



Le gruyère

But du jeu :

Emmener la bille le plus haut possible

Nombre de joueur :

1 à la fois



Déroulement du jeu :

- 1)** Remonter la bille le plus haut possible en tirant sur les ficelles situées de part et d'autres du support.
Attention, quelques pièges vous attendent sur votre parcours !
- 2)** Essayer d'obtenir 100 points.



Mikado Géant

But du jeu :

Cumuler le plus grand nombre de points

Nombres de joueurs :

2 à 6



Déroulement du jeu :

- 1) Avant de commencer la partie, on laisse tomber les mikados en éventails sur une table ou au sol.
- 2) A tour de rôle, un joueur retire une baguette sans toucher les autres. S'il y parvient, il continue de jouer. Sinon il cède son tour.
- 3) Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de points.

Détail des points :

- Baguette **Mikado**, valeur 20 points
- Baguettes **Samouraï**, valeur 10 points
- Baguettes **Mandarin**, valeur 5 points
- Baguettes **Bonze**, valeur 3 points
- Baguettes **Coolie**, valeur 2 points



Palet breton

But du jeu :

Obtenir le premier 12 points

Nombres de joueurs :

Seul ou par équipe



Déroulement du jeu :

- 1)** Chaque joueur se place à 4 mètres du jeu.
- 2)** On tire au sort celui qui démarre. Il lance le maître sur la planche. Il n'a que 2 essais pour lancer le maître, s'il sort de la planche alors l'équipe adverse récupère le maître.
- 3)** Il lance ensuite son premier palet. Il cède la place à l'autre équipe puis les règles sont les mêmes qu'à la pétanque. Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets
- 4)** A la fin on compte le nombre de palets proche du maître.
- 5)** Un palet au sol ou ayant rebondi sur le sol est nul.
- 6)** La partie se joue en 12 points.



Mölkky

But du jeu :

Lancer le « Mölkky » sur les quilles, et faire tomber celles avec le plus de points.

Nombres de joueurs :

Seul ou par équipe



Déroulement du jeu :

- 1)** Le joueur lance le Mölkky (bâton sans numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres.
- 2)** Si le joueur fait tomber 1 quille, il marque la valeur de la quille. S'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées. Et si une quille se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.
- 3)** Les quilles tombées sont ensuite relevées sur leur base à l'emplacement où elles se trouvent.
- 4)** Chaque joueur réalise un lancer à tour de rôle.
- 5)** Le vainqueur est celui qui marque exactement 50 points. Si cette marque est dépassée, le pointage du joueur ou de l'équipe redescend à 25.



Tour infernale

But du jeu :

Ne pas être celui qui fait tomber la tour

Nombres de joueurs :

Jusqu'à 4 joueurs



Déroulement du jeu :

- 1)** Monter la tour en plaçant les blocs en rangées de quatre, bien perpendiculairement à la rangée précédente.
- 2)** Chaque joueur retire à tour de rôle une pièce de son choix à l'exception de la dernière rangée.
Il la dispose ensuite au sommet de la tour en respectant l'ordre des couches.
Vous ne devez jamais jouer qu'avec une seule main !
- 3)** C'est au joueur suivant de jouer. Il faut toujours compléter la rangée supérieure (4 blocs) avant d'en entamer une nouvelle.
- 4)** Celui qui fait tomber la tour a perdu.



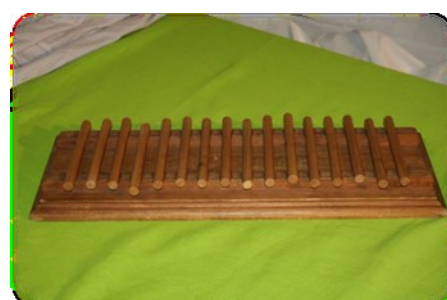
Bâtonnets

But du jeu :

Ne pas être celui qui prendra le dernier bâtonnet

Nombres de joueurs :

2 ou par équipe



Déroulement du jeu :

- 1)** Le premier à jouer est tiré au sort.
- 2)** Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2 ou 3 bâtonnets.
Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



Jeu d'équilibre

But du jeu :

Ne pas être celui qui fera tomber une ou toutes les pièces du plateau

Nombres de joueurs :

2 à 4



Déroulement du jeu :

- 1)** Le premier joueur lance le dé.
Au nombre indiqué par le dé, il choisit une pièce et la pose sur le cercle correspondant au nombre du dé.
1 se trouve au centre de plateau, 6 à l'extrémité.
- 2)** Chaque joueur place tour à tour une pièce en bois dans la zone du plateau indiquée par le dé.
- 3)** Celui qui fera basculer une ou toutes les pièces du plateau est éliminé.
- 4)** La partie continue avec les joueurs restants jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.



Fermez la boîte

But du jeu :

Rabattre le maximum de clapets pour cumuler le moins de points possibles

Nombres de joueurs :

Seul ou par équipe



Déroulement du jeu :

En début de partie, tous les clapets sont relevés afin de permettre la lecture des chiffres. Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le joueur doit rabattre le maximum de clapets dont les chiffres correspondent au tirage des dés.

Le joueur peut prendre séparément les 2 points de chaque dé, soit les additionner.

Exemple : 2 et 5

Le joueur peut choisir de rabattre un ou plusieurs clapets parmi les solutions suivantes : 7 ou 6+1 ou 4+3 ou 5+2 ou 4+2+1

Le joueur rejoue ainsi les deux dés jusqu'à être bloqué (c'est-à-dire ne plus pouvoir rabattre un seul des clapets parmi les solutions possibles.)

Son tour est alors terminé. Il comptabilise alors les clapets restants.

Par exemple : s'il lui reste 9+6+2 il marque donc 17 points.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer, il remonte les clapets, joue les dés jusqu'à être bloqué. Et ainsi de suite ...

Les joueurs peuvent faire plusieurs parties. Soit on définit le nombre de tour en début de jeu (par exemple chaque joueur jouera 5 parties) ou soit on arrête dès qu'un joueur a dépassé une certaine somme 50 ou 100 suivant le temps désiré.

Le vainqueur est celui qui à la fin du jeu aura la somme la moins importante.



Puissance 4 géant

But du jeu :

Aligner quatre pions sur la grille

Nombres de joueurs :

2



Déroulement du jeu :

- 1) Chaque joueur dispose de 21 pions d'une couleur.
- 2) Tour à tour les deux joueurs placent un pion dans la colonne de leur choix.
- 3) Le vainqueur est le joueur qui réalise le premier un alignement horizontal, vertical ou diagonal d'au moins quatre pions de sa couleur. Si toutes les cases de la grille de jeu sont remplies et qu'aucun des deux joueurs n'a réalisé un alignement de quatre pions, la partie est déclarée nulle.



Passé trappe

But du jeu :

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

Nombres de joueurs :

2



Déroulement du jeu :

- 1) Chacun se place d'un côté du jeu et pose cinq palets dans son camp.
- 2) Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique.
- 3) Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible. Tous les palets doivent être lancés par l'élastique.



Table à glisser

But du jeu :

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



Nombres de joueurs :

2 joueurs

Déroulement du jeu :

- 1) On tire au sort le joueur qui engagera la partie
- 2) A chaque fois que vous marquez un but, vous marquez 1 point
- 3) La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs
- 4) Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner.



Quarto

But du jeu :

Le but du jeu de la part de chaque joueur est de terminer à son tour une rangée de quatre pièces qui aient en commun au moins une des propriétés décrites (quatre grandes, quatre petites, quatre bleues, quatre rouges, quatre rondes, quatre carrées, quatre avec trou ou quatre sans trou). Les rangées pourront être verticales, horizontales ou diagonales.

réussira à mettre sur le plateau la quatrième pièce d'une des rangées qui gagnera la partie.



Nombres de joueurs :

2 à 4 joueurs

Déroulement du jeu :

Les joueurs devront ajouter à tour de rôle des pièces sur le plateau. À chaque tour les joueurs ajoutent une seule pièce sur une case du plateau. Les pièces qu'on a rajoutées au plateau ne peuvent pas être déplacées de la case où elles ont été mises.

Une des particularités des plus importantes de ce jeu est le fait que le joueur qui ajoute une pièce choisit sur quelle case il préfère la laisser, mais non pas quelle sera la pièce qu'il va ajouter au plateau, car le choix de la pièce à ajouter c'est l'adversaire qui le fait, après qu'il a mis la sienne sur le plateau.

Le premier joueur ayant aligné 4 objets a gagné. Mais si les 16 pièces sont placées sur le tableau et aucun des joueurs a réussi son objectif, le jeu termine en partie nulle.