de très bonnes parties.



VENTE ou LOCATION

03 21 02 77 77

SAILLY SUR LA LYS

www.lamaisondubillard.com

PECHE GROS POISSONS

PECHE A LA LIGNE



www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

XXL

Composition du jeu :

12 poissons
4 cannes à pêche en 4 couleurs
4 socles colorés
1 tapis bleu

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

But du jeu :

***Pêcher les poissons.
Un jeu d'agilité très amusant***



Règle du jeu :

On place tous les poissons au sol sur le tapis représentant une marre. On place les socles colorés à côté des joueurs

Chaque joueur se munit d'une canne à pêche et choisit une couleur de poissons.

Tous en même temps, les joueurs vont essayer d'attraper les poissons de leur couleur. Le joueur doit ensuite les placer dans son socle sans le faire tomber au sol auparavant.

Le gagnant est celui qui a fini de pêcher les poissons de sa couleur le premier.

Variante 1 :

Vous jouez par équipe de 2 joueurs et c'est la première équipe qui a terminé qui gagne. Pour réussir les joueurs doivent communiquer entre eux et essayer de se répartir la pêche des différents poissons (« toi, tu pêches ceux là, moi ceux-ci »)

Variante 2 :

On ne s'occupe pas de la couleur. La pêche est pleine de suspense puisque plusieurs joueurs peuvent récupérer les mêmes poissons. Il faut donc ruser... Le premier joueur qui a rempli son socle avec 3 poissons a gagné.

Variante 3 :

Pour une partie plus sportive, on peut placer les socles + loin pour que les joueurs aient une distance à parcourir avec leur poisson sur la canne à pêche.

Variante 4 :

En début de partie, on place les poissons dans leur socle coloré, chaque joueur doit alors libérer ses poissons et les remettre dans l'eau sur le tapis.



Bec et Croc – Sélection Beleduc

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON
Tél : 03 81 67 65 42 – Fax : 03 81 67 54 87

www.bec-et-croc.com

PECHE MAGNETIQUE



La pêche magnétique : Un outil pour la coordination œil-main

Les jeunes enfants apprennent encore à utiliser leurs mains et à coordonner leurs différents mouvements. Les activités qu'ils exercent pendant leurs cinq premières années les aident à améliorer des fonctions dont ils auront besoin pour le reste de leurs vies.

Un jouet en bois comme celui de la **pêche magnétique** est un outil parfait pour travailler la coordination œil-main des tout-petits. Les enfants devront réussir à coordonner ce qu'ils voient avec les gestes de leurs mains.

Ce genre d'exercice les aidera à **développer leurs facultés manuelles**, mais aussi cérébrales. Tout en s'amusant avec ce jeu de pêche magnétique, les enfants ne se rendent même pas compte des compétences qu'ils développent.

Avec le jeu de pêche aimanté, vous occuperez votre bambin de façon ludique.

Installation du jeu

Etaler le tapis puis placer le tour en bois en rond en fermant les lanières sur les plots métalliques pour former un bassin. Mettre les poissons au centre avec les numéros face caché.

Règle du jeu

Chaque enfant prend une canne à pêche et s'installe autour du jeu en bois dans laquelle se trouveront les poissons aimantés. Le défi sera, pour chacun d'entre eux, de réussir à extraire du bassin un maximum de poissons. Il suffira de compter les points qui se trouvent sous les poissons.

Pour les plus petits, on pourra uniquement compter le nombre de poissons pêcher.

PICOJEU géant

Composition du jeu :

Plateau de jeu en hêtre massif
36 pions en bois teintés et vernis
1 dés géant de 1 à 6
1 dés géant spécial (sans 3)
1 sac tissu

Nombre de joueurs : 2 à 6

Obtenez le maximum de pions !

Règles du jeu :

Le vainqueur est celui qui aura le plus grand nombre de pions.

Règle 1 :

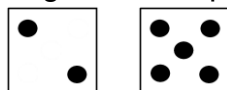
Les joueurs jouent chacun leur tour. Chaque joueur lance les 2 dés, comptabilise la somme de ceux-ci, prend un pion dans le sac de pioche et le place dans la case portant le numéro correspondant.

Le premier joueur qui placera le troisième pion d'une case ramassera tous les pions de celle-ci. Les autres joueurs opéreront de même à leur tour. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pions dans le sac.

Règle 2 :

Même base que la règle 1, sauf qu'on comptabilise des combinaisons.

Exemple :



Le joueur peut piocher jusqu'à 2 pions et les placer dans maximum 2 cases selon les possibilités suivantes :

7 ou **6+1** ou **4+3** ou **5+2**



Pinces japonaises

Réf 720851

Composition du jeu :

6 pince en bois 61 cm • 6 paniers • 54 objets

Nombre de joueurs: 1 à 6

Age : + de 4 ans (interdit – 3 ans (longue corde))

BUT DU JEU : *classer ou déplacer les objets*

Préparation du jeu

Assemblez les pinces géantes selon le croquis.

Règle du jeu

Règle n°1 les couleurs : Mélangez les objets et attribuez à chaque joueur une couleur de pince et de panier.



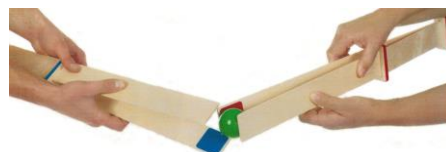
Chaque joueur doit retrouver et mettre dans son panier les 9 objets de sa couleur, en les attrapant grâce aux pinces.

Règle n°2 les paires : Mélangez les objets et, grâce aux pinces, chaque joueur doit retrouver 9 paires. Vous pouvez imposer les couleurs ou non.

Règle n° 3 les formes : Mélangez les objets et désignez un maître du jeu. Il indiquera l'objet à retrouver à chaque joueur, grâce aux pinces, en indiquant la couleur, la forme ou les 2.

On peut également chercher l'objet le plus grand d'une couleur, le plus léger ou le plus mou...

Règle n° 4 coopération : Mélangez les objets. Chaque joueur a une pince et doit récupérer tous les objets de sa couleur par l'intermédiaire des autres joueurs. On se passe donc les objets de pince à pince !



Amusez-vous bien...





www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

PISTE CIBLE

Composition du jeu :

1 piste de jeu avec une cible
sérigraphiée

12 palets en 4 couleurs



Nombre de joueurs : 2 joueurs ou +

But du jeu :

Marquer le maximum de points.

Règle du jeu :

Les joueurs posent la piste sur une table et se placent au bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants.

Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever ses points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets.

La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante.

Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manches avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches.

Si des palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et compte 0 points. A 2 joueurs, il est conseillé de jouer avec 2 couleurs par joueur.

Variantes :

1- En équipe : les manches sont jouées par des joueurs différents, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

2- Chacun son tour : Dans cette variante, le premier joueur fait glisser 6 palets et comptent ses points. C'est seulement ensuite au tour du joueur suivant.

Atelier Bec et Croc

Derrière Le Mont – 25500 MONTLEBON -Tél : 03 81 67 65 42

Fax : 03 81 67 54 87 www.bec-et-croc.com

Spielanleitung

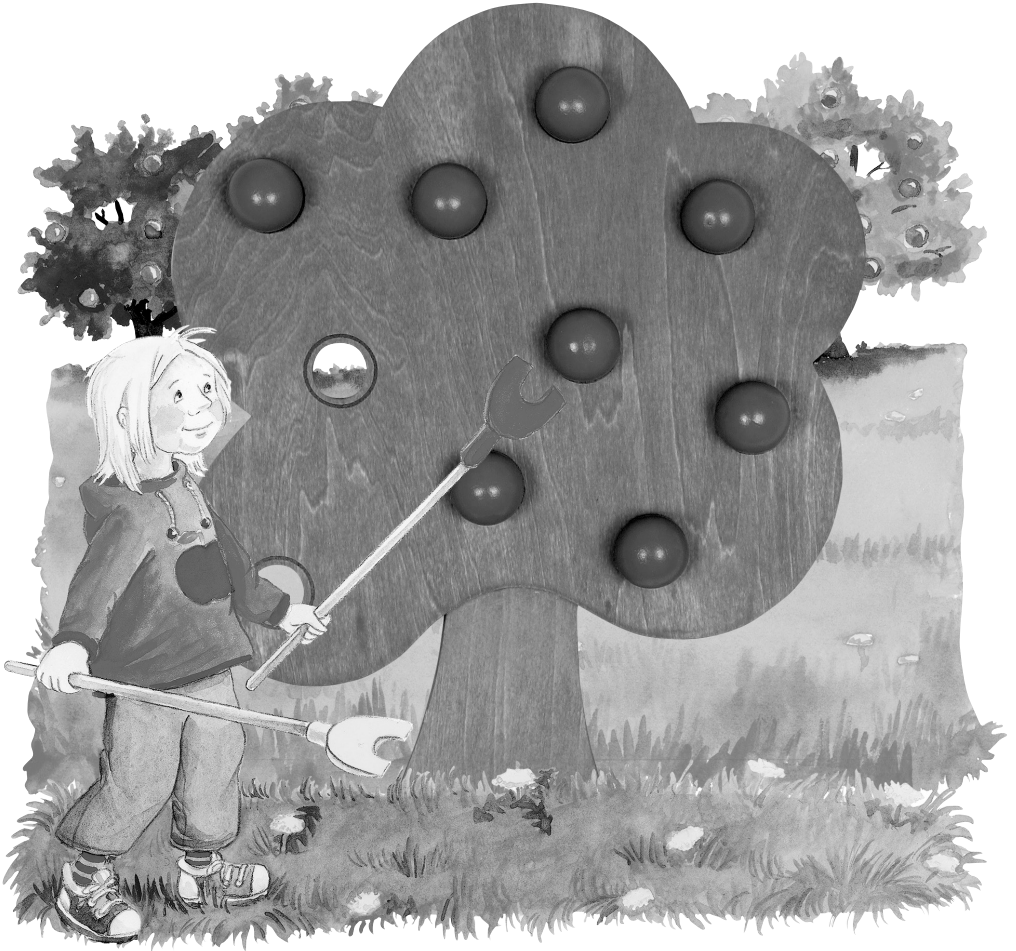
Instruction*Régle du jeu*Spelregels*Regla del juego

Manuale* 说明书

D EN F NL ES I CHN

Nr.: 25514

POMELA



beleduc



XXL Pomela

Par un beau jour ensoleillé, Lilly et Chris veulent ramasser des pommes pour la délicieuse compote de Mamie Gerda. Ils ont de la chance : les fruits sont déjà d'un beau rouge sombre et brillant. Les deux enfants n'ont donc qu'à prendre le grand cueille-fruits pour pouvoir aussi ramasser les pommes tout en haut de l'arbre. Cela demande un certain doigté mais la perspective de la compote bien sucrée est une bonne motivation !

Contenu :

- 1 pommier
- 2 cueilloirs
- 10 pommes
- 20 bocaux de compote de pommes
- 1 panier

Âge: 4+

Nombre de joueurs: 1-4

Auteur: Peter Schunke

Illustration: Antje Flad

Préparation au jeu

On dépose les pommes de bois rouge dans les trous du pommier, puis on pose le sablier, le cueille-fruits et les bocaux de compote de pomme juste à côté. La corbeille est placée à côté de l'arbre, à environ un bras de distance, sur la table.

Déroulement du jeu

Le dernier joueur à avoir mangé une pomme peut commencer. Le premier joueur prend les deux cueille-fruits dans la main et il essaye déposer autant de pommes que possible dans la corbeille à l'aide du cueille-fruits. Si une pomme tombe, on la retire du jeu. À la fin on compte le nombre de pommes dans la corbeille et le joueur reçoit un nombre équivalent de bocaux de compote de pommes. On replace ensuite toutes les pommes dans les trous de l'arbre et le joueur suivant prend son tour.

Fin du jeu

Lorsque tout le monde a joué une fois, le jeu prend fin et celui/celle qui a le plus de bocaux de compote de pommes devant soi gagne la partie.

POMMIER



Règle du jeu

Faites tomber toutes les pommes de l'arbre en les visant avec les balles.

Règle du jeu

Power Ball

1 Plateau de jeu
(En 2 parties à monter)
6 rampes en bois
1 balle de ping-pong
50 billes en métal
1 règle du jeu

A partir de 6 ans
2 joueurs à 6 joueurs



But du jeu : Marquer des buts.
(Envoyer la balle de ping-pong dans le camp adverse)

Déroulement :

Chaque équipe dispose au début de la partie de 25 billes et d'un marqueur et chaque partie se joue en 10 buts.

A l'aide des billes que vous faites glisser dans les rampes (qui sont dirigeables), vous devez pousser la balle de ping-pong dans le but de votre adversaire.

Après chaque but, il faut remettre la balle au milieu du plateau.

Fin du jeu : La première équipe à marquer 10 buts gagne la partie.

Attention : Il est possible que d'un côté du plateau, il n'y ait plus de billes car les deux plateaux sont inclinés vers les rampes, de ce fait il faut attendre que vos adversaires vous renvoient des billes pour pouvoir vous défendre ou attaquer.

PUCKASI

N° 1922

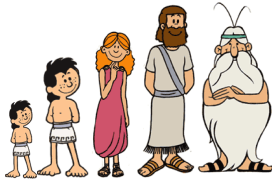
Dimensions ouvert : 200cm X 39cm

Dimensions fermé (transport) : 100cm X 39cm

Nombre de Joueurs :



Public :



Durée :



Le jeu d'adresse doit être disposé sur une ou plusieurs tables

Le jeu consiste à faire entrer un maximum de palets dans les «portes» situées en bout de piste.

Pour ce faire le joueur dispose de 3 lancers.

Bien doser, bien viser, c'est gagné !





Association Culture Sport

Tél. 07 83 14 37 56 - animation@culturesport-asso.fr - www.culturesport-asso.com



PUISSANCE 4

Aligner 4 pions d'une même couleur

Nombre de joueurs : 2

Age : dès 5 ans

Durée d'une partie : 10 minutes

Composition du jeu :

- * 1 support de jeu en bois pour mettre les pions
- * 21 pions jaunes
- * 21 pions rouges
- * 1 règle du jeu

Règle du jeu

On enlève tous les pions du support, les joueurs choisissent une couleur et prennent tous les pions correspondants. On se met de part et d'autre du jeu.

Les rouges commencent.

Chacun à leur tour, les joueurs posent un pion dans le support dans la colonne de leur choix. Ils peuvent poser les pions comme ils le souhaitent. Le but du jeu est d'aligner 4 pions de sa couleur en évitant que l'autre joueur aligne ses 4 pions.

Le premier joueur qui aligne 4 pions de sa couleur à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale a gagné.

On peut également jouer en équipe.

Amusez-vous bien...



Bec et Croc

Jeux d'animation en bois

Nombre de joueurs: 2 à 4

Pour tout âge, dès 5 ans

 Fabrication Europe

PUSH
Réf 721083

Composition du jeu :

- Grand plateau de jeu en bois 50 x 50 cm
- 48 pions en bois.

BUT DU JEU : *"propulser" les pions dans les trous et faire un maximum de points*

Préparation du jeu

Poser le plateau de jeu sur une table ou surface plane.

Répartissez les pions, chacun choisit une des 4 couleurs, Jusqu'à 4 joueurs (12 pions par joueur).

Règles du jeu

Les joueurs lancent les pions en bois en leur donnant des pichenettes depuis leur camp (voir photo)

L'objectif est que les pions rentrent dans les trous. Plus la ligne est éloignée du camp du joueur, plus elle rapporte de point. Un pion sur la 1ère ligne ne donne qu'un point. Sur la seconde ligne, un pion rapporte 2 points et ainsi de suite jusqu'à la 5ème ligne.

Le numéro de la ligne dépend de chaque joueur : la ligne numéro 1 est la ligne la plus proche en parallèle du camp. Voir exemple pour le camp 1 sur la photo. Suivre la même logique pour les autres camps.



Après un lancer, les pions restent sur le plateau et peuvent être poussés par le lancer d'un autre joueur. Le jeu se termine dès qu'un joueur a placé tous ses pions ou lorsque tous les trous sont occupés.

Le gagnant est celui qui marque le plus de points

Variantes

D'autres règles sont possibles comme par exemple :

- Bonus si un joueur réalise un alignement de 4 points il ajoutera 10 points à son total
- Malus si un joueur réalise un alignement de 5 points il soustraira 10 points à son total

Amusez-vous bien...

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des longues cordes : risque de strangulation.

Ne convient pas aux enfants de - de 36 mois. Contient des pièces de petites tailles pouvant être avalées.

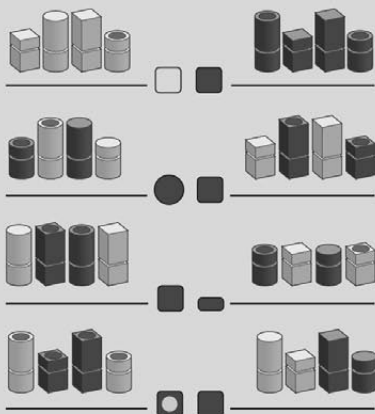




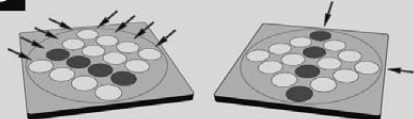
QUARTOI GEANT

Gigamic

1 - 2



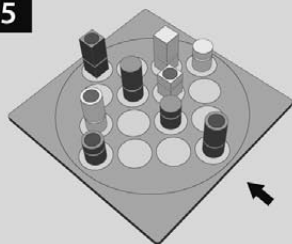
3



4

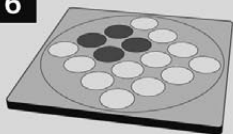


5



QUARTO!

6



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 !".

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

QUILLES ANIMAUX EN TISSU



Installation du jeu

Choisissez une surface bien plane, avec suffisamment de profondeur pour jouer, et qui ne présente aucun risque pour lancer les boules. Disposer les quilles en triangle comme au bowling. Pour qu'elles restent droites vous pouvez mettre les plateaux en dessous de leur base.

Règle du jeu

Après avoir placé les quilles, placez-vous à une distance définie avec les autres joueurs.

Le premier joueur va disposer de 2 essais pour faire chuter les quilles.

Chaque quille qui tombe vaut 1 point.

Le strike vaut 10 points.

Réalisez le nombre de tours que vous souhaitez et cumulez les points au fur et à mesure.

QUILLES EN BOIS

"JEU DE QUILLES EN BOIS"

Règles du jeu



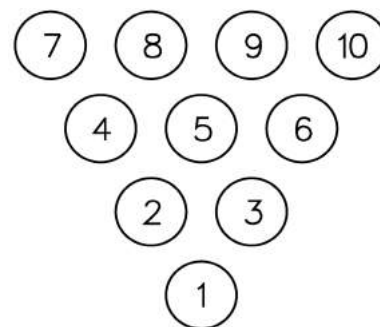
But du jeu :

Il existe un **très grand nombre de jeux de quilles**, et notamment en Bretagne bien sûr.

Voici une règle de jeu simple qui s'apparente à un **jeu de bowling** américain classique.

Installation du jeu :

Choisissez une **surface bien plane**, avec suffisamment de profondeur pour jouer, et qui ne présente aucun risque pour lancer les boules. Disposer les **quilles en triangle comme au bowling**, ou d'une autre façon (carré par exemple) selon le jeu que vous souhaitez faire, en les espaçant de 30-40 cm environ.



Déroulement du jeu :

Après avoir placé les quilles, placez vous à une **distance définie avec les autres joueurs** (10 mètres maxi.).

Le premier joueur va disposer de **2 essais** pour faire chuter les quilles.

- Chaque quille qui tombe vaut **1 point**.
- Le strike vaut **10 points**.

Réalisez le nombre de tours que vous souhaitez et cumulez les points au fur et à mesure.

Âge minimum :

6 ans.

Retrouvez tous les jeux JFD sur www.jfd-evenement.com !

QUILLES FINLANDAISES

Présentation: Les quilles finlandaises sont un jeu d'adresse très répandu en Finlande.

Originaire de la région méridionale du Päijä-Häme, il se pratique en plein air. L'objectif est de marquer exactement 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12. Le jeu connaît un succès phénoménal en France depuis 2005.

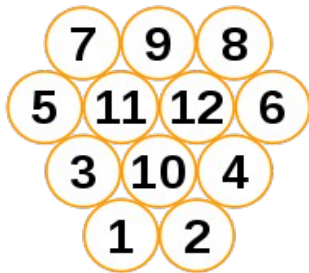
-12 quilles numérotées de 1 à 12.

-1 bâton lanceur.

A partir de 8 ans.

Règle du jeu :

Position des quilles en début de partie :



Le principe du jeu est de faire tomber les quilles avec le bâton lanceur. La première équipe totalisant exactement 50 points gagne la partie. En début de partie les quilles sont placées à 3 mètres des joueurs dans la position ci-dessus.

Lorsqu' une quille est abattue, on la relève là où elle se trouve . C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent. Pour tomber les quilles, les joueurs lancent le bâton lanceur.

Il y a deux façon de marquer des points :

-Si le joueur fait tomber une seule quille, il marque autant de points que le nombre inscrit sur la quille.

-Si le joueur fait tomber plusieurs quilles, il marque autant de points que de quilles tombées.

Exemple :

Un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule, il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points

On comprend que ce jeu fait appel à la force (faire tomber plusieurs quilles en un coup), tantôt à l'adresse et la précision (faire tomber une seule quille de son choix).

Une quille est considérée comme abattue que si elle est entièrement tombée et ne repose sur aucune autre quille.

Le vainqueur est le joueur ou l'équipe qui arrive à totaliser exactement 50 points. Un joueur ou l'équipe qui dépasse les 50 points retombe à 25 points.

Tout joueur ou équipe qui commet trois fautes est éliminé (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué ou un mordu sur la ligne de lancement est considéré comme une faute) .

Si tous les joueurs ou équipes sont éliminées avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu est déclaré vainqueur.

RAPIDO

N° 3515

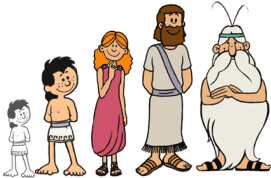
Dimensions ouvert : 160 cm X 56 cm

Dimensions fermé (transport) : 80 cm X 56 cm X 16 cm

Nombre de Joueurs :



Public :



Durée :



Jeu de rapidité et d'adresse à poser sur une table

Chaque joueur se place d'un côté de la table.

Il faut utiliser les poignées en bois que l'on manie latéralement avec les mains.

Ainsi les joueurs peuvent défendre leur territoire et envoyer la balle dans le camp adverse pour marquer des buts.





RINGO BINGO

Un jeu de lancer d'anneaux à la verticale. Qui réussira à accrocher le plus d'anneaux ?

Jeu d'adresse où vous devez lancer les anneaux sur le panneau en bois de la bonne couleur.



ROLL UP

"LE GRAND ROLL-UP"

Règles du jeu



But du jeu :

Le but du jeu est de placer la boule de bois dans le trou de son choix en **écartant les baguettes au bon moment !**

Installation du jeu :

Poser le jeu à plat sur une table, ou **le faire légèrement incliner vers le haut.**

Placer la boule en haut, c'est-à-dire éloignée du joueur, puis commencer à jouer en écartant les baguettes.

Déroulement du jeu :

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



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. (Source : La Maison du Billard)

Âge minimum :

5 ans.

Retrouvez tous les jeux JFD sur www.jfd-evenement.com !

SALADE DE FRUITS

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois 50 x 50 cm avec 1 flèche
- 6 pions de 6 couleurs différentes
- 1 sac tissu

Nombre de joueurs: 2 à 6

 Fabrication française

BUT DU JEU : *Atteindre le panier de sa couleur*

Montage du jeu

Chaque joueur choisit son fruit qu'il devra amener dans le panier (rond de couleur) correspondant.

Exemple : Je choisis les fraises, je prends le pion rouge que je devrai amener au panier rouge.

Le point de départ de chaque joueur se situe sur le fruit situé en face de son panier.

Le premier joueur fait tourner l'aiguille et suivant le fruit désigné, il y dépose son pion en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre (sens indiqué par des flèches sur le plateau).

Il devra faire le tour du plateau et arriver sur le fruit choisi au départ pour pouvoir déposer son pion dans le panier.

Lorsqu'un joueur est sur le point d'arriver au but, et que la flèche lui indique un fruit dépassant le sien, nous pouvons :

- Soit le faire reculer au fruit indiqué par la flèche
- Soit lui demander de refaire un tour.

Le vainqueur est celui qui aura placé, le premier, son pion dans le panier.

Amusez-vous bien...



SKI DE COORDINATION

Skis coopératifs

N° LUD000850

Dimensions : 2 paires de skis de 157 x 10 cm

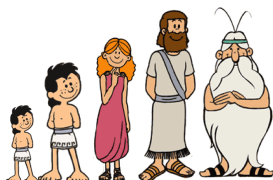
Nombre de joueurs :



à



Public :



Durée :



Jeu coopératif

Par équipe de 4 joueurs, chaussez vos skis et soyez meilleurs que vos adversaires. Jeu classique d'animation qui garantit une folle ambiance.

Dévalez les pistes en quatuor !



SPIRAL BILLARD BORDELAIS

Testez-vous !



Accrochez-vous !!

500 points

Évaluez votre adresse à l'aide du tableau...

30 – 50 Pts	→	DEBUTANT
55 – 80 Pts	→	AMATEUR
85 – 110 Pts	→	CONFIRME
115 – 130 Pts	→	MAÎTRISE
135 – 150 Pts	→	EXPERT
155 – 180 Pts	→	SUPER EXPERT
500 Pts	→	PERFECT*

Spiral®
Billard

Bienvenue dans l'univers Spiral
Ce nouveau concept de billard circulaire se joue seul ou à plusieurs. Constitué de six spirales infernales, SPIRAL va vous faire tourner la tête, et mettre votre adresse à rude épreuve.
Bousculer les lois du billard !
Mesurer et mélanger votre dosage avec la force centrifuge : Un vrai challenge !!!
A vous de maîtriser et d'apprécier les distances tout en jouant contre vos adversaires.
SPIRAL est un formidable jeu d'adresse et de doigté. Universel, facile à apprendre et rapide à jouer, il favorise la maîtrise de soi et canalise l'énergie des enfants comme des adultes.

Ses variantes très simples débouchent sur d'innies possibilités de jeu pour passionner les débutants comme les champions.

A la portée de tous, SPIRAL est un véritable passeport de génération qui comblera aussi les adeptes de bonnes soirées en famille ou entre amis.
DESIGN : La richesse de son esthétisme et de son originalité en font un véritable objet de décoration : C'est le jeu-objet par excellence.

Games & Design



GRAPHISME : rtatah@designsystemes.com


www.spiral-billard.com
@ : spiral.billard@free.fr
Tel/fax : +33(0)9 54 97 01 60
© 12/01/2001 - N° 011293 BX

Classik



Spiral®
Billard

AGE
5+



Règle du jeu



DESCRIPTION

Plateau circulaire constitué de six trajectoires (spirales) et d'une base de lancement.

Chaque spirale a une valeur de points :

TROU N°1 : 5 points	TROU N°4 : 15 points
TROU N°2 : 10 points	TROU N°5 : 20 points
TROU N°3 : 25 points	TROU N°6 : 30 points



COMMENT JOUER ?

Pousser les six billes l'une après l'autre depuis la base de lancement tout en maîtrisant vos lancers...



CONSEILS

Restez zen !!! Dextérité et concentration feront le reste.

Attention : un mauvais dosage et Spiral vous attend à un autre virage.

Variantes

Spiral 500 :

Pour cette variante, se munir de la feuille de points.

But du jeu : se joue en plusieurs manches. Chaque joueur doit réaliser un maximum de points avec les six billes. A chaque manche, les points se cumulent (voir feuille de points). Le premier joueur à totaliser 500 points remporte la partie.

NB : les points se cumulent lorsque vous placez plusieurs billes dans la même spirale.
Ex : 3 billes à 10 points : 3 X 10 = 30 pts

Spiral					
JOUEURS :	Marc	Henri	Antoine	Touss	Paul
Lancé N° 1					
// N° 2					
// N° 3					
// N° 4					
// N° 5					
// N° 6					
TOTAL					

Perfect : 6 lancés...
point 1 bille dans chaque trou !!
500 points

Bonus : si un joueur réussit le **Perfect**, il remporte instantanément la partie.

Spiral Pocker :

Pour cette variante, se munir de jetons (mise). 

But du jeu : comme au poker, à chaque manche, les joueurs doivent miser avant de jouer. La mise est toujours fixée par le joueur qui commence. La mise tourne à chaque manche. Le joueur qui totalise le meilleur score, remporte la manche et la mise des adversaires. Pendant la partie, si deux ou trois vainqueurs obtiennent le même score, ils doivent re-miser et continuer la partie entre eux.

Bonus : si un joueur réussit le **Perfect**, il triple sa mise.

Spiral Black Jack :

Pour cette variante, se munir de jetons (mise). 

But du jeu : comme au black jack, les joueurs misent et jouent contre la banque. Pour définir la banque, faites un tour de table, chaque joueur doit lancer les six billes. Celui qui obtient le meilleur score devient la banque. Pour remporter la manche et sa mise, le joueur doit obligatoirement obtenir un score supérieur à la banque. Tout score inférieur ou égal à la banque : la banque gagne.

NB : chaque joueur mise à sa convenance sauf la banque. C'est toujours le 1^{er} joueur à gauche de la banque qui ouvre la partie.
Pour faire sauter la banque : le joueur doit réaliser le **Perfect**. Il devient alors le nouveau banquier.

Spiral 321 :

Dans cette variante, la valeur des spirales ne compte pas, et se joue sous forme de 3 combinaisons.

But du jeu : chaque joueur, dans un ordre indifférent, doit réaliser 3 combinaisons avec les 6 billes (quels que soient les trous) pour gagner la partie.

Combinaison **3** : lancer vos 6 billes, et placer **3** billes dans 2 trous différents.

Combinaison **2** : lancer vos 6 billes, et placer **2** billes dans 3 trous différents.

Combinaison **1** : lancer vos 6 billes, et placer **1** bille dans chaque trou **Perfect**.

NB : lorsqu'un joueur réussit une combinaison, il rejoue.

Combinaison **3**



Combinaison **2**



Combinaison **1**



Versus :

Dans cette variante, la valeur des spirales ne compte plus, seuls les trous comptent.

But du jeu : partager les six billes équitablement entre chaque joueur. Chacun leur tour, les joueurs doivent atteindre les trous libres afin de placer ses billes avant l'adversaire. Le joueur qui atteint une spirale occupée récupère sa bille et passe son tour. Le vainqueur est celui qui ne possède plus de billes à jouer.

Spiral poursuite :

Dans cette variante, la valeur des spirales ne compte plus, seuls les trous comptent.

But du jeu : subtiliser les billes dans les trous. Le joueur qui atteint une spirale occupée, récupère les deux billes et garde la main. Si un joueur atteint une spirale libre, il laisse sa bille et passe son tour.
Pour gagner la partie, vos adversaires ne doivent plus posséder de billes à jouer.

pour joueur seul

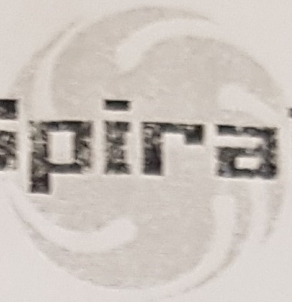
Casse-tête

Spiral Perfect : le joueur doit placer chaque bille dans chaque spirale sans la moindre erreur.

Perfect Royal : le joueur doit réaliser le spiral **Perfect** dans l'ordre croissant ou décroissant (Spirale 1 à 6 ou 6 à 1). ACCROCHEZ-VOUS

Extra Bille : But du jeu : bloquer cinq trous avec cinq billes et ne canaliser votre énergie que sur la spirale libre.

Ces entraînements vous permettront de savoir apprécier les distances et maîtriser les spirales du jeu, tout en jouant contre vos adversaires.



Spiral.

JOUEURS :

Lancé N° 1

// N° 2

// N° 3

// N° 4

// N° 5

// N° 6

TOTAL

SPIROBILLE

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 billes
- 4 marqueurs de 4 couleurs
- 2 séparateurs amovibles
- 1 règle du jeu



But du jeu:

Défendre son buts et marquer des buts à l'aide des flippers.

Règles du jeu:

La bille est engagée au centre du jeu. Chaque joueur défend son but en utilisant ses flippers et renvoie la bille dans le camps adverses en essayant de marquer des buts.

Les séparations amovibles permettent de jouer également à 2 ou à 3 joueurs.



STAND DE TIR ARBALETE



Installation du jeu

Poser le plateau avec les cibles à points sur une table à la bonne hauteur et à la bonne distance des joueurs dans un endroit approprié. Assurez-vous que la zone de tir est sécurisée et qu'aucune personne ne se trouvera dans la trajectoire des projectiles.

Utilisation de l'arbalète

Tendez la corde et insérez-la dans l'encoche prévue à cet effet. Placez la fléchette dans la goulotte, en veillant à la positionner le plus près possible du mécanisme de détente (comme illustré sur la figure ci-contre).

Tenez fermement l'arbalète et visez l'élément souhaité, en tenant compte de la distance et de la direction du vent le cas échéant. Lorsque vous êtes prêt à tirer, appuyez sur la détente pour libérer la corde et projeter le bouchon vers votre objectif. Répétez cette procédure pour chaque tir, en ajustant votre visée et votre technique si nécessaire pour améliorer votre précision. Soyez toujours prudent : assurez-vous que la zone de tir est sécurisée et qu'aucune personne ne se trouve dans la trajectoire du projectile. Respectez scrupuleusement les règles de sécurité lors de l'utilisation de l'arbalète.



Règle du jeu

Chaque joueur dispose de 3 flèches pour viser les cibles et comptabiliser les points si les cibles sont touchées.

Le nombre de tours de jeu sera déterminé à l'avance.

Le vainqueur est celui qui a le plus de points.

SUSPENS GEANT

SUSPENS

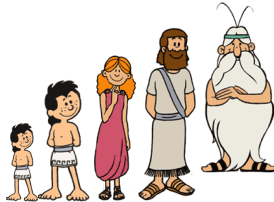
N° 1915 & 4228 & LUD001526

Dimensions : 70cm X 70cm

Nombre de Joueurs :



Public :



Durée :



Jeu d'adresse à poser sur une table, support éventuel sur demande.

Chaque joueur dépose des boules de la même couleur dans la rainure se trouvant face à lui et se munit d'un bâtonnet.

Tour à tour chaque joueur dispose à l'aide de son bâtonnet une boule sur l'ensemble suspendu, en évitant de faire tomber celles qui s'y trouvent déjà.

Tout joueur qui fait tomber les boules doit les récupérer dans son jeu, quelle que soit la couleur.

Le joueur qui a réussi le premier à se débarrasser de toutes ses boules est déclaré gagnant.

Attention :

Gardez votre calme... ne perdez pas la boule !



Table à glisser

2 joueurs



Dimensions : 122 cm x 51cm

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 ; par exemple si les 2 joueurs sont à 4 à 4, 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 !



VENTE ou LOCATION

03 21 02 77 77

SAILLY SUR LA LYS

www.lamaisondubillard.com

TABLE A GLISSER 4 JOUEURS

Table à glisser 4j de comptoir



Dimensions : 44 cm x 44 cm
Livré avec 4 poignées 1 palet

Règle du jeu

But du jeu

Défendre son camp et marquer et envoyer le palet dans les camp adverses.

Règle du jeu

A chaque fois que vous encaissez un palet, on vous compte un point. Lorsqu'un joueur totalise cinq points il est éliminé, et l'on ferme son camp à l'aide d'une séparation fournie. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueurs qui disputeront la finale face à face.

Les lignes divisant la surface de jeu en 4 secteurs ne peuvent être franchies par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.

Bon amusement !



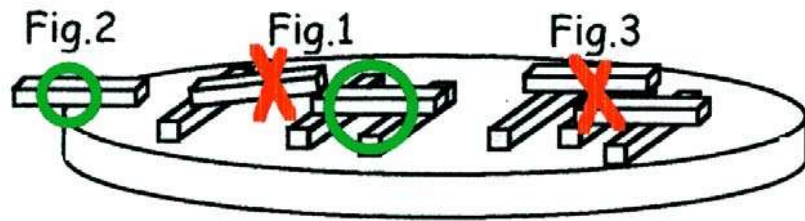
VENTE ou LOCATION

03 21 02 77 77

SAILLY SUR LA LYS

www.lamaisondubillard.com

TASSO



Ludarden – auteur : Philippe Proux
<http://ludarden.com>
contact@ludarden.com

Présentation

- Un plateau de jeu circulaire
- 60 bâtonnets.

But du jeu

Être le premier à avoir placé tous ses bâtonnets sur le plateau de jeu.

Déroulement du jeu (2 à 4 joueurs)

Les bâtonnets sont distribués, en nombre égal, à chacun des joueurs :

- 30 bâtonnets pour 2 joueurs,
- 20 bâtonnets pour 3 joueurs,
- 15 bâtonnets pour 4 joueurs.

Le premier joueur est tiré au sort; les autres jouent, à tour de rôle, suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur pose à l'horizontale, sur un même plan, un de ses bâtonnets : (figure 1)

- soit directement sur le plateau (une partie du bâtonnet peut se trouver en dehors du plateau). (figure 2)
- soit sur deux bâtonnets déjà posés et qui n'en supportent déjà pas d'autres. (figures 1 et 3)

Lorsqu'un joueur pose un bâtonnet sur deux autres, il rejoue.

Il n'y a pas de limitation en nombre de superpositions de bâtonnets.

Lors de la pose d'un bâtonnet, le joueur ne doit pas :

- toucher d'autres bâtonnets que ceux sur lesquels il est, éventuellement, posé.
- faire tomber des bâtonnets à l'intérieur ou à l'extérieur du plateau de jeu.

Dans ces cas, le joueur reprend son bâtonnet joué, éventuellement celui ou ceux tombé(s), reçoit un bâtonnet du joueur précédent et rejoue.

Dès que le joueur lâche son bâtonnet, le coup est joué.

Le premier qui pose son dernier bâtonnet a gagné.

La boîte comprend : un plateau de jeu, deux sachets de 30 bâtonnets et une règle du jeu.

TIR A LA POULE



Installation du jeu

Insérer la cible poule sur les deux pieds rouges. Mettre le nid à cheval sur le pied arrière en dessous du tiroir à l'arrière de la cible.

Règle du jeu

Le Tir à la Poule est un jeu traditionnel indémodable, parfait pour les fêtes de famille, les kermesses d'écoles, les centres de loisirs ou encore les fêtes foraines. Avec les balles, les enfants peuvent s'amuser en toute sécurité.

Le but du jeu est simple : tirer avec les balles sur la cible rouge représentant la poule pour faire descendre **les œufs dans le panier en osier**. Les enfants seront ravis de ce moment de joie et d'excitation lorsqu'ils viseront avec précision et verront l'œuf tomber dans le panier.

Le meilleur tireur a gagné !

TRAPENUM

1.1065

Nombre de Joueurs : de 2 à 4 joueurs
Public : familiale
Concept : jeu de toucher et d'expression
Jeu à poser sur une table

INTERDIT

Pendant une partie de Trapenum, il est interdit :

- *de mettre les mains dans le Trapenum avant la lecture complète de chaque carte*
- *de regarder à l'intérieur du Trapenum*

REGLE DU JEU EN EQUIPE SANS CARTE

2 équipes de 2 joueurs s'affrontent. Tout le monde se place devant chaque côté de la grosse boîte dont le couvercle est fermé. À l'intérieur de la boîte se trouvent des paires objets divers et variés.

Au top, les joueurs mettent ensemble leurs deux mains dans la boîte.

Chaque joueur de l'équipe doit sortir au même moment le même objet que son partenaire. Donc bien entendu, il faut parler. Ou bien si un joueur trouve l'objet en double, il peut le mettre dans la main de son partenaire. Ce qui

est important, c'est que les deux objets soient sortis au même moment par chacun des membres de l'équipe

Ce qui arrive dans la boîte, entre les mains des joueurs, est leur affaire. **Donc sortir une paire de doigts est possible !!!**

La partie sera gagnée par l'équipe qui aura réussi à constituer 5 paires d'objets.



VARIANTE EN EQUIPE AVEC CARTES

2 équipes de 2 joueurs s'affrontent.

Un joueur prend une carte, la pose sur le couvercle du jeu et la lit à haute voix. Cette carte indique aux deux équipes ce qu'elles doivent trouver le plus vite possible.

Si une carte exige une paire d'objets, les joueurs d'une même équipe doivent les sortir en même temps.

La partie sera gagnée par l'équipe qui aura réussi à constituer 5 paires d'objets en suivant les consignes des cartes.

REGLE DU JEU EN INDIVIDUEL AVEC CARTES

Les participants se placent devant chaque côté de la grosse boîte dont le couvercle est fermé. À l'intérieur de la boîte se trouvent des paires objets divers et variés.

Une personne lit une des cartes et au top départ, les joueurs mettent leurs deux mains dans la boîte et chacun doit retrouver le plus vite possible la paire d'objets indiquée par la carte.

Le gagnant pose les objets sur le couvercle de la boîte devant lui et on continue à lire chaque carte et à sortir les paires indiquées le plus vite possible.

Le gagnant est celui qui a sorti le plus de paires indiquées par les cartes.

REGLE DU JEU EN INDIVIDUEL SANS CARTE

Les participants se placent devant chaque côté de la grosse boîte dont le couvercle est fermé. À l'intérieur de la boîte se trouvent des paires objets divers et variés.

Au top départ, les joueurs mettent leurs deux mains dans la boîte et chacun doit reconstituer le plus vite possible des paires d'objets.

Chaque joueur pose les paires d'objets sur le couvercle de la boîte devant lui.

Le gagnant est celui qui a sorti le plus de paires.



TRIDOMINOS

Composition du jeu :
56 pièces triangulaires

GEANTS

www.bec-et-croc.com

Fabrication artisanale Sauge

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Placer tous vos tri-dominos et cumuler le moins de points.

Règle du jeu :

On mélange toutes les pièces, on les place face cachée sur la table. Chaque joueur prend un certain nombre de tridominos :

A 2 joueurs : 9 tridominos A 3 ou 4 joueurs : 8 tridominos A 5 ou 6 joueurs : 6 tridominos

Chaque joueur pose ses tridominos devant lui, debout face visible pour lui de façon à ce que les autres ne les voient pas.

Les tridominos restants constituent la pioche.

Le joueur qui a la pièce la plus forte commence (c'est-à-dire la pièce dont la somme des 3 côtés est la plus importante). Il pose sa pièce la plus forte au centre de la table.

Le joueur suivant (à sa droite) doit continuer la chaîne en posant un des ses tridominos. Pour pouvoir poser un tridomino, il faut que l'un des côtés corresponde à un tridomino déjà posé. (c'est-à-dire que l'on pose les chiffres identiques l'un à côté de l'autre).

- Lorsqu'un joueur réussit à poser une pièce en joignant 2 côtés, il peut poser une deuxième pièce lors du même tour.
- Lorsqu'un joueur réussit à poser une pièce en joignant 3 côtés, il peut reposer trois pièces lors du même tour.

Il est donc très intéressant d'essayer de poser ses tridominos en touchant le maximum de côté afin de se débarrasser au plus vite des différentes pièces mais c'est assez difficile...

Si un joueur ne peut pas jouer, il tire une pièce dans la pioche et la pose si elle convient. S'il ne peut pas la poser, il l'ajoute à ses tridominos devant lui.

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour. Si la pioche est épuisée, le joueur passe son tour.

Le premier qui a posé tous ses tridominos est déclaré vainqueur.

Si aucun joueur ne peut jouer et qu'il n'y a plus de pioche, le jeu prend fin. C'est alors le joueur avec le moins de pièces qui remporte la manche.

On peut jouer aux tridominos en plusieurs manches, les autres joueurs comptabilisent leurs points en additionnant les chiffres des tridominos qu'ils n'ont pas placés.

Après plusieurs manches, le gagnant est celui qui a totalisé le moins de points.



Jeu fabriqué par l'atelier Bec et Croc -

Derrière Le Mont - 25500 MONTLEBON Tél : 03 81 67 65 42

www.bec-et-croc.com



3170

Le Verger Géant

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



Idée : 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

WISE CATAPULTE

N° LUD000849

Dimensions : 48 x 28 x 39 cm

Nombre de joueurs :



Public :



Durée :

Jeu d'adresse

Chaque joueur dispose de 3 balles qu'il doit lancer dans le centre de la cible. Si la cible est atteinte, elle libérera la catapulte qui lancera un ballon que le joueur devra rattraper au vol pour marquer des points.

Envoyez-vous en l'air sans en avoir l'air !



WEYKICK

N° 3164 et LUD000844

Dimensions : 89 cm X 100 cm X 21 cm

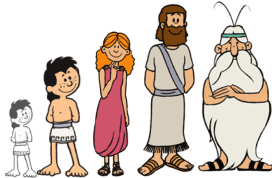
Nombre de Joueurs :



ou



Public :



Durée :



Jeu de rapidité et d'adresse à poser sur une table.

En observant une partie de Weykick vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seul...

Le plateau étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages, qui, eux aussi, ont une base magnétique.

Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes.

Le baby-foot magnétique et dynamique !

