

Catalogue des grands jeux

Réservations

tiers-lieu@lefar.fr | 07 88 74 04 06

674, Route de Sauzet
46140 ALBAS

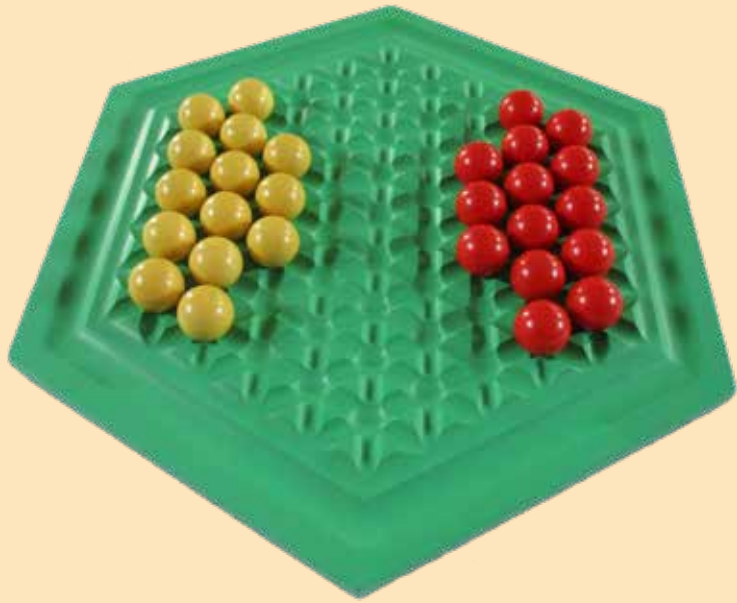


Tarifs par jeu:

10€ / trois jours - 15€ / semaine

Liste des jeux

Abalone



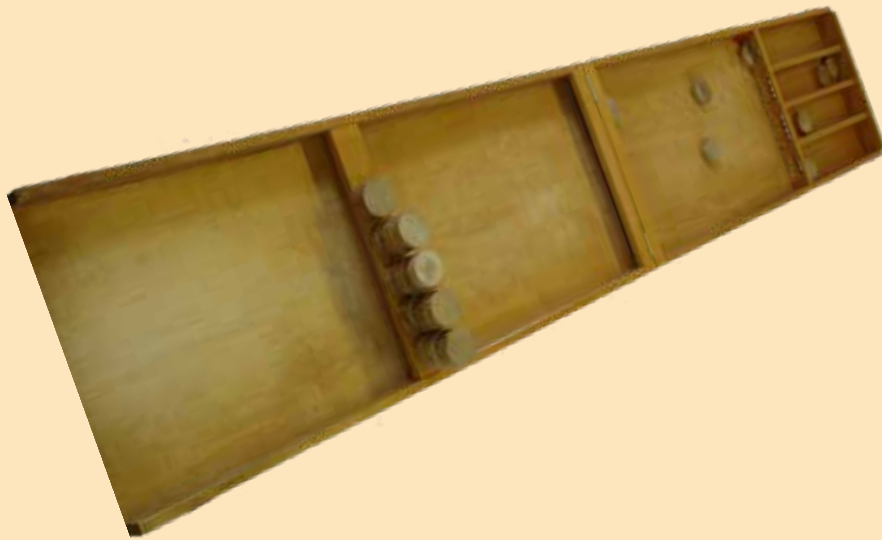
2 joueurs
+8 ans

Billard bordelais



+1 joueurs
+7 ans

Billard hollandais



+1 joueur
+6 ans

Billard indien



2-4 joueurs
+7 ans

Cheez wiz



2 joueurs
+6 ans

Diam



2-4 joueurs
+6 ans

Elastro



1-4 joueurs
+6 ans

Granito



2 joueurs
+6 ans



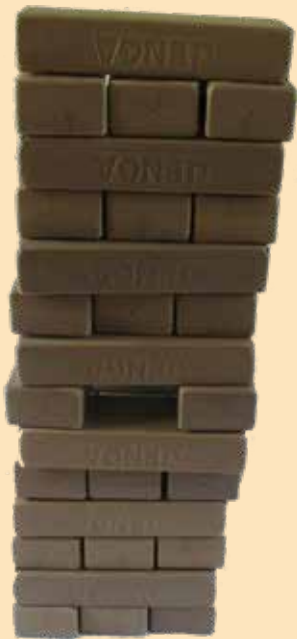
Liste des jeux

Happy farm



2-4 joueurs
+4 ans

Jenga



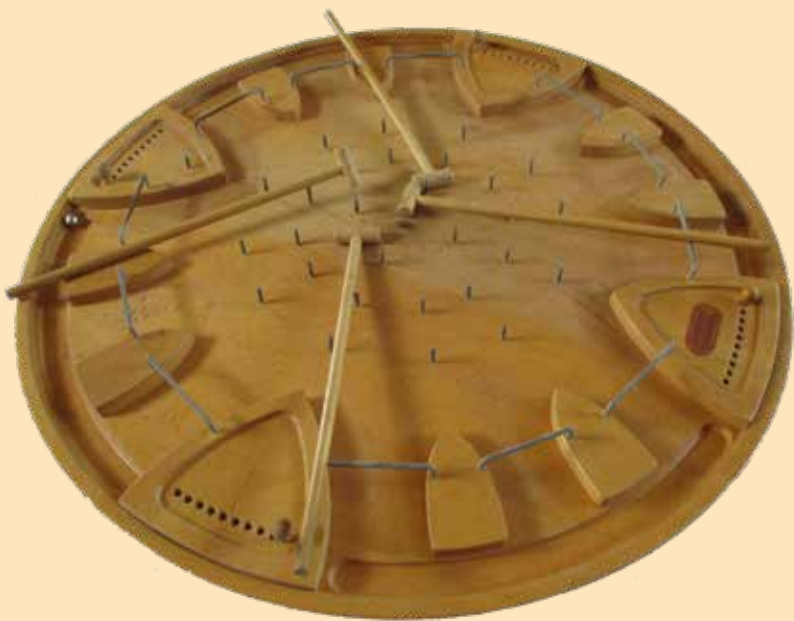
+2 joueurs
+5 ans

Jeu du roi



+1 joueur
+5 ans

Knopper



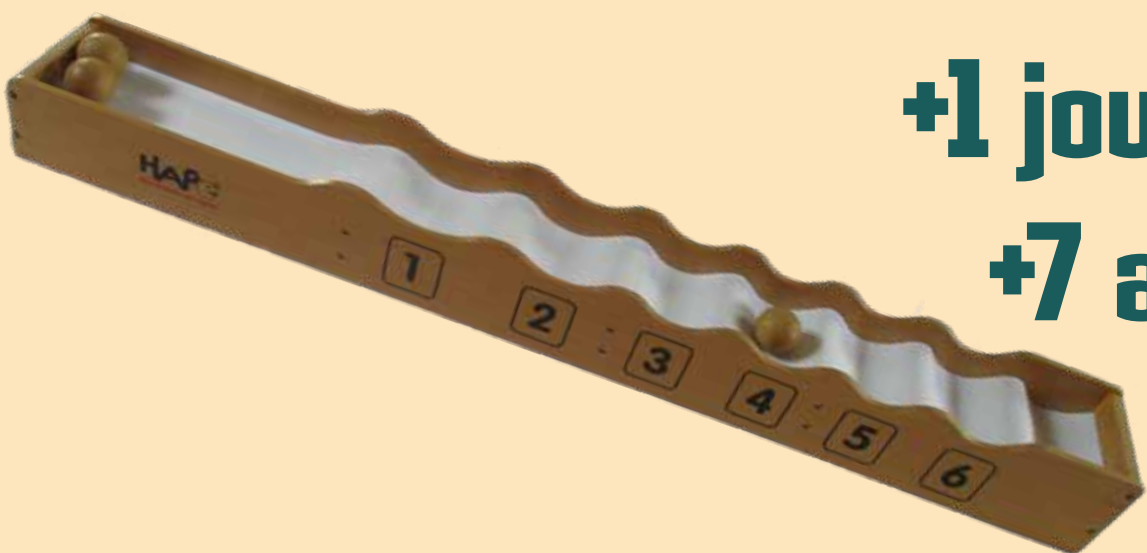
2-4 joueurs
+6 ans

Montagne à vaches



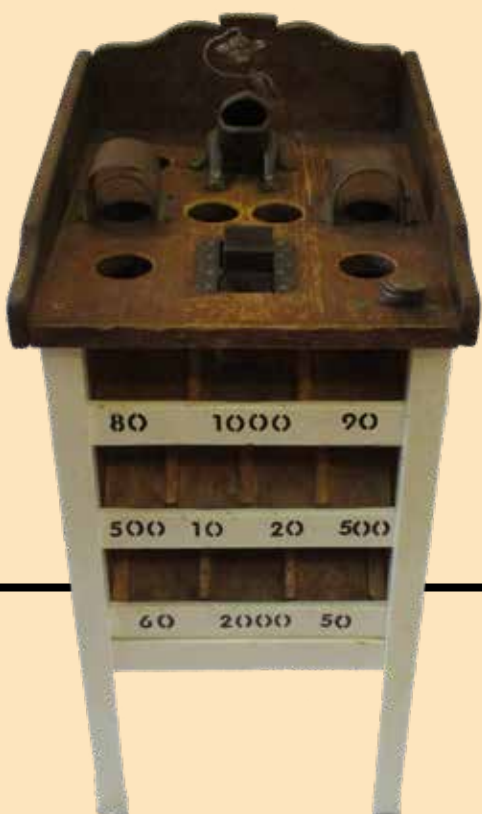
1-6 joueurs
+4 ans

13 magique



+1 joueurs
+7 ans

Jeu de la grenouille



+1 joueurs
+5 ans

Petit carroussel des poules



2-4 joueurs
+4 ans



Liste des jeux

Malette Bowling



+1 joueurs
+5 ans

Petit billard hollandais



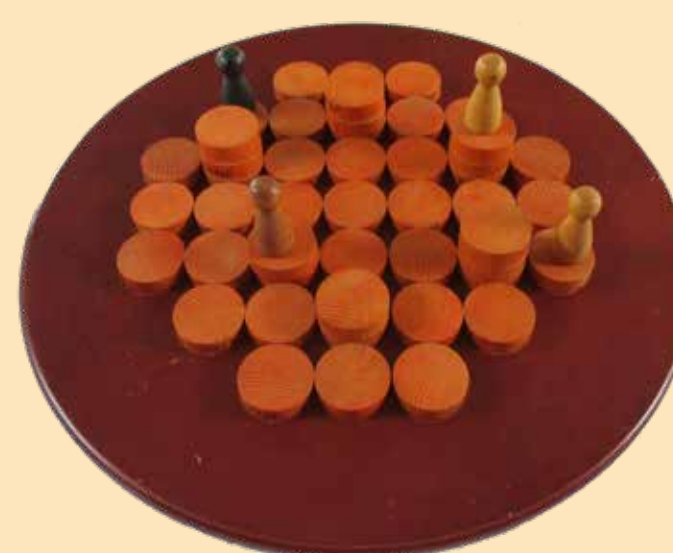
+1 joueurs
+6 ans

Quarto



2 joueurs
+6 ans

Qui vive



2-5 joueurs
+7 ans

Quoridor



2 ou 4 joueurs
+8 ans

Rapid Foot



+2 joueurs
+6 ans

Réveil des papillons

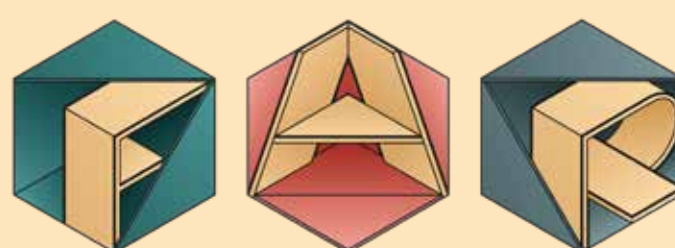


2-12 joueurs
+4 ans

Salade de fruits



2-6 joueurs
+3 ans



Liste des jeux

Shuffle puck



2 joueurs
+7 ans

Stickasi



2 joueurs
+7 ans

Suspens



2-4 joueurs
+6 ans

Taou



+1 joueurs
+5 ans

Trapenum



2-4 joueurs
+5 ans

Villa paletti



2-4 joueurs
+8 ans

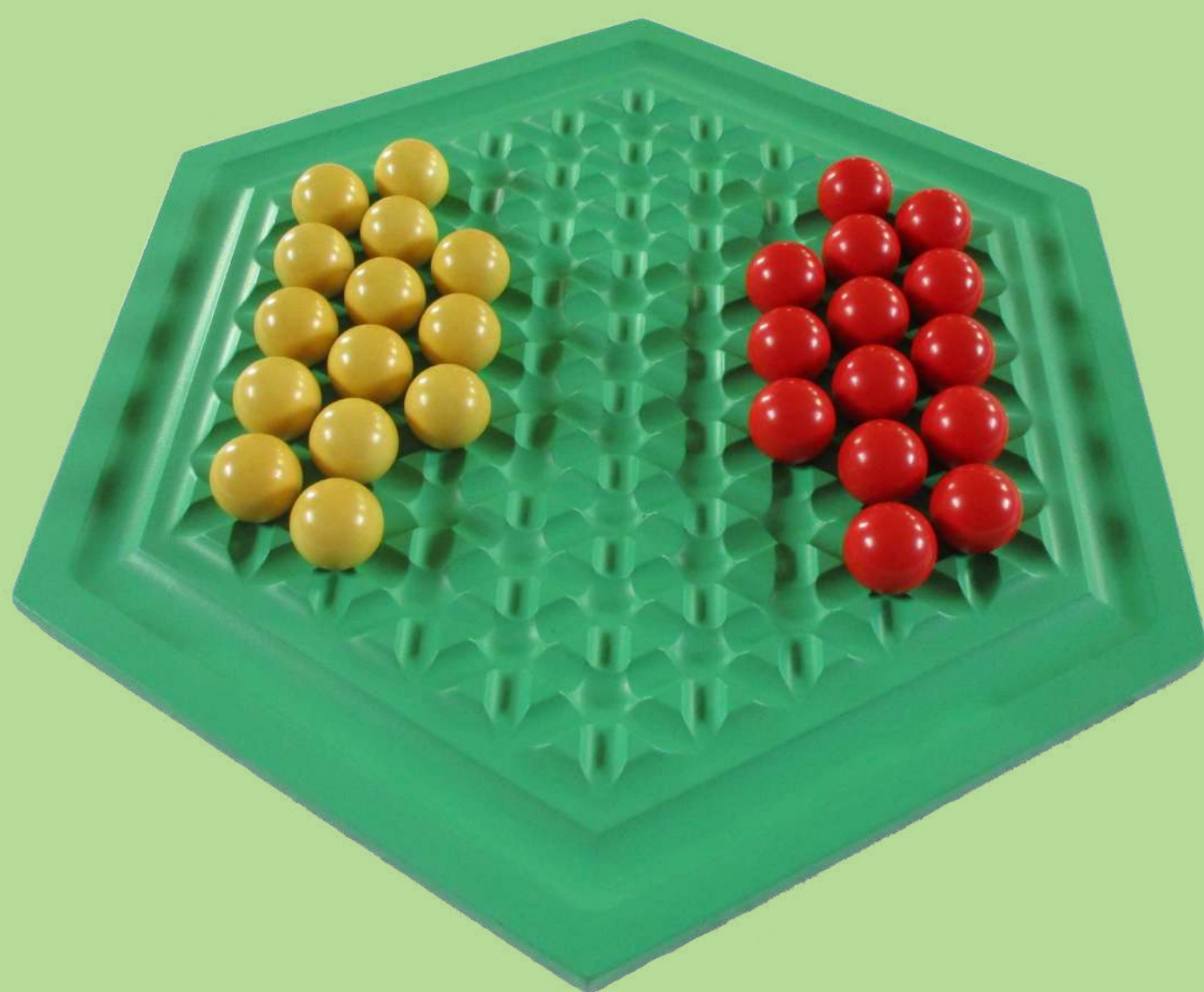
Weykick



2-6 joueurs
+7 ans



ABALONE



BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER A EJECTER 6 BOULES ADVERSESES
HORS DE L'HEXAGONE BOULE APRÈS BOULE.

2 JOUEURS / A PARTIR DE 8 ANS

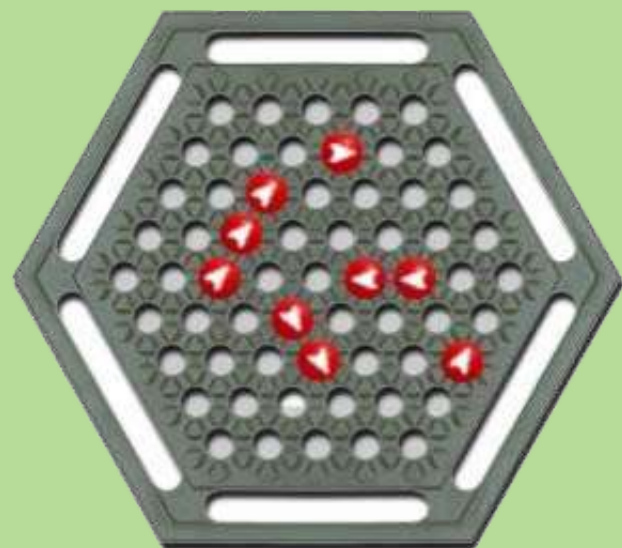
REGLE DU JEU

EJECTER HORS DE L'HEXAGONE 6 BOULES ADVERSES.. LA PARTIE EST GAGNÉE PAR LE JOUEUR QUI OBTIENT LE PREMIER CE RÉSULTAT.

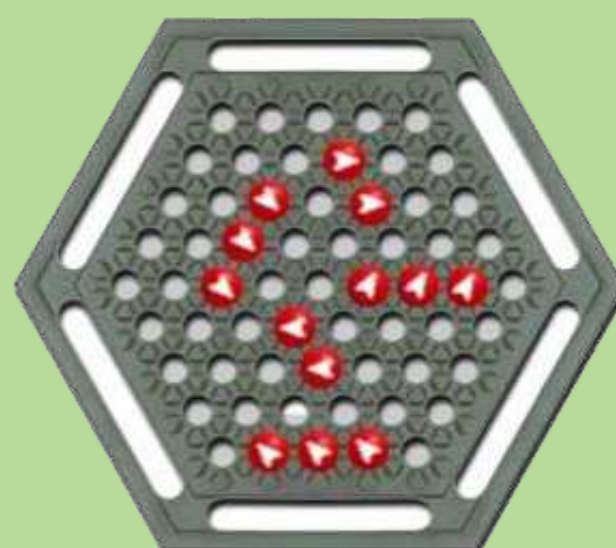
POSITION DE DEPART :
COMME SUR LA PHOTO.

DESCRIPTION :
CHAQUE JOUEUR JOUE CHACUN LEUR TOUR. UN COUP JOUÉ NE PEUT ÊTRE REPRIS.

MOUVEMENT :
ON PEUT DÉPLACER DANS UN MÊME MOUVEMENT 1, 2 OU 3 BOULES VERS UN POINT LIBRE VOISIN
DANS TOUTES LES DIRECTIONS POSSIBLES.



EXEMPLE DE
MOUVEMENT



IL EST INTERDIT DE DÉPLACER PLUS DE 3 BOULES DE MÊME COULEUR DANS UN MÊME MOUVEMENT
ET DE SE DÉPLACER DE PLUS D'UN POINT À LA FOIS.

POUSSEE SUR L'ADVERSAIRE

POUR POUSSER L'ADVERSAIRE IL FAUT CRÉER UN SUMITO», C'EST-À-DIRE UNE DES TROIS POSITIONS
DE SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE



SUMITO DE 3 SUR 2



SUMITO DE 3 SUR 1

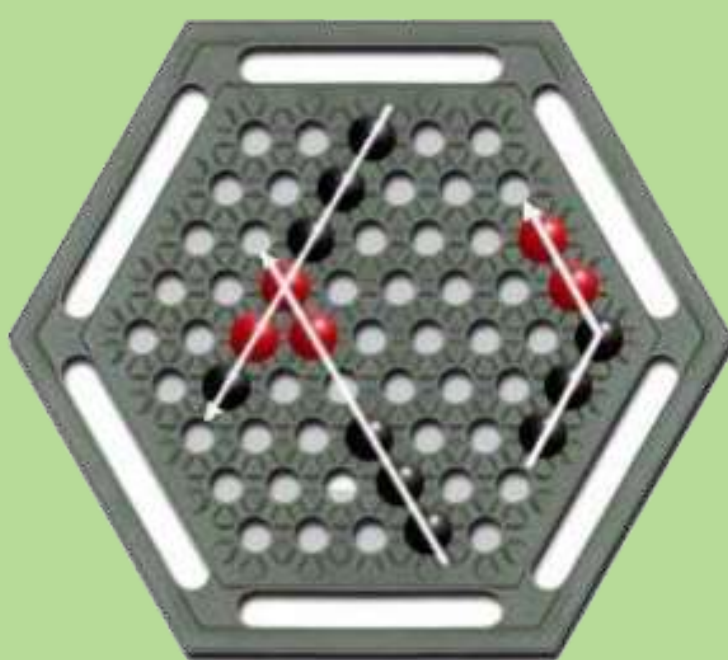


SUMITO DE 2 SUR 1

DANS UN ALIGNEMENT COMPRENANT PLUS DE 3 BILLES, LE JOUEUR CHOISIT LA PARTIE DE CET ALIGNEMENT QU'IL DÉSIRE DÉPLACER.

LA POUSSÉE SUR L'ADVERSAIRE N'EST POSSIBLE QUE DANS UN AXE DROIT ET À CONDITION QU'IL Y AIT UN POINT LIBRE DERRIÈRE LA BILLE, OU LE GROUPE DE DEUX BILLES, EN POSITION DE DÉFENSE.

EXEMPLE DES POUSSÉES IMPOSSIBLES :

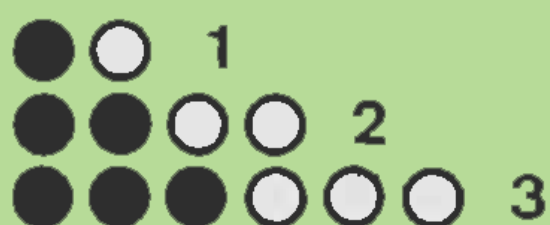


- > IL DOIT Y AVOIR IMPÉRATIVEMENT UN POINT LIBRE DERRIÈRE LA BILLE OU LES DEUX BILLES ATTAQUÉES.
- > LA POUSSÉE N'EST POSSIBLE QUE DANS UNE LIGNE DROITE ENTRE DES BILLES ACCOLÉES.
- > LA POUSSÉE N'EST PAS POSSIBLE QUAND LES BILLES NE SONT PAS ACCOLÉES.
- > LA POUSSÉE EST OBLIGATOIRE

UNE BOULE EST ÉJECTÉE QUAND UNE POUSSÉE LA FAIT SORTIR DU PLATEAU DE JEU POUR LA FAIRE TOMBER DANS LA RIGOLE.

ÉGALITÉS DES FORCES ou PAC

IL Y A ÉGALITÉ DES FORCES OU PAC LORSQUE LES BOULES ALIGNÉES SONT EN ÉGALITÉ NUMÉRIQUE MAIS IL EST POSSIBLE DE BRISER LE PAC SOUS UN AUTRE AXE D'ATTAQUE.



EXEMPLES DE PAC

FIN DE PARTIE :

UNE BOULE EST "ÉJECT" QUAND LA POUSSÉE LA FAIT SORTIR DU PLATEAU DU JEU.

LA PARTIE EST GAGNÉE PAR LE JOUEUR AYANT ÉJECTÉ LE PREMIER 6 BOULES ADVERSES.

VARIANTES :

VARIANTE 1 :

EN DÉBUT DE PARTIE, AU LIEU DE PLACER LES BOULES COMME INDIQUÉ PRÉCÉDEMMENT, CHAQUE JOUEUR LES A EN MAIN ET DÉPOSE À SON TOUR UNE BOULE SUR L'EMPLACEMENT LIBRE DE SON CHOIX JUSQU'À CE QUE LES 28 BOULES AIENT ÉTÉ POSÉES.

DURANT CETTE PHASE DU JEU, AUCUN MOUVEMENT N'EST AUTORISÉ. DÈS L'INSTANT OÙ LA 28^E BOULE EST POSÉE, LA PARTIE DÉBUTE SELON LES RÈGLES EXPOSÉES PLUS HAUT.

VARIANTE 2 :

EN CONCOURS-BLITZ, LE NOMBRE DES BOULES À ÉJECTER EST FIXÉ À 4.

VARIANTE 3 :

ON PEUT ALLOUER À CHAQUE JOUEUR UN TEMPS LIMITÉ,
PAR EXEMPLE DE 10 OU 15 MINUTES CHACUN.

LES CONCOURS OFFICIELS OU TOURNOIS SE JOUENT TOUJOURS EN TEMPS LIMITÉ.

BILLARD BORDELAIS



BUT DU JEU :

POUSSER LES SIX BILLES L'UNE APRÈS L'AUTRE
DEPUIS LA BASE DE LANCEMENT ET TOTALISER UN
MAXIMUM DE POINTS.

1 JOUEUR ET PLUS À PARTIR DE 7 ANS.

REGLE DU JEU

CE NOUVEAU CONCEPT DE BILLARD CIRCULAIRE SE JOUE À UN OU À PLUSIEURS.
CONSTITUÉ DE SIX SPIRALES INFERNALES. SPIRAL VA VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE ET METTRE
VOTRE ADRESSE À RUDE ÉPREUVE.

DESCRIPTION :

PLATEAU CIRCULAIRE CONSTITUÉ DE SIX TRAJECTOIRES (SPIRALES) ET D'UNE BASE DE LANCEMENT.

CHAQUE SPIRALE A UNE VALEUR DE POINTS :

SP N° 1 : 5 POINTS / SP N° 4 : 15 POINTS / SP N° 2 : 10 POINTS / SP N° 5 : 15 POINTS / SP N° 3 : 25
POINTS / SP N° 6 : 30 POINTS

COMMENT JOUER ?

POUSSER LES SIX BILLES L'UNE APRÈS L'AUTRE DEPUIS LA BASE DE LANCEMENT ET ESSAYER
D'ATTEINDRE LES SPIRALES QUI VALENT LE PLUS DE POINTS.

VARIANTES

SPIRAL BLACK JACK :

2 À 6 JOUEURS

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 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. POUR 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 1ER

JOUEUR À GAUCHE LA BANQUE QUI OUVRE LA PARTIE. POUR FAIRE SAUTER LA

BANQUE : LE JOUEUR DOIT RÉALISER LE PERFECT. IL DEVIENT ALORS

LE NOUVEAU BANQUIER.

VARIANTES

VERSUS :

2 À 3 JOUEURS

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 :

2 À 3 JOUEURS

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.

SPIRAL 500 :

2 À 6 JOUEURS

BUT DU JEU :

SE JOUE EN PLUSIEURS MANCHES. CHAQUE JOUEUR DOIT RÉALISER UN MAXIMUM DE POINTS AVEC LES SIX BILLES. À CHAQUE MANCHE, LES POINTS SE CUMULENT (VOIR FEUILLE DE POINTS). LE

PREMIER JOUEUR À TOTALISER 500 POINTS REMPORTE LA PARTIE. BONUS : SI UN JOUEUR RÉUSSIT LE PERFECT, IL PREND 250 POINTS. NB : LES POINTS SE

CUMULENT LORSQUE VOUS PLACEZ PLUSIEURS BILLES DANS LA MÊME SPIRALE.

EX : 3 BILLES À 10 POINTS : $3 \times 10 = 30$ PTS

VARIANTES

SPIRAL POKER :

2 À 6 JOUEURS

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 FOIS. LE JOUEUR QUI TOTALISE LE MEILLEUR SCORE, REMPORTE LA MANCHE ET LA MISE DE L'ADVERSAIRE. PENDANT LA PARTIE, SI DEUX OU TROIS VAINQUEURS OBTIENNENT LE MÊME SCORE, ILS DOIVENT RE-MISER ET RELANCER LA PARTIE ENTRE EUX. **BONUS :** LE JOUEUR QUI RÉUSSIT LE PERFECT DOUBLE SES GAINS.

VARIANTES POUR JOUER 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 :

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.

BILLARD HOLLANDAIS



BUT DU JEU :

LANCER LES PALETS DANS LES 4 COMPARTIMENTS
DANS LE BUT DE GAGNER UN MAX DE POINT !
1 JOUEUR À PARTIR DE 6 ANS.

DÉROULEMENT :

ON PEUT JOUER AU BILLARD HOLLANDAIS DEBOUT OU ASSIS.

LE BUT DU JEU EST DE FAIRE GLISSER LES 30 PALETS INDIVIDUELLEMENT PAR UN MOUVEMENT DE BRAS DANS LES COULOIRS MARQUÉS : 1, 2, 3 ET 4 POINTS.

CHAQUE PARTICIPANT LANCE LES 30 PALETS ET RÉCUPÈRE UNE PREMIÈRE FOIS PUIS UNE DEUXIÈME FOIS LES PALETS QUI N'ONT PAS PÉNÉTRÉS DANS LES COULOIRS. VOUS DISEZ DONC DE TROIS LANCERS.

LES POINTS SONT ACQUIS QUAND LE PALET A DÉPASSÉ LA PARTIE ANTÉRIEURE DE LA PORTE NUMÉROTÉE.

SI UN PALET ENTRE DANS UN COMPARTIMENT PAR DESSUS AU LIEU D'ENTRER PAR L'OUVERTURE, OU S'IL EST PROJETÉ HORS DU JEU, IL NE COMPTE PLUS ET EST PLACÉ DE COTÉ. IL POURRA ÊTRE DE NOUVEAU JOUÉ AU LANCER SUIVANT. SI CELA SE PRODUIT AU TROISIÈME LANCER, CE PALET NE POURRA PAS ÊTRE REJOUÉ. TOUT PALET QUI REVIENT AU DELÀ DE LA LIGNE DE LANCER EST ÉLIMINÉ POUR LE LANCER EN COURS. CHAQUE SÉRIE (SOIT 1 PALET DANS CHAQUE COULOIR) COMPTE 20 POINTS.

APRÈS SON TROISIÈME LANCER, LE JOUEUR COMPTE SES POINTS DE LA MANIÈRE SUIVANTE : LES PALETS QUI NE SONT PAS ENTIÈREMENT RENTRÉS DANS LES CASES NE RAPPORTENT AUCUN POINT.

SI CHAQUE CASE CONTIENT AU MOINS UN PALET, LE JOUEUR MARQUE 20 POINTS, SI CHAQUE CASE CONTIENT AU MOINS 2 PALETS, IL MARQUE 40 POINTS ET AINSI DE SUITE. CHAQUE PALET RESTANT VAUT LE CHIFFRE INDICÉ SUR LA CASE.

ENSUITE UN AUTRE JOUEUR PREND LA PLACE ET ESSAIE DE FAIRE UN SCORE PLUS IMPORTANT.

LE VAINQUEUR EST LE JOUEUR AYANT MARQUÉ LE PLUS DE POINTS.

LE MAXIMUM EST DE 148 POINTS, SOIT :
 $7 \text{ SÉRIES} \times 20 \text{ POINTS} = 140 \text{ POINTS}$ ET $2 \text{ PALETS DANS LE COULOIR À 4 POINTS} = 8 \text{ POINTS}$

BILLARD INDIEN



BUT DU JEU :

LE PREMIER QUI FAIT RENTRER TOUS CES PIONS DANS LES
QUATRE TROUS DU PLATEAU EST DÉCLARÉ VAINQUEUR !

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS.

POSITION DE DÉPART :



CHAQUE JOUEUR POSSÈDE UNE LIGNE DE TIR, REPRÉSENTÉE PAR UNE DOUBLE LIGNE PLACÉE DEVANT LUI, TERMINÉE À CHAQUE EXTRÉMITÉ PAR UN CERCLE ROUGE. POUR QU'UN TIR SOIT VALIDE, LE PALET DOIT ÊTRE POSITIONNÉ SUR LA ZONE DE TIR SITUÉE FACE AU JOUEUR ET TOUCHER LES DEUX LIGNES DÉLIMITANT CETTE ZONE.



DÉROULEMENT :

LES PIONS BLANCS COMMENCENT. LORSQUE PLUS AUCUN PION D'UNE COULEUR NE SE TROUVE SUR LE PLATEAU, LA PARTIE S'ARRÊTE. SI UN JOUEUR RENTRE UN PION DE SA COULEUR, IL REJOUÉ (MÊME SI UN PION DE L'ADVERSAIRE A AUSSI ÉTÉ RENTRÉ DANS LE MÊME COUP).

PAR CONTRE, RENTRER PAR MÉGARDE UN PION ADVERSE NE DONNE PAS LA POSSIBILITÉ DE REJOUER.

LA REINE (PION ROUGE)

ELLE NE PEUT ÊTRE RENTRÉE PAR UN JOUEUR SI CE DERNIER
N'A PAS DÉJÀ RENTRÉ L'UN DE SES PIONS AUPARAVANT.

QUAND UN JOUEUR RÉUSSIT À RENTRER LA REINE, IL DOIT OBLIGATOIREMENT
REJOUER ET RENTRER UN PION DE SA PROPRE COULEUR POUR QUE LA REINE SOIT « COUVERTE ».

SI LE JOUEUR ÉCHOUE, LA REINE EST RESSORTIE ET REPLACÉE AU CENTRE DU JEU.

SI UN JOUEUR QUI N'A ENCORE RENTRÉ AUCUN PION DE SA COULEUR FAIT RENTRER LA REINE,
CETTE DERNIÈRE EST RESSORTIE ET REPLACÉE AU MILIEU DU PLATEAU.

SI UN JOUEUR RENTRE SON PALET DANS UN TROU :

UN DE SES PIONS EST RESSORTI SUR LE PLATEAU PAR L'ADVERSAIRE ET PLACÉ DANS LE CERCLE
CENTRAL SANS Y TOUCHER LE ROND CENTRAL.

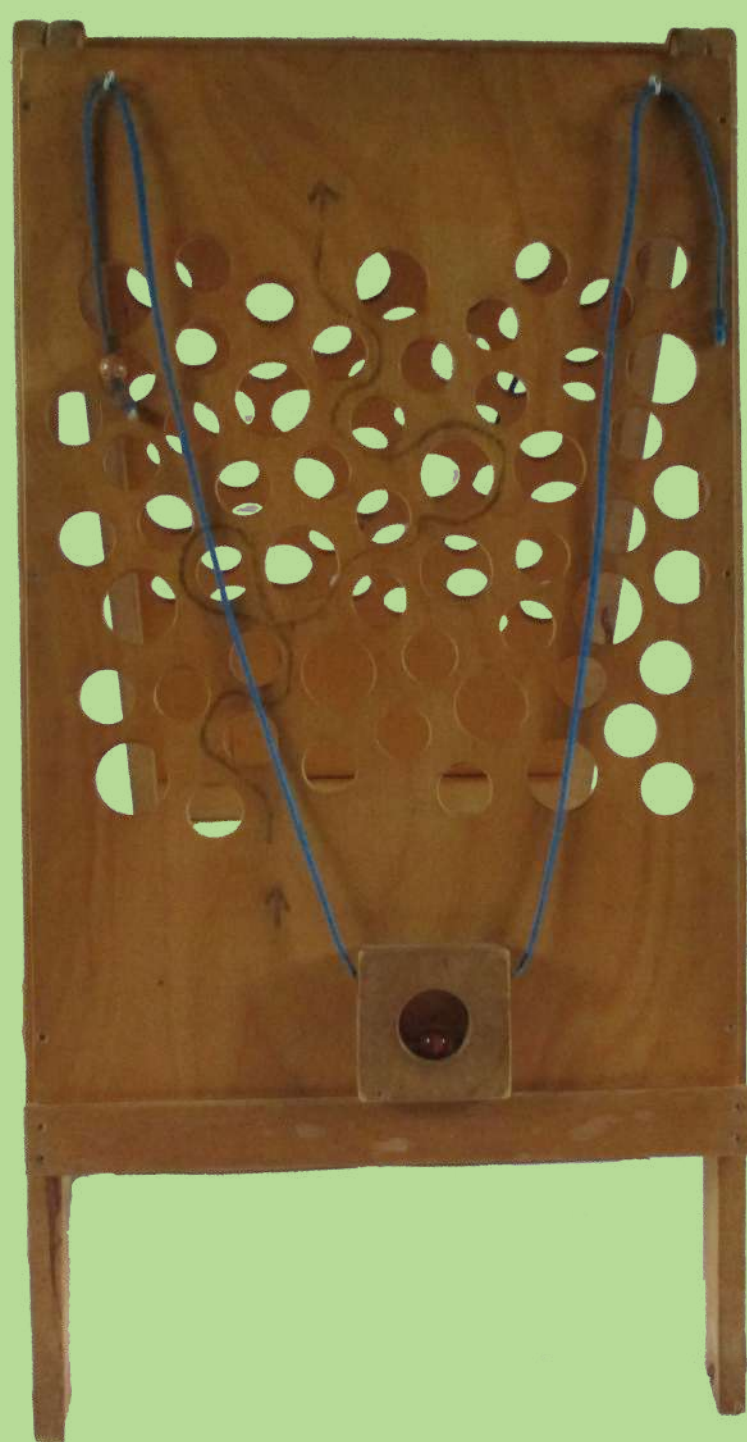
FIN DE LA PARTIE :

LE GAGNANT EST CELUI AYANT RÉUSSI LE PREMIER À RENTRER TOUS SES PIONS.
IL MARQUE AUTANT DE POINTS QU'IL RESTE DE PIONS DE LA COULEUR ADVERSE SUR LE PLATEAU,
AUXQUELS ON AJOUTE TROIS POINTS SI LE JOUEUR EST CELUI QUI A COUVERT LA REINE.

BONUS :

ESSAYER LE SLAM : FAIRE RENTRER TOUS SES PIONS SANS QUE L'ADVERSAIRE NE JOUE.

CHEEZE WIZ



BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER À FAIRE MONTER LA BILLE EN HAUT DU
PLATEAU EN ÉVITANT LES TROUS !

2 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.

UN CONTRE UN :

ÊTRE LE PREMIER À FAIRE MONTER LA BILLE À TRAVERS UNE ZONE DE TROU À L'AIDE
DES 2 FICELLES.

EN COOPÉRATION :

EN TIRANT CHACUN SUR UNE CORDE, ILS TENTENT DE FAIRE MONTER
UNE BILLE À TRAVERS UNE ZONE DE TROUS. UN DES RARES JEUX OÙ IL
FAUT APPRENDRE À RELÂCHER POUR RÉUSSIR.

OU

FAIRE MONTER LA BILLE LES YEUX FERMÉS ET GUIDÉ PAR UN PARTENAIRE !
PRÉCISION DES MOT &, CONFIANCE !

UNE PARTIE DURE QUELQUES MINUTES.

DIAM



BUT DU JEU :

PLACER 2 PIONS DE LA MÊME COULEUR SUR 2 CASES
DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES ET SUR LE MÊME NIVEAU DE
HAUTEUR !

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS.

À 2 JOUEURS :

CHAQUE JOUEUR DISPOSE D'UNE RÉSERVE DE 8 PIONS :

JOUEUR 1 : 4 PIONS ROUGES ET 4 PIONS ORANGES

JOUEUR 2 : 4 PIONS MARRONS ET 4 PIONS NOIRS

LE PLATEAU EST DONC VIDE DE PION.

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 CONTENIR PLUS DE 4 JETONS.

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.

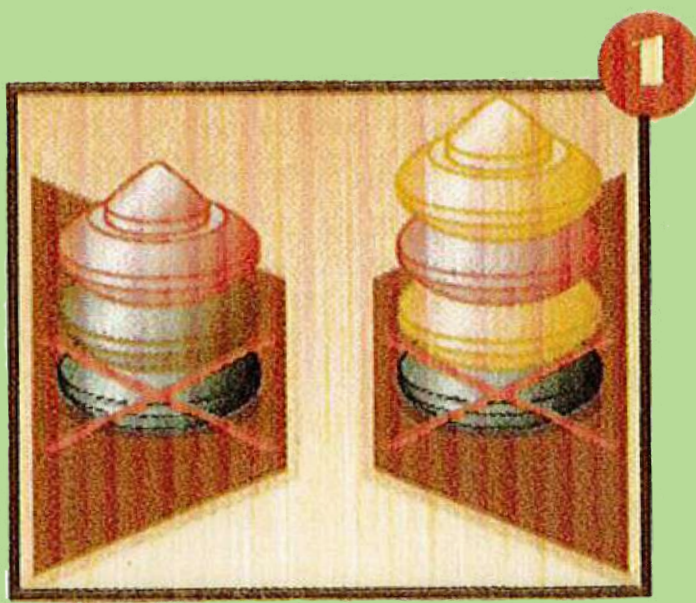
SI SUR LA CASE DE DÉPART, UN OU PLUSIEURS PIONS SE TROUVENT AU DESSUS DU PION À DÉPLACER, LE JOUEUR DOIT DÉPLACER TOUTE LA PILE DE PIONS DEPUIS LE PION CHOISI JUSQU'AU SOMMET.

SI LA CASE D'ARRIVÉE CONTIENT DÉJÀ UN PION OU UNE PILE DE PIONS, LE PION (OU LA PILE) EST POSÉ AU DESSUS DU (OU DES) PION DE LA CASE D'ARRIVÉE.

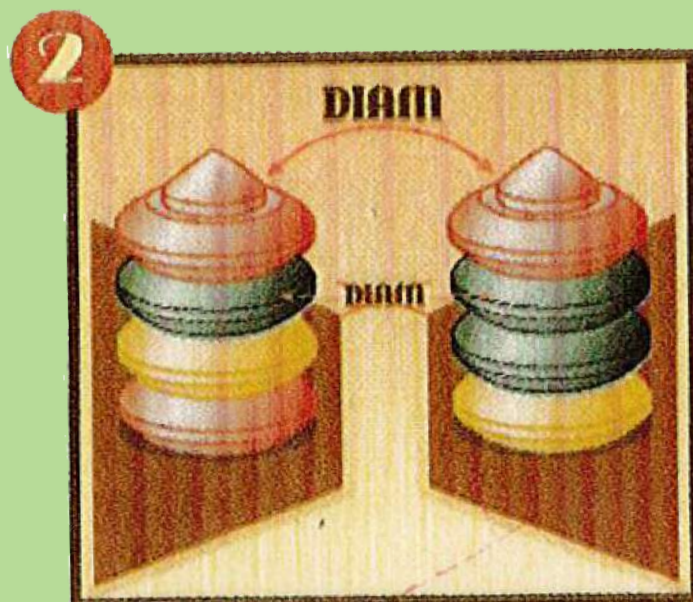
LE DÉPLACEMENT EST INTERDIT SI LA CASE D'ARRIVÉE CONTIENT PLUS DE 4 PIONS APRÈS LE DÉPLACEMENT.

LA VICTOIRE :

LE GAGNANT EST LE PREMIER JOUEUR RÉUSSISSANT À POSITIONNER DEUX DE SES PIONS DE MÊME COULEUR SUR 2 CASES DIAMÉTRALEMENT OPPOSÉES SUR LE MÊME NIVEAU DE HAUTEUR (À L'EXCEPTION DU NIVEAU 1 - VOIR FIG.1)



DANS CE CAS DE FIGURE, LES PIONS NOIRS NE SONT PAS EN POSITION GAGNANTE CAR LES PIONS NOIRS SONT AU NIVEAU 1.



DANS CE CAS DE FIGURE, LES PIONS ROUGES SONT EN POSITION GAGNANTE MAIS PAS LES PIONS NOIRS CAR C'EST LE JOUEUR DONT LES PIONS SONT LES PLUS ÉLEVÉS QUI GAGNE.

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 PIONS ROUGES ET ORANGES ET L'ÉQUIPE 2 AVEC LES MARRONS ET NOIRS.

LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE :

ÉQUIPE 1 JOUEUR A, ÉQUIPE 2 JOUEURS C, ÉQUIPE 1 JOUEUR B, ÉQUIPÉ 2 JOUEUR D...

LA RÈGLE DE BASE EST IDENTIQUE À LA RÈGLE POUR DEUX JOUEURS, LA CONTRAINTE SUIVANTE EST AJOUTÉE :

UN JOUEUR NE PEUT PAS POSER UN PION DE LA RÉSERVE DE SON PARTENAIRE. UN JOUEUR PEUT PAR CONTRE DÉPLACER LES PIONS DE SON PARTENAIRE DÉJÀ DISPOSÉS SUR LE PLATEAU.

ELASTRO



BUT DU JEU :
MARQUER UN MAXIMUM DE POINTS SUR LA CIBLE !
1 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.

RÈGLE :

CHAQUE JOUEUR CHOISIT 4 PIONS DE MÊME COULEUR.
AVANT LA PARTIE, LES JOUEURS PEUVENT TESTER QUELQUES TIRS
POUR SENTIR LA TENSION IDÉALE.

A TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR ENVOIE, EN SE SERVANT DE L'ÉLASTIQUE,
UNE PIERRE VERS LE CENTRE DU PLATEAU.

LORS DU TIR, SI UN PION SORT DE L'AIRE DÉLIMITÉE, LE PION EST MIS HORS JEU
JUSQU'À LA MANCHE SUIVANTE.

IL EST PERMIS DE BOUSCULER LES PIONS ADVERSES MAIS SI LE JOUEUR SORT LE PION
ADVERSE DE L'AIRE DÉLIMITÉE, SON PROPRE PION EST MIS HORS JEU TANDIS
QUE LE PION DE L'ADVERSAIRE LUI EST RENDU.

CALCUL DES POINTS :

LORSQUE TOUS LES PIONS ONT ÉTÉ LANCÉ, CHACUN FAIT LE COMPTE DES POINTS
QU'IL A GAGNÉ.

ATTENTION , LE CERCLE EXTÉRIEUR RAPPORTE DES POINTS NÉGATIFS.

SI UN PION SE TROUVE À CHEVAL SUR 2 ZONES, IL GAGNE LES POINTS
DE LA ZONE LA PLUS HAUTE.

CELUI QUI A LE PLUS DE POINTS GAGNENT LA PARTIE.

VARIANTES :

VARIANTE 1 : DE 2 À 4 JOUEURS

ON JOUE LA RÈGLE DE BASE MAIS AVANT DE COMMENCER,
CHAQUE JOUEUR FAIT UN PRONOSTIC : IL DÉCIDE
DU NOMBRE DE POINTS QU'IL GAGNERA.

EN FIN DE PARTIE, LE JOUEUR QUI OBTIENT LE SCORE ÉGAL À SON PRONOSTIC
REÇOIT 2 POINTS DE BONUS.

EN REVANCHE, CHAQUE ÉCART DE POINT ENTRE LE PRONOSTIC ET LA RÉALITÉ SERA
COMPTÉ EN POINTS NÉGATIFS.

VARIANTE 2 : DE 2 À 4 JOUEURS

TOUS LES JOUEURS TIRENT À PARTIR D'UN MÊME CÔTÉ ET
TENTE DE S'APPROCHER LE PLUS PRÈS POSSIBLE DE L'ÉLASTIQUE
QUI SE TROUVE SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ.

EN CAS DE DOUTE, ON MESURE ET LE PLUS PROCHE COMPTABILISE UN POINT.

VARIANTE 3 : 2 JOUEURS

UTILISER UNE PIÈCE EN GUISE DE COCHONNET ET ESSAYER DE PLACER SON PION
LE PLUS PROCHE POSSIBLE DU COCHONNET.

LE 2ND JOUEUR TENTE DE PLACER SON PION AU PLUS PRÈS DU COCHONNET, S'IL NE
PARVIENT PAS À LE FAIRE, IL REJOUÉ ET AINSI DE SUITE JUSQU'À UTILISER
AU MAXIMUM SES 4 PIONS.

QUAND TOUS LES PIONS ONT ÉTÉ JOUÉS, ON ÉTABLIT LE SCORE.
CHAQUE PION REÇOIT DES POINTS EN FONCTION DE SA PROXIMITÉ AVEC LE COCHONNET.

LE PLUS PROCHE REÇOIT 8 POINTS

LE SECOND : 7 POINTS

LE TROISIÈME : 6 POINTS

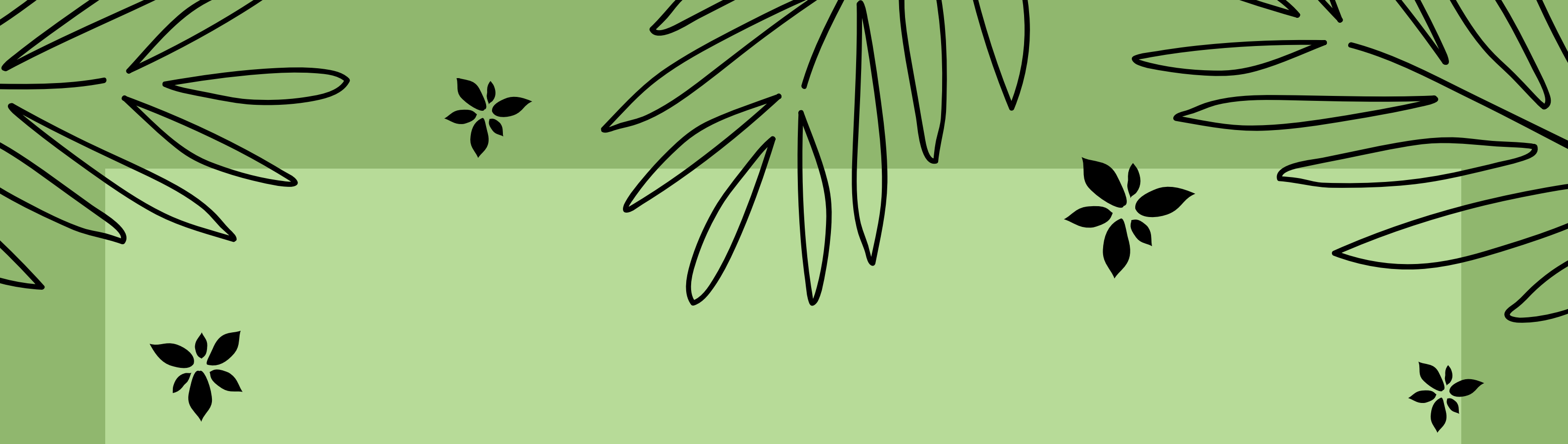
ETC...

GRANITO



BUT DU JEU :

IL FAUT PARVENIR À ALIGNER TROIS BOULES
IDENTIQUES (COULEUR OU TOUCHER). CE JEU DE
STRATÉGIE SIMPLE TROUVE TOUTE SA DIMENSION
LUDIQUE SI ON LE JOUE LES YEUX BANDÉS !
2 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.



JEU N°1 :

CHAQUE JOUEUR PLACE TROIS DE SES BOULES DANS LES 3 CASES QUI LUI FONT FACE.
L'ARBITRE DE LA PARTIE BANDE LES YEUX DES JOUEURS.
CHAQUE JOUEUR, A TOUR DE RÔLE, PEUT DÉPLACER UNE DE SES BOULES D'UNE CASE
DANS TOUS LES SENS.
ON NE PEUT PAS SAUTER PAR DESSUS UNE CASE.
POUR GAGNER, IL FAUT PARVENIR À ALIGNER 3 BOULES N'IMPORTE OÙ SUR LE
PLATEAU SAUF SUR SA LIGNE DE DÉPART.

JEU N°2

LES DEUX JOUEURS PLACENT LEURS CINQ BOULES SUR LES TIGES.
L'ARBITRE DE LA PARTIE BANDE LES YEUX DES JOUEURS.
LE PREMIER JOUEUR PLACE UNE DE SES BOULES SUR UNE DES CASES DU PLATEAU.
A SON TOUR, L'AUTRE JOUEUR PLACE SA PREMIÈRE BOULE, ET AINSI DE SUITE
CHACUN JOUANT À TOUR DE RÔLE EN ESSAYANT D'ALIGNER TROIS DE SES BOULES, À
L'HORIZONTALE, À LA VERTICALE OU EN DIAGONALE.
SI UN JOUEUR PARVIENT À ALIGNER TROIS PIÈCES, IL A GAGNÉ, SINON LA
PARTIE EST DÉCLARÉE NULLE.



HAPPY FARM



BUT DU JEU :
RÉCUPÉRER LE TRACTEUR EN EFFECTUANT DES ÉCHANGES.
2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 4 ANS.

DÉROULEMENT :

LE PLUS JEUNE LANCE LE DÉ ET DÉPLACE SA FIGURINE DANS LE SENS DE LA FLÈCHE, DU NOMBRE DE CASES CORRESPONDANTES 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 DES DEUX CASES 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, LE TOUR PASSE AU JOUEUR SUIVANT.

JENGA



BUT DU JEU :

JEU D'ADRESSE. A TOUR DE RÔLE, RETIRER LES PIÈCES UNE
À UNE SANS LES FAIRE TOMBER.

2 JOUEURS ET PLUS À PARTIR DE 5 ANS

DÉROULEMENT

A L'AIDE DU SUPPORT, MONTER LA TOUR EN PLAÇANT LES BLOCS PAR RANGÉES DE 3.
CHAQUE RANG DOIT ÊTRE PERPENDICULAIRE AU PRÉCÉDENT.
RETIRER LE SUPPORT : LA TOUR TIENT TOUTE SEULE.

LE JOUEUR QUI A CONSTRUIT LA TOUR COMMENCE LA PARTIE.
A VOTRE TOUR, ENLEVEZ UN BLOC QUELCONQUE DE LA TOUR À L'EXCEPTION
DE LA RANGÉE SUPÉRIEURE.
POSEZ-LE AU SOMMET PERPENDICULAIREMENT AU RANG PRÉCÉDENT.
VOUS NE DEVEZ JOUER QU'AVEC UNE SEULE MAIN !
LE JOUEUR À VOTRE GAUCHE JOUE ET AINSI DE SUITE.
IL FAUT COMPLÉTER LA RANGÉE SUPÉRIEURE AVANT D'EN COMMENCER UNE
NOUVELLE.

LE GAGNANT :

LE DERNIER JOUEUR QUI A DÉPLACÉ UN BLOC ET L'A REPOSÉ
SANS FAIRE TOMBER LA TOUR EST LE GRAND CHAMPION DE LA PARTIE.

LE JOUEUR QUI A FAIT ÉCROULER LA TOUR RECONSTRUIT LA TOUR ET
COMMENCE LA PARTIE SUIVANTE.

JEU DU ROI



BUT DU JEU :

FAIRE TOMBER UN MAXIMUM DE QUILLES À L'AIDE DE LA
TOUPIE AFIN DE MARQUER LE PLUS DE POINT POSSIBLE.

1 JOUEUR ET + / A PARTIR DE 5 ANS

MISE EN PLACE DU JEU:

- DISPOSER LES QUILLES BLANCHES SUR LES REPÈRES INSCRITS SUR LE PLATEAU
- DISPOSER LES QUILLES FONCÉES AUX ANGLES
- PLACER LA QUILLE DU ROI DANS LE CARRÉ CENTRAL
- ENTOURER LA FICELLE AUTOUR DE LA TOUPIE

BUT DU JEU :

FAIRE TOMBER TOMBER UN MAXIMUM DE QUILLES À L'AIDE LA TOUPIE
AFIN DE MARQUER LE PLUS DE POINT POSSIBLE.

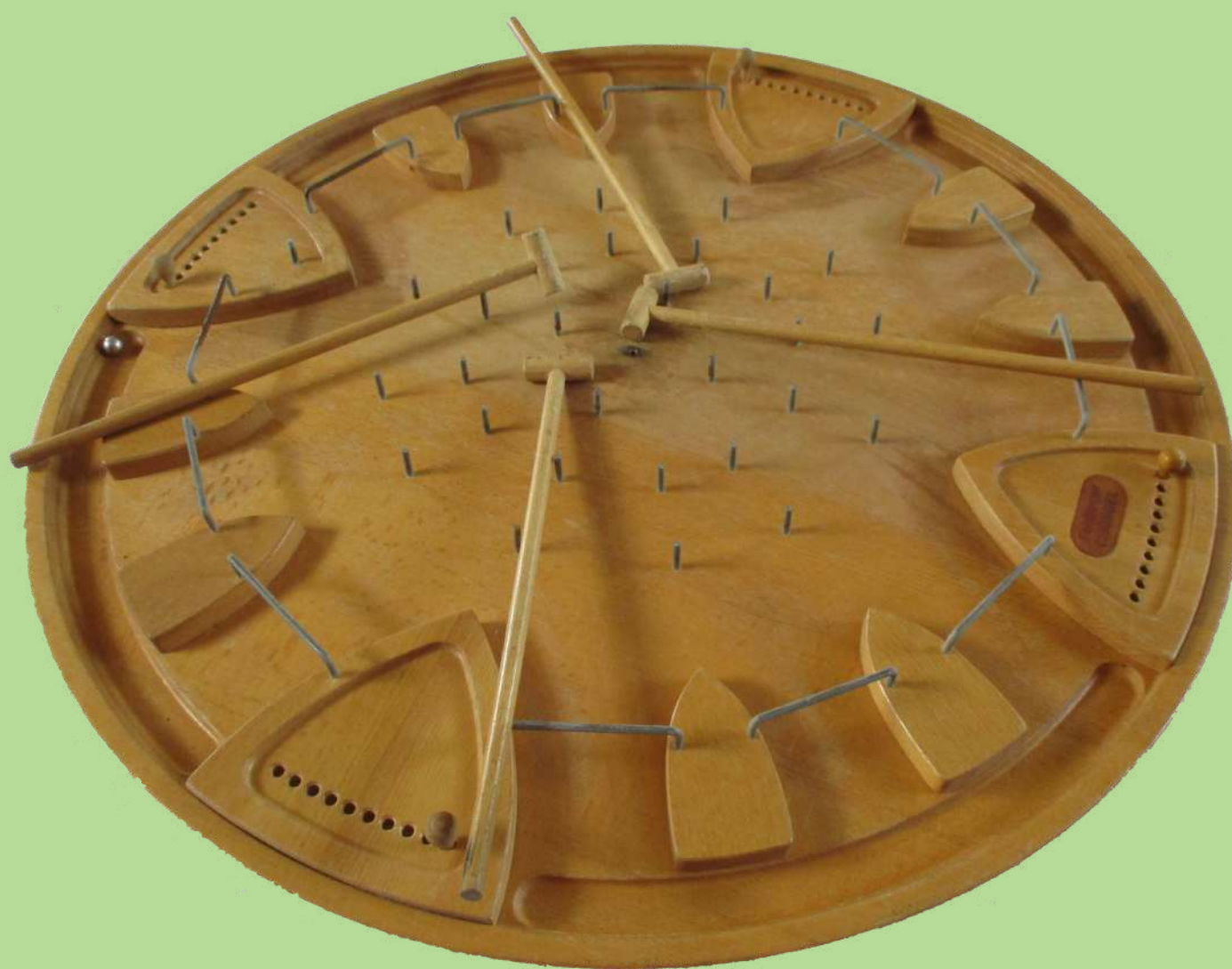
CALCUL DES POINTS :

LES QUILLES BLANCHES : 20 POINTS

LES QUILLES FONCÉES : 50 POINTS

LA QUILLE DU ROI : 100 POINTS

KNOPPER



BUT DU JEU :
PERDRE LE MOINS DE POINTS POSSIBLE !
2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.

RÈGLE :

CE JEU SE JOUE DE 2 À 4 JOUEURS.

CHAQUE JOUEUR À L'AIDE DE SON MARTEAU DOIT EMPÊCHER LA BILLE DE RENTRER DANS SON CAMP.

SI LA BILLE RÉUSSIT À PASSER, LE JOUEUR PERD UN POINT ET DÉPLACE SON CURSEUR D'UN CRAN.

LE GAGNANT :

LE JOUEUR À QUI IL RESTE LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE

LA MONTAGNE A VACHES



BUT DU JEU :

EMPILER LE PLUS DE VACHES POSSIBLES SUR LE SUPPORT;

1 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 4 ANS.

PRÉPARATION DU JEU :

ON POSITIONNE LA MONTAGNE AU MILIEU DE LA TABLE AFIN QUE TOUS LES JOUEURS Y AIENT ACCÈS.

AVEC LE DÉ : LE DÉ OBLIGE À POSER LA VACHE DANS UN CERTAIN SENS ET LE 2 OBLIGERA À UTILISER 2 VACHES AU LIEU D'UNE.

JEU N°1 : DE 1 À 6 JOUEURS

EMPILER LE MAXIMUM DE PIÈCES SUR LE SUPPORT

DÉROULEMENT :

CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS POSENT UNE VACHE SUR LA MONTAGNE PEU IMPORTE LA COULEUR. LE JOUEUR PEUT POSER SA VACHE COMME IL LE SOUHAITE (MÊME SI ÇA EMBÊTE LES AUTRES JOUEURS).

LORSQU'UN JOUEUR FAIT TOMBER UNE OU PLUSIEURS VACHES, IL EST ÉLIMINÉ DU JEU. LES PIÈCES TOMBÉES SONT REMISES EN JEU ET LES AUTRES JOUEURS PEUVENT CONTINUER À JOUER.

SI TOUTES LES VACHES SONT POSÉES, LES JOUEURS DOIVENT ENLEVER TOUTES LES PIÈCES SANS LES FAIRE TOMBER.

JEU N°2 : DE 2 À 4 JOUEURS

SE DÉBARRASSER LE PREMIER DE TOUTES SES PIÈCES

DÉROULEMENT :

A 2 JOUEURS : DISTRIBUER 12 VACHES À CHAQUE JOUEUR

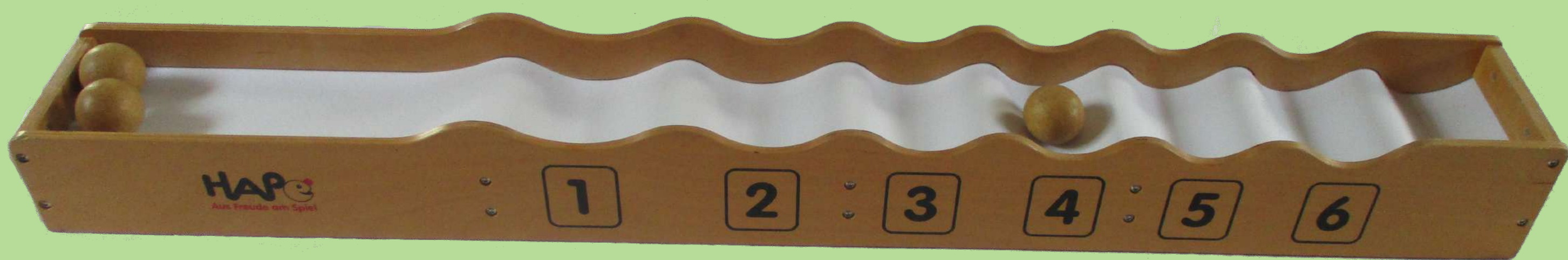
A 3 JOUEURS : DISTRIBUER 8 VACHES À CHAQUE JOUEUR

A 4 JOUEURS : DISTRIBUER 6 VACHES À CHAQUE JOUEUR

CHACUN LEUR TOUR, LES JOUEURS DÉPOSENT LEURS VACHES 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 PLACE DANS SA PILE.

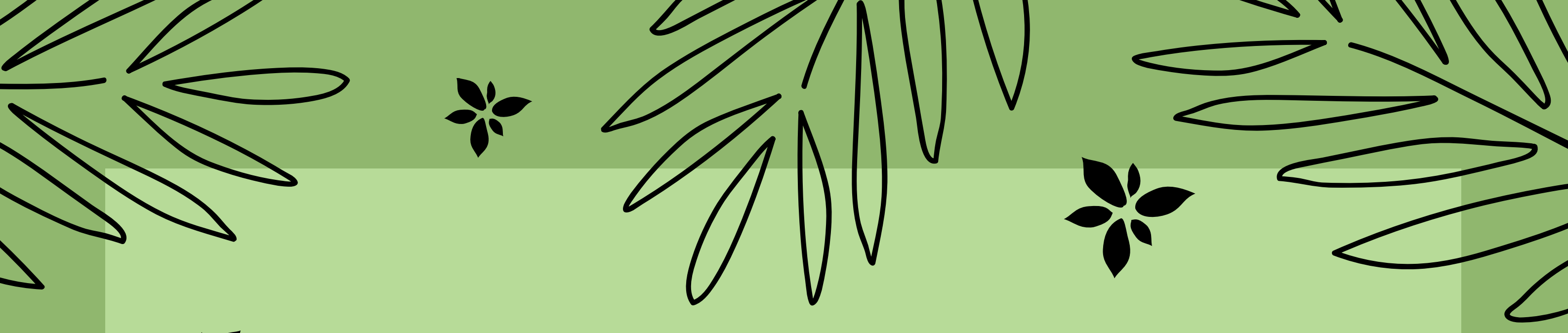
LE GAGNANT EST CELUI QUI A RÉUSSI À POSER TOUTES SES PIÈCES SUR LA MONTAGNE (Y COMPRIS CELLES QU'IL A RÉCUPÉRÉ LORSQUE LA MONTAGNE S'EST EFFONDREE).

LE 13 MAGIQUE



BUT DU JEU :

LE BUT EST D'ADDITIONNER LES POINTS ATTEINTS
APRÈS 3 LANCERS ET D'ARRIVER À 13.
1 JOUEUR ET PLUS À PARTIR DE 7 ANS.



ADDITIONNER 13 EN 3 LANCERS

PRINCIPE DU JEU :

FAIRE ROULER SUCCESSIVEMENT LES 3 BOULES SUR LA PISTE ET ADDITIONNER LES CHIFFRES OÙ LE BOULES SE SONT ARRÊTÉES.

LE GAGNANT EST CELUI QUI OBTIENT 13

ATTENTION : LA PISTE DOIT TOUJOURS ÊTRE INSTALLÉE HORIZONTALEMENT.

AU DÉPART, ON POSE UNE BOULE SUR LA VOIE DE DÉPART ET ON LA POUSSE DE LA MAIN.
CHAQUE JOUEUR A 3 LANCERS.

POUR COMPTER LES POINTS, SE RÉFÉRER SUR LE CÔTÉ DE LA PISTE AVEC LES CHIFFRES.

SI LA BOULE NE DÉPASSE PAS LA VOIE DE DÉPART (AVANT LES VAGUES) OU LA VOIE DE SORTIE (EN BOUT DE PISTE), ON NE COMPTE PAS DE POINT, MAIS ON DÉCOMPTE UN LANCER.

SI LA BOULE ARRIVE EN CREUX DE VAGUE, ON COMPTE LES POINTS CORRESPONDANT SUR LE CÔTÉ DE LA PISTE.

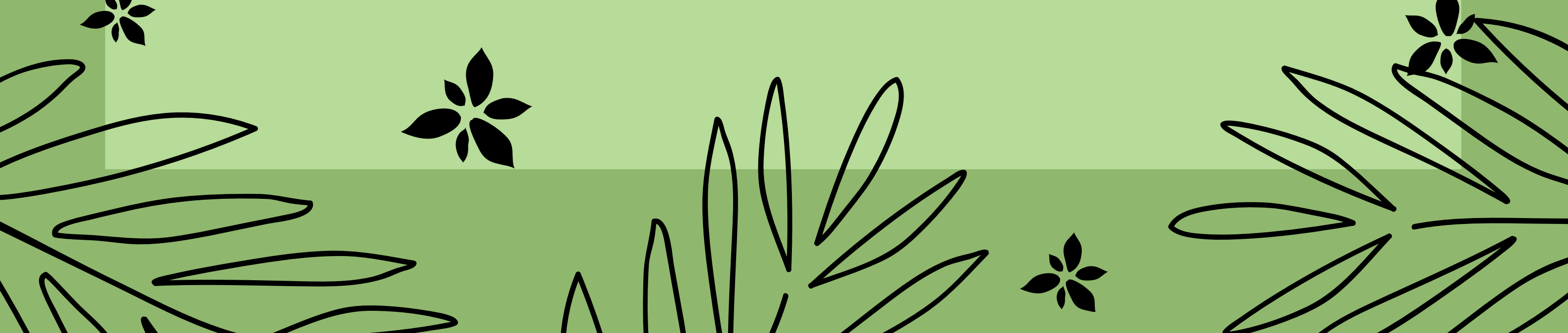
ON POURRA DONNER UN ESSAI SUPPLÉMENTAIRE SI PERSONNE N'A ATTEINT 13.

ET POUR COMPTER LE JOUEUR PEUT AJOUTER OU SOUSTRAIRE LE CHIFFRE OBTENU POUR ÊTRE AU PLUS PRÈS DE 13.

VARIANTES :

CALCUL MENTAL : LE VAINQUEUR EST CELUI QUI OBTIENT LE PLUS GRAND NOMBRE POSSIBLE OU EN NOMBRE DÉFINI D'AVANCE.

ON POURRA UTILISER LES DIFFÉRENTS OPÉRATEURS (+,-,/,X) ET FIXER LE NOMBRE D'ESSAI



LE JEU DE LA GRENOUILLE



BUT DU JEU :

LANCER LES PALETS DANS LES TROUS POUR OBTENIR

UN MAXIMUM DE POINTS !

1 JOUEUR ET + / A PARTIR DE 5 ANS

RÈGLE :

LANCER LES 5 PALETS DANS LES TROUS DE LA GRENOUILLE POUR OBTENIR DES POINTS.

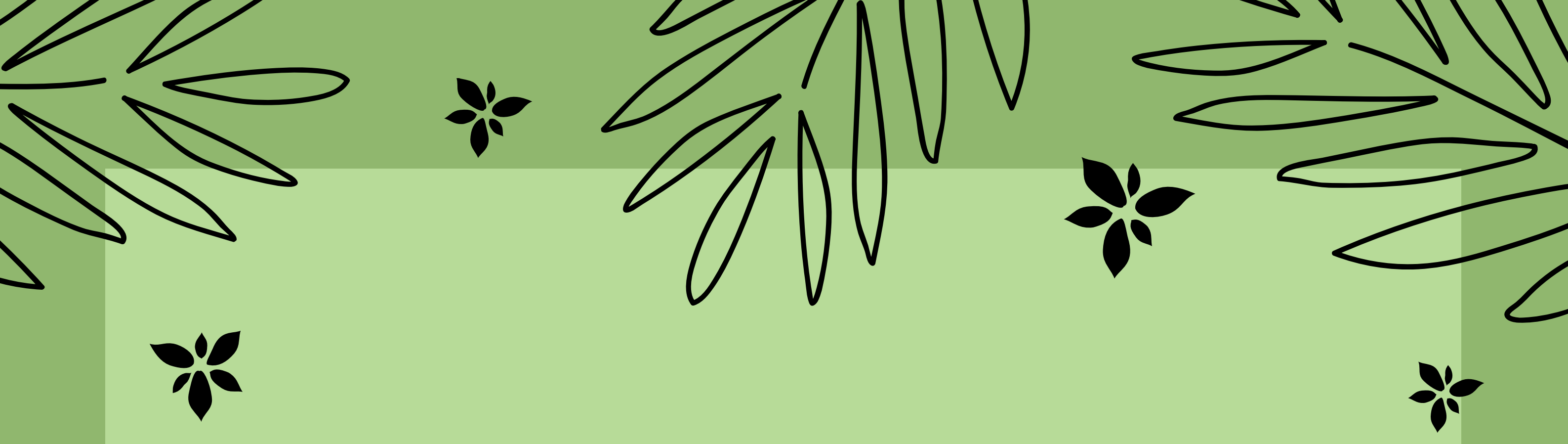
LES JOUEURS ONT DROIT À DEUX ESSAIS

LES JOUEURS QUI OBTIENNENT DES POINTS GAGNENT UNE CROIX.

LE PETIT CARROUSEL DES POULES



BUT DU JEU :
ÊTRE LE PREMIER À COMBLER LES 12 NIDS !
2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 4 ANS.



PRÉPARATION :

LES OEUFS SONT RÉPARTIS DANS LES NIDS PUIS RECOUVERTS PAR UNE POULE

DÉROULEMENT :

TOUR À TOUR, CHAQUE JOUEUR LANCE LE DÉ.

SI LE DÉ INDIQUE 1, 2 OU 3, LE JOUEUR CHOISIT UNE POULE, LA SOULÈVE ET RAMASSE AUTANT D'ŒUFS QUE DE POINTS INDiquÉS PAR LE DÉ (S'IL Y A MOINS D'ŒUFS, LE JOUEUR DOIT SE CONTENTER DE LA QUANTITÉ RESTANTE).

SI LE DÉ INDIQUE UN TRÈFLE, LE JOUEUR CHOISIT UNE POULE ET PREND TOUS LES OEUFS QUI SE TROUVENT DANS LE NID.

FAIRE UN QUART DE TOUR DU PLATEAU À LA FIN DE CHAQUE TOUR DE TABLE.

LA PARTIE SE TERMINE DÈS QU'UN JOUEUR A RAMASSÉ 8 OU 11 ŒUFS (SUIVANT LE NOMBRE DE JOUEUR).



MALETTE BOWLING



BUT DU JEU :

LE JEU CONSISTE À FAIRE TOMBER 9 QUILLES À L'AIDE
DES 12 BOULES EN BUIS, EN UTILISANT LE LANCEUR
ORIENTABLE.

1 JOUEUR À PARTIR DE 5 ANS

DÉROULEMENT :

DEUX MANIÈRES DE JOUER :

- ON ENLÈVE LES QUILLES AU FUR ET À MESURE QU'ELLES TOMBENT (ON FACILITE LE JEU)
- ON LAISSE LES QUILLES COUCHÉES SUR LA PISTE (ON CRÉE DES OBSTACLES)

CALCUL DES POINTS :

LES QUILLES DU 1^{ER} TRIANGLE : 1 POINT

LES QUILLES DU 2^E TRIANGLE : 2 POINTS

LES QUILLES DU 3^E TRIANGLE : 3 POINTS

MAIS IL EST AUSSI POSSIBLE DE COMPTER UN POINT PAR QUILLE.

ASTUCES :

POUR BIEN UTILISER LE LANCEUR :

- L'ORIENTER DANS LA BONNE DIRECTION
- PLACER LA BOULE AU SOMMET DU LANCEUR
- LAISSER GLISSER LA BOULE EN LA LÂCHANT OU LA PROPULSER POUR LUI DONNER DE LA VITESSE

PETIT BILLARD HOLLANDAIS



BUT DU JEU :

LANCER LES PALETS DANS LES 4 COMPARTIMENTS

DANS LE BUT DE GAGNER UN MAX DE POINT !

1 JOUEUR À PARTIR DE 6 ANS.

DÉROULEMENT :

ON PEUT JOUER AU BILLARD HOLLANDAIS DEBOUT OU ASSIS.

LE BUT DU JEU EST DE FAIRE GLISSER LES 30 PALETS INDIVIDUELLEMENT PAR UN MOUVEMENT DE BRAS DANS LES COULOIRS MARQUÉS : 1, 2, 3 ET 4 POINTS.

CHAQUE PARTICIPANT LANCE LES 30 PALETS ET RÉCUPÈRE UNE PREMIÈRE FOIS PUIS UNE DEUXIÈME FOIS LES PALETS QUI N'ONT PAS PÉNÉTRÉS DANS LES COULOIRS. VOUS DISPOSEZ DONC DE TROIS LANCERS.

LES POINTS SONT ACQUIS QUAND LE PALET A DÉPASSÉ LA PARTIE ANTÉRIEURE DE LA PORTE NUMÉROTÉE.

SI UN PALET ENTRE DANS UN COMPARTIMENT PAR DESSUS AU LIEU D'ENTRER PAR L'OUVERTURE, OU S'IL EST PROJETÉ HORS DU JEU, IL NE COMPTE PLUS ET EST PLACÉ DE COTÉ. IL POURRA ÊTRE DE NOUVEAU JOUÉ AU LANCER SUIVANT. SI CELA SE PRODUIT AU TROISIÈME LANCER, CE PALET NE POURRA PAS ÊTRE REJOUÉ. TOUT PALET QUI REVIENT AU DELÀ DE LA LIGNE DE LANCER EST ÉLIMINÉ POUR LE LANCER EN COURS. CHAQUE SÉRIE (SOIT 1 PALET DANS CHAQUE COULOIR) COMPTE 20 POINTS.

APRÈS SON TROISIÈME LANCER, LE JOUEUR COMPTE SES POINTS DE LA MANIÈRE SUIVANTE : LES PALETS QUI NE SONT PAS ENTIÈREMENT RENTRÉS DANS LES CASES NE RAPPORTENT AUCUN POINT.

SI CHAQUE CASE CONTIENT AU MOINS UN PALET, LE JOUEUR MARQUE 20 POINTS, SI CHAQUE CASE CONTIENT AU MOINS 2 PALETS, IL MARQUE 40 POINTS ET AINSI DE SUITE. CHAQUE PALET RESTANT VAUT LE CHIFFRE INDiqué SUR LA CASE.

ENSUITE UN AUTRE JOUEUR PREND LA PLACE ET ESSAIE DE FAIRE UN SCORE PLUS IMPORTANT.

LE VAINQUEUR EST LE JOUEUR AYANT MARQUÉ LE PLUS DE POINTS.

LE MAXIMUM EST DE 148 POINTS, SOIT :
 $7 \text{ SÉRIES} \times 20 \text{ POINTS} = 140 \text{ POINTS}$ ET $2 \text{ PALETS DANS LE COULOIR À 4 POINTS} = 8 \text{ POINTS}$

PUISSANCE 4



BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER JOUEUR À PLACER QUATRE PIONS SUR
UNE LIGNE HORIZONTALE, VERTICALE OU DIAGONALE
CONTINUE.

2 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS



RÈGLES

CHOISISSEZ LE PREMIER JOUEUR.

LE JOUEUR QUI COMMENCE LA PREMIÈRE PARTIE SERA LE DEUXIÈME JOUEUR AU
COURS DE LA DEUXIÈME PARTIE.

A TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR FAIT TOMBER UN DE SES PIONS DANS UNE
FENTE AU SOMMET DU JEU.

LE JEU CONTINUE JUSQU'À CE QU'UN JOUEUR AIT UNE LIGNE CONTINUE DE
QUATRE PIONS DE SA COULEUR.

L'ALIGNEMENT PEUT ÊTRE VERTICAL, HORIZONTAL OU DIAGONAL.

LE PREMIER JOUEUR QUI A FAIT UNE LIGNE CONTINUE DE QUATRE PIONS GAGNE LA PARTIE

QUARTO



BUT DU JEU :

CRÉER SUR LE PLATEAU UN ALIGNEMENT DE 4 PIÈCES
AYANT AU MOINS UN CARACTÈRE COMMUN,
L'ALIGNEMENT PEUT ÊTRE HORIZONTAL, VERTICAL OU
DIAGONAL.

2 JOUEUR À PARTIR DE 6 ANS.

DÉROULEMENT :

- LE PREMIER JOUEUR EST TIRÉ AU SORT
- IL CHOISIT UNE DES 16 PIÈCES ET LA DONNE À SON ADVERSAIRE
- CELUI-CI DOIT LA PLACER SUR UNE DES CASES DU PLATEAU ET CHOISIR UNE DES PIÈCES RESTANTES ET LA DONNER À L'ADVERSAIRE
- À SON TOUR, CELUI-CI LA PLACE SUR UNE DES CASES LIBRES T AINSI DE SUITE..

GAIN DE LA PARTIE

LA PARTIE EST GAGNÉE PAR LE PREMIER JOUEUR QUI ANNONCE "QUARTO"

UN JOUEUR FAIT "QUARTO" ET GAGNE LA PARTIE LORSQUE :

- IL CRÉE UNE LIGNE DE 4 CLAIRES OU 4 FONCÉES OU 4 HAUTES OU 4 BASSES OU 4 CARRÉES OU 4 RONDES OU 4 CREUSES OU 4 PLEINES.

PLUSIEURS CARACTÈRES PEUVENT SE CUMULER :

- IL N'EST PAS OBLIGÉ D'AVOIR POSÉ LES TROIS AUTRES PIÈCES
- IL DOIT FAIRE RECONNAÎTRE SA VICTOIRE EN ANNONÇANT "QUARTO"

SI CE JOUEUR N'A PAS VU L'ALIGNEMENT ET DONNE UNE PIÈCE À L'ADVERSAIRE :

- L'ADVERSAIRE PEUT "À CE MOMENT" ANNONCER "QUARTO" ET GAGNER LA PARTIE.

SI AUCUN DES JOUEURS NE VOIENT L'ALIGNEMENT DURANT LE TOUR DU JEU OÙ IL SE CRÉE, CET ALIGNEMENT PERD TOUTE SA VALEUR ET LA PARTIE SUIT SON COURS.

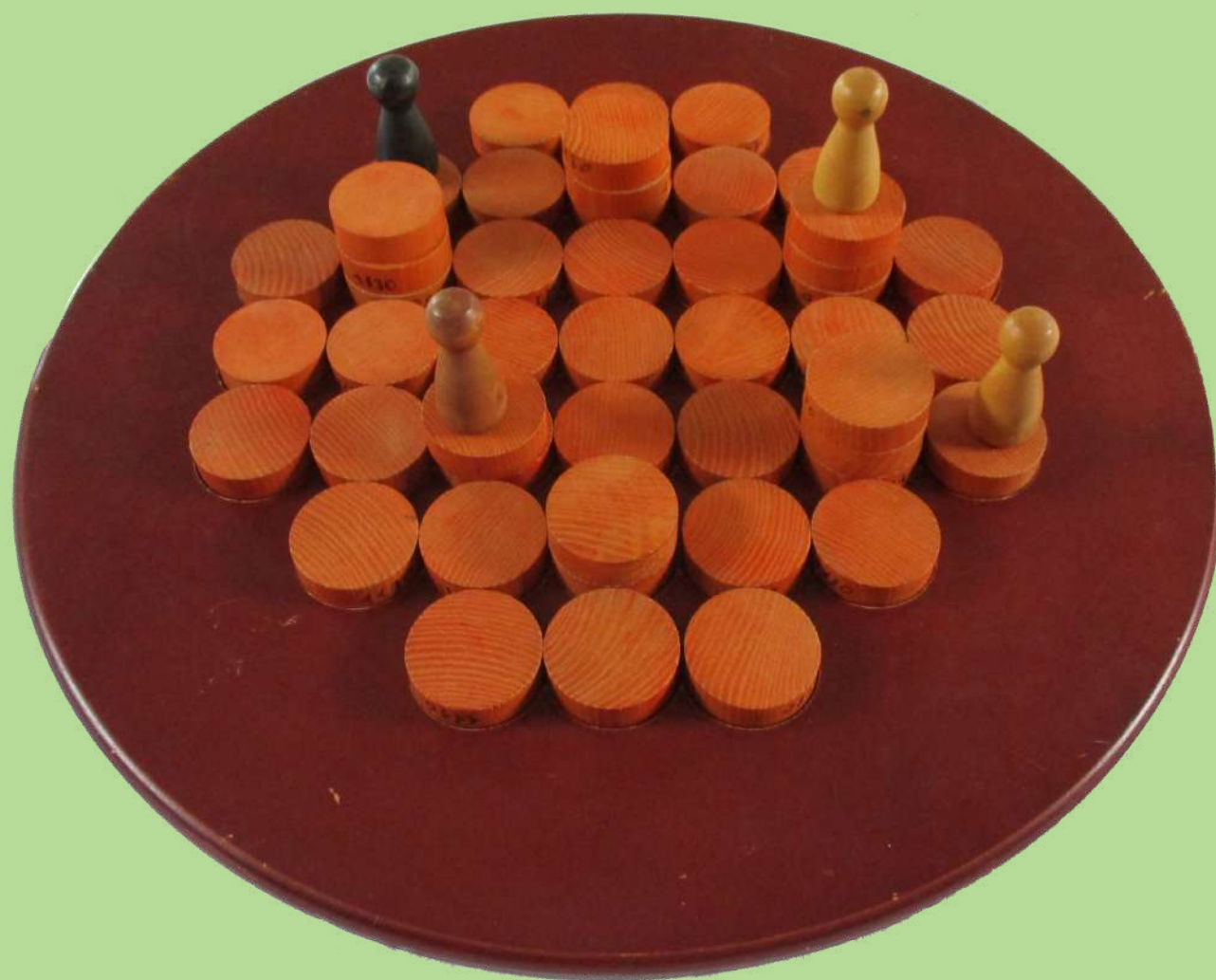
FIN DE LA PARTIE :

- UN JOUEUR ANNONCE "QUARTO"
- TOUTES LES PIÈCES ONT ÉTÉ POSÉES SANS VAINQUEUR

VARIANTE :

LE BUT DU JEU EST DE CRÉER UN ALIGNEMENT OU UN CARRÉ DE 4 PIÈCES AYANT AU MOINS UN CARACTÈRE COMMUN.

QUI VIVE



BUT DU JEU :

METTRE HORS-JEU LES PIONS ADVERSES EN LEUR
EMPÊCHANT TOUT DÉPLACEMENT.

2 À 5 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS.

PRÉPARATION :

EN DÉBUT DE PARTIE, LES PODIUMS SONT DÉPOSÉS SUR LE PLATEAU : LES 37 PREMIERS SONT PLACÉS SUR CHACUNES DES CASES PUIS LES JOUEURS PLACENT À TOUR DE RÔLE, 9 PODIUMS À UN SECOND NIVEAU ET 3 PODIUMS À UN TROISIÈME NIVEAU. CHACUN PLACE SON PION SUR UN PODIUM INNOCUPÉ DE SON CHOIX.

DÉROULEMENT :

À TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR DÉPLACE SON PION ET ENLÈVE UN PODIUM INNOCUPÉ DE SON CHOIX.

DÉPLACEMENT :

LES PIONS SE DÉPLACENT HORIZONTALEMENT, VERTICALEMENT, DIAGONALEMENT D'UN PODIUM À UN AUTRE PODIUM ADJACENT.

POSER SON PION SUR UNE CASE VIDE (SANS PODIUM) OU SUR UN PODIUM DÉJÀ OCCUPÉ EST INTERDIT.

ENLÈVEMENT DES PODIUMS :

LES JOUEURS ENLÈVENT DU PLATEAU L'UN DES PODIUMS INOCCUPÉS RESTANT :

- LE BUT EST DE LIMITER LES DÉPLACEMENTS DE OU DES ADVERSAIRES.
- ENLEVER UN PODIUM OCCUPÉ EST INTERDIT

FIN DE LA PARTIE :

LORSQU'À SON TOUR, UN JOUEUR NE PEUT PAS DÉPLACER SON PION, IL EST ÉLIMINÉ. SON PION EST RETIRÉ DU JEU.

LE DERNIER JOUEUR RESTANT GAGNE LA PARTIE.

VARIANTE :

À 2 JOUEURS, CHACUN DISPOSE DE 2 PIONS. LES RÈGLES RESTENT INCHANGÉES. LE PROPRIÉTAIRE DU DERNIER PION RESTANT GAGNE LA PARTIE.

QUORIDOR



BUT DU JEU :

ATTEINDRE LE PREMIER LA LIGNE OPPOSÉE À SA LIGNE DE DÉPART.

2 OU 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS.

PRÉPARATION :

EN DÉBUT DE PARTIE, LES BARRIÈRES SONT REMISÉES DANS LEUR ZONE DE STOCKAGE (10 PAR JOUEUR). CHAQUE JOUEUR POSE SON PION AU CENTRE DE SA LIGNE DE DÉPART. TIRER AU SORT CELUI QUI COMMENCE.

DÉROULEMENT :

À TOUR DE RÔLE, CHAQUE JOUEUR CHOISIT DE DÉPLACER SON PION OU DE POSER UNE DE SES BARRIÈRES. LORSQU'IL N'A PLUS DE BARRIÈRE, LE JOUEUR N'A PAS LE CHOIX DE DÉPLACER SON PION.

DÉPLACEMENT :

LES PIONS SE DÉPLACENT D'UNE CASE HORIZONTALEMENT OU VERTICALEMENT EN AVANT OU EN ARRIÈRE . LES BARRIÈRES DOIVENT ÊTRE CONTOURNÉES.

POSE DES BARRIÈRES :

UNE BARRIÈRE DOIT ÊTRE POSÉE EXACTEMENT ENTRE 2 BLOCS DE 2 CASES. LA POSE DE BARRIÈRE A POUR BUT DE SE CRÉER SON PROPRE CHEMIN OU DE RALENTIR L'ADVERSAIRE MAIS IL EST INTERDIT DE LUI FERMER TOTALEMENT L'ACCÈS À SA LIGNE DE BUT : IL FAUT TOUJOURS LUI LAISSER UNE SOLUTION.

FACE À FACE :

.QUAND LES 2 PIONS SE RETROUVENT EN VIS-À-VIS SUR 2 CASES VOISINES NON SÉPARÉES PAR UNE BARRIÈRE, LE JOUEUR DONT C'EST LE TOUR PEUT SAUTER SON ADVERSAIRE ET SE PLACER DERRIÈRE LUI.

SI UNE BARRIÈRE EST SITUÉ DERRIÈRE LE PION SAUTÉ, LE JOUEUR PEUT CHOISIR DE BIFURQUER À DROITE OU À GAUCHE DU PION SAUTÉ.

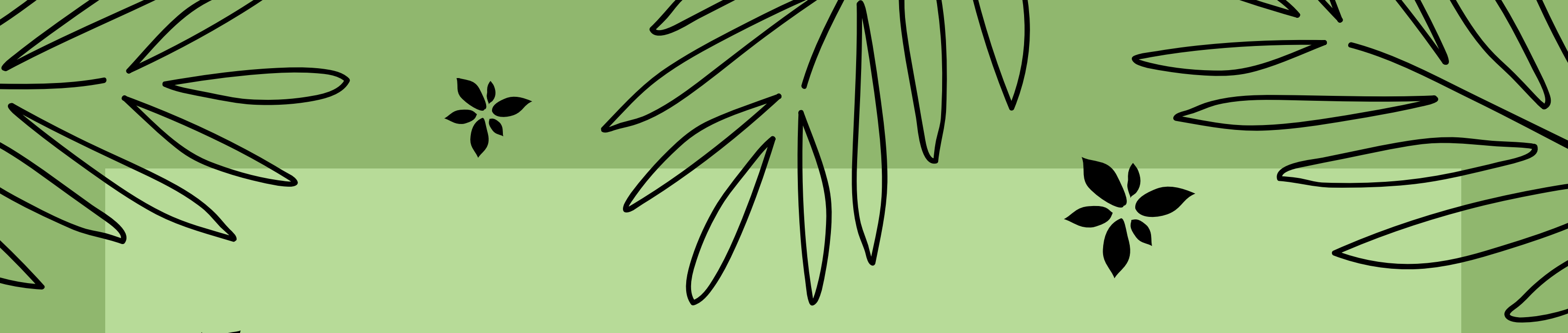
FIN DE LA PARTIE :

LE PREMIER JOUEUR QUI ATTEINT UNE DES 9 CASES DE LA LIGNE OPPOSÉE) SA LIGNE DE DÉPART À GAGNER LA PARTIE

RAPID' FOOT



BUT DU JEU :
MARQUER DES BUTS DANS LE CAMP OPPOSÉ !
2 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.



PRÉPARATION :

VISSEZ AU MILIEU DU JEU LA PLAQUE DE SÉPARATION DES CAMPS À L'AIDE DES 2 MOLETTES DE FIXATION.

DONNEZ UNE RAQUETTE À CHAQUE JOUEUR.

PLACEZ UNE BILLE DE BOIS À L'ENGAGEMENT CHEZ LE PLUS JEUNE JOUEUR.

DÉROULEMENT :

IL Y A DEUX CAMPS ET DEUX BUTS COMME SUR UN TERRAIENTRE LE POUCE ET L'INDEX N DE FOOTBALL.

À L'AIDE DE LA RAQUETTE TENUE À L'EMPLACEMENT DU TROU ET MAINTENUE À L'HORIZONTALE, IL FAUT FAIRE ENTRER LA BILLE DE BOIS DANS LA CAGE ADVERSE ET MARQUER LE MAXIMUM DE BUTS.

(L'OUVERTURE EN PETIT PONT PRATiquÉE DANS LA RAQUETTE EMPÊCHE DE FAIRE DE L'OBSTRUCTION).

SI LA BILLE SORT DU JEU, IL Y A "TOUCHE" AU PROFIT DE L'ADVERSAIRE QUI RÉENGAGE DANS SON CAMP.

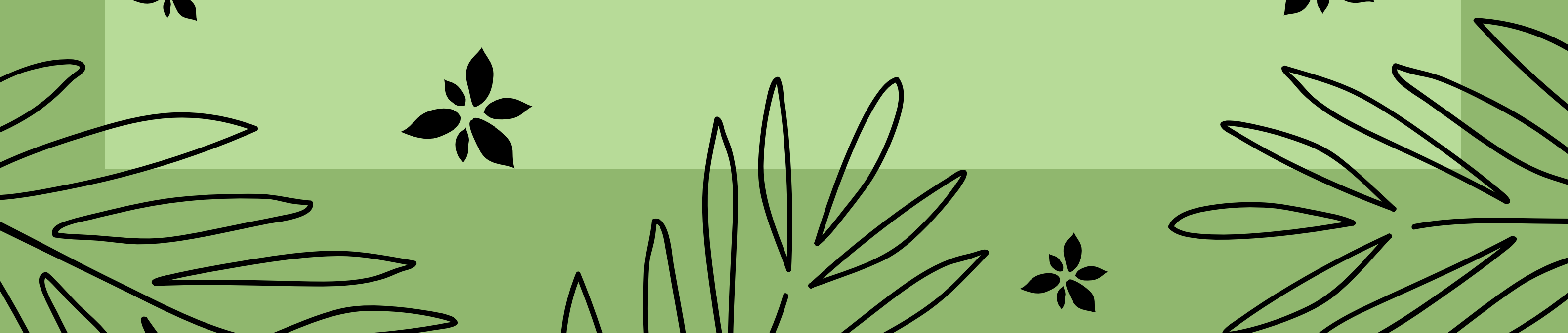
CALCUL DES POINTS :

ON COMPTE LES BUTS EN DÉPLAÇANT LES "BILLES COMPTEURS" SUR LA SÉPARATION CENTRALE D'UN CRAN À UN AUTRE.

FIN DE LA PARTIE :

LE PREMIER JOUEUR QUI A MARQUÉ 5 BUTS EST LE VAINQUEUR.

ON PEUT AUSSI JOUER EN UN TEMPS DONNÉ, COMME AU FOOT, EN 2 MI-TEMPS.



REVEIL DES PAPILLONS



BUT DU JEU :

UN JEU COOPÉRATIF CONVIVIAL OÙ LES JOUEURS
DOIVENT LIBÉRER TOUS LES PAPILLONS AVANT QUE LES
RAYONS DU SOLEIL N'AIENT DISPARU. LES PAPILLONS
S'ENVOLERONT ILS AVANT LA PLUIE ?
2 À 12 JOUEURS À PARTIR DE 4 ANS.

PRÉPARATION :

METTRE LES PLAQUETTES "NUAGES" DE CÔTÉ SUR LA TABLE.
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 2 RAYONS DE MÊME COULEUR CÔTÉ À CÔTÉ. ENSUITE, POSER LES PAPILLONS AU BOUT DES RAYONS, DANS LES TROUS PRÉVUS À CET EFFET.

RÈGLE :

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.

FIN DE LA PARTIE :

LA PARTIE SE TERMINE LORSQUE :

- UN JOUEUR (OU UNE ÉQUIPE) A RAMASSÉ TOUS SES PAPILLONS, IL EST ALORS DÉCLARÉ VAINQUEUR.
- LES 10 NUAGES SONT POSITIONNÉS AUTOUR DU ROND CENTRAL DU SOLEIL. DANS CE CAS, PERSONNE NE GAGNE.

VARIANTE :

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 OU DANS L'ÉCHEC.

LE JOUEUR RAMASSE LE PAPILLON LORSQU'IL AURA VIDÉ SES 2 RAYONS. QUAND UN JOUEUR A RAMASSÉ SON OU SES PAPILLONS, IL PEUT AIDER SON OU SES PARTENAIRES.

FIN DE PARTIE :

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, TOUS LES JOUEURS ONT PERDU.

JEU SANS COULEUR :

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.

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI AURA RAMASSÉ LE PLUS DE PAPILLONS.

JEU POUR CRÉER LE SOLEIL :

ON N'UTILISERA PAS LES PLAQUETTES NUAGES.

POSER TOUS LES PAPILLONS 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.

SALADE DE FRUITS



BUT DU JEU :

CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON FRUIT ET TOURNE LA FLÈCHE... A
TOUR DE RÔLE, CHACUN SE DÉPLACE SUR LE PLATEAU DE JEU EN
SUIVANT LE FRUIT SÉLECTIONNÉ PAR LA FLÈCHE. LE PREMIER ARRIVÉ
DANS LE PANIER CORRESPONDANT À SON FRUIT A GAGNÉ.
DE 2 À 6 JOUEURS. A PARTIR DE 3 ANS.

MONTAGE DU JEU

CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON FRUIT QU'IL DEVRA AMENER DANS LE PANIER CORRESPONDANT.

EXEMPLE: JE CHOISIS LES CERISES, JE PRENDS LE PION ROUGE QUE JE DEVRAI AMENER AU PANIER AUX MOTIFS SÉRIGRAPHIÉS EN ROUGE.

DÉROULEMENT :

LE POINT DE DÉPART DE CHAQUE JOUEUR SE SITUE À GAUCHE DU FRUIT CHOISI. 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. 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 L'AIGUILLE LUI INDIQUE UN FRUIT DÉPASSANT LE SIEN, NOUS POUVONS: "SOIT LE FAIRE RECULER AU FRUIT INDIQUÉ PAR L'AIGUILLE "SOIT LUI DEMANDER DE REFAIRE UN TOUR.

FIN DE PARTIE :

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI AURA PLACÉ, LE PREMIER, SON PION DANS LE PANIER.

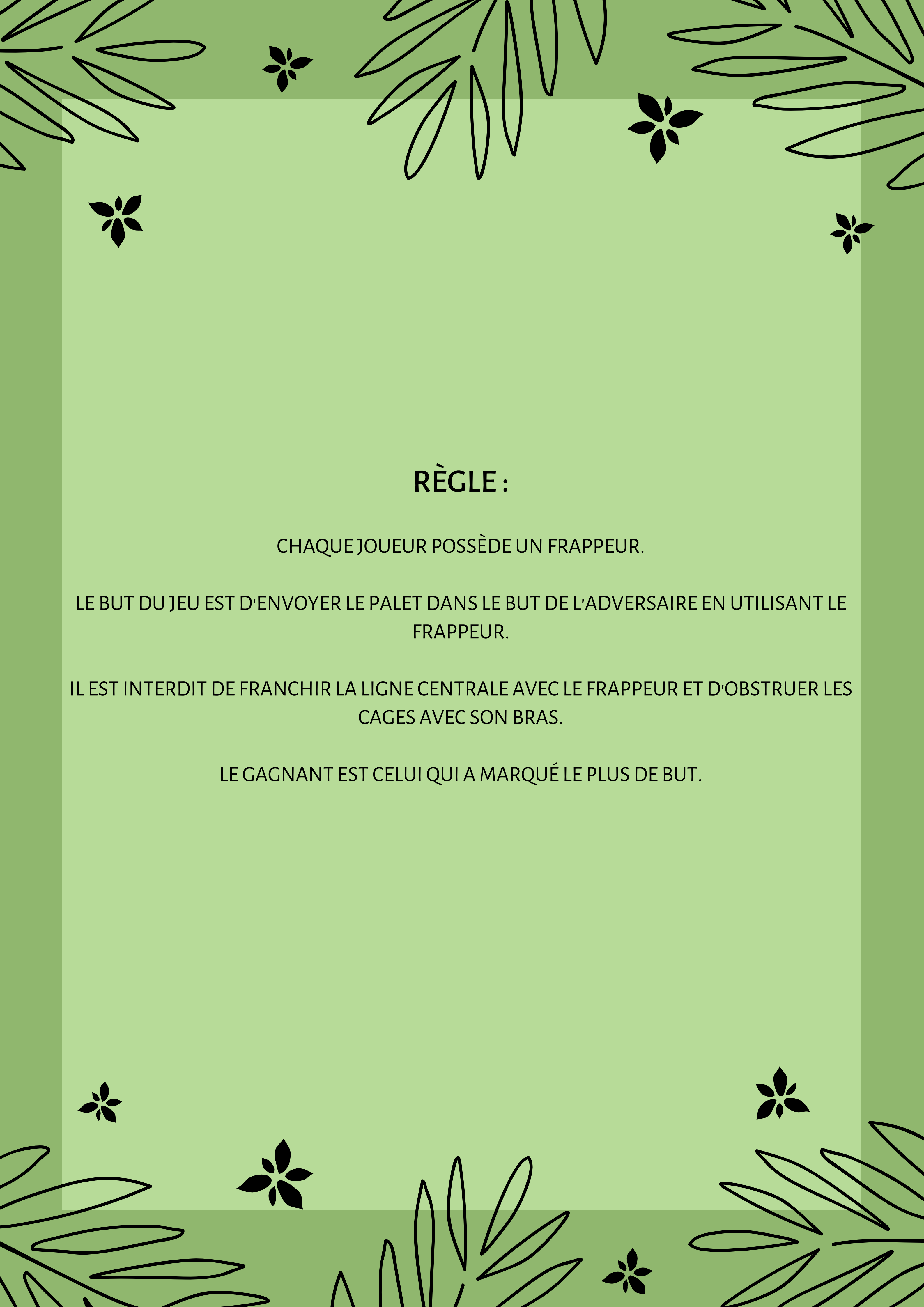
SHUFFLE PUCK



BUT DU JEU :

FRAPPEZ LE PALET ET TENTER DE METTRE LE BUT CHEZ L'ADVERSAIRE.

2 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS.



RÈGLE :

CHAQUE JOUEUR POSSÈDE UN FRAPPEUR.

LE BUT DU JEU EST D'ENVOYER LE PALET DANS LE BUT DE L'ADVERSAIRE EN UTILISANT LE FRAPPEUR.

IL EST INTERDIT DE FRANCHIR LA LIGNE CENTRALE AVEC LE FRAPPEUR ET D'OBSTRUER LES CAGES AVEC SON BRAS.

LE GAGNANT EST CELUI QUI A MARQUÉ LE PLUS DE BUT.

STICKASI



BUT DU JEU :

LE JOUEUR QUI SE DÉBARRASSE DE SES PALETS LE PREMIER GAGNE

LA PARTIE !

2 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS.

RÈGLE N°1 :

MISE EN PLACE DU JEU :

CHACUN DES JOUEURS, FACE À FACE, PLACE 5 PALETS DANS SON CAMP

BUT DU JEU :

ETRE LE PREMIER À AVOIR PROPULSÉ LA TOTALITÉ DES PALETS PRÉSENTS DANS SON CAMP.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

AU TOP DÉPART, CHAQUE JOUEUR VA TENTER D'EXPULSER LES PALETS, PRÉSENTS DANS SON CAMP, À L'AIDE DES LANCEURS.

LES PALETS DEVRONT OBLIGATOIREMENT PASSER À TRAVERS L'UNE DES OUVERTURES DE LA CHICANE CENTRALE.

LES DEUX JOUEURS JOUENT SIMULTANÉMENT ET LE PLUS VITE POSSIBLE.

FIN DE LA PARTIE :

LE PREMIER JOUEUR QUI A PROPULSÉ TOUS LES PALETS QU'IL AVAIT DANS SON CAMP A GAGNÉ.

RÈGLE N°2

MISE EN PLACE DU JEU :

CHACUN DES JOUEURS, FACE À FACE, UN JOUEUR COMMENCE.

BUT DU JEU :

ETRE LE PREMIER A AVOIR MARQUÉ 5 BUTS DANS LE CAMP DE L'ADVERSAIRE.

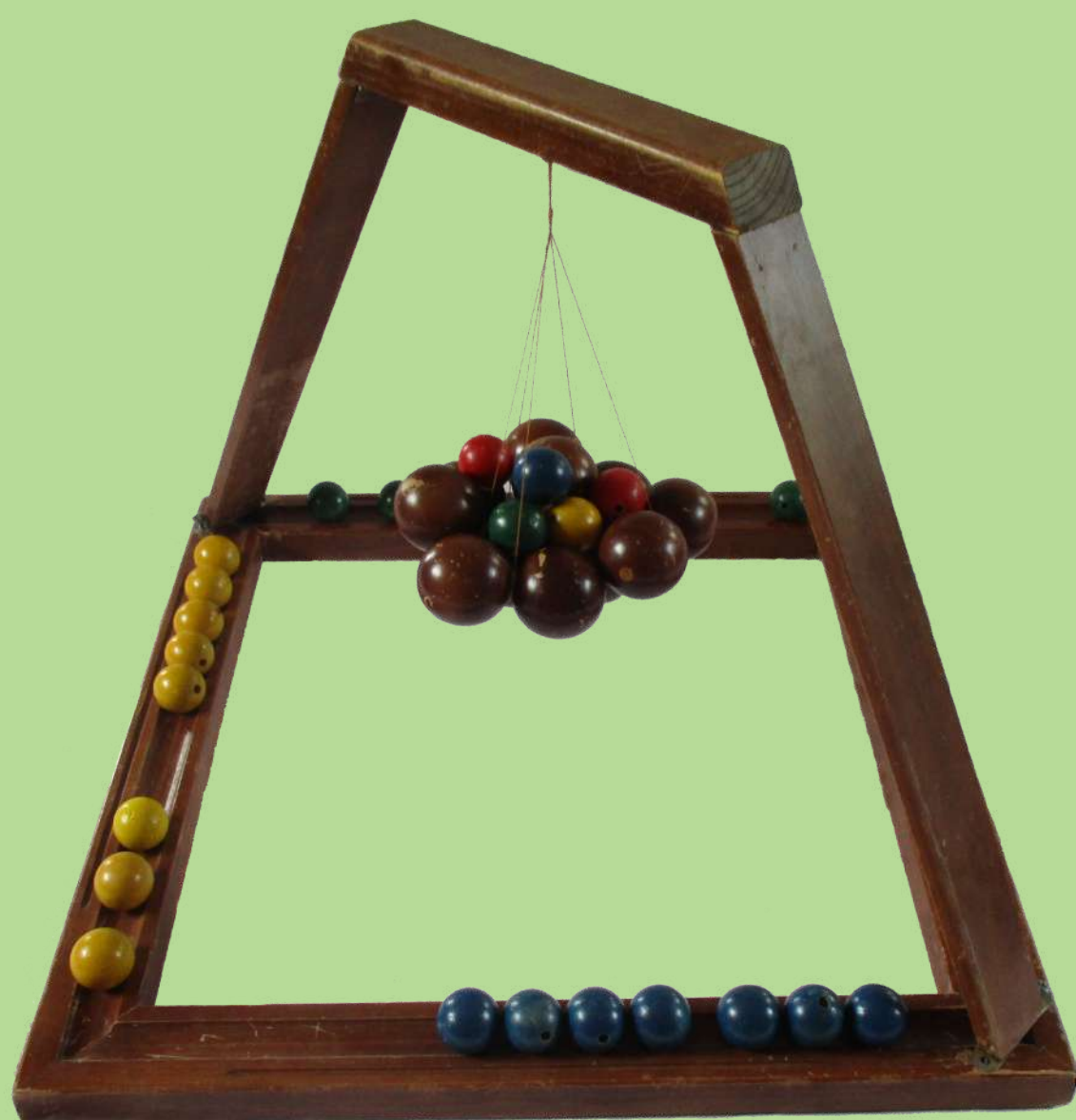
DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

AU TOP DÉPART, CHAQUE JOUEUR VA TENTER DE MARQUER UN BUT DANS LE CAMP DE L'ADVERSAIRE A L'AIDE DE SON LANCEUR.

FIN DE LA PARTIE :

LE PREMIER JOUEUR QUI A MARQUÉ 5 POINTS A GAGNÉ.

SUSPENS



BUT DU JEU :

LE JOUEUR QUI A RÉUSSI À PLACER TOUTES SES BOULES A GAGNÉ !

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 6 ANS.

PRÉPARATION :

INSTALLER LE CADRE SUPPORT BIEN À PLAT PRÊT À RECEVOIR LA POTENCE.
PLACER LA POTENCE SUR LE CADRE SUPPORT EN FAISANT CORRESPONDRE LES PARTIES MÉTALLIQUES ET VISSER LES 4 VIS.
SUSPENDRE LA GRAPPE DE GROSSES BOULES AU CROCHET.
PLACER LES BOULES EN COULEUR DANS LES RAINURES DU CADRE-SUPPORT.
PLACER LES MIKADOS DANS LES RAINURES

RÈGLE :

IL CONSISTE À PLACER LES BOULES EN COULEUR AU CENTRE DU JEU, SUR LA GRAPPE DE GROSSES BOULES SANS LES FAIRE TOMBER.
LES PETITES BOULES DE COULEURS SONT PLACÉES À LA MAIN OU AVEC LE MIKADO.

DÉROULEMENT :

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE COULEUR DE BOULES ET REÇOIT UN MIKADO.
CHACUN À LEUR TOUR, LES JOUEURS PLACENT UNE BOULE SUR LA GRAPPE CENTRALE. LE JOUEUR SUIVANT FAIT DE MÊME ET AINSI DE SUITE.

LE JOUEUR QUI FAIT TOMBER UNE OU PLUSIEURS BOULES EN PLAÇANT LA SIENNE LES RÉCUPÈRE. IL ATTEND SON TOUR POUR PLACER UNE NOUVELLE BOULE.

LE JOUEUR QUI N'A PLUS DE BOULE DEVANT LUI A GAGNÉ.
ON PEUT ALORS RECOMMENCER UNE PARTIE OU LAISSER LES AUTRES TERMINER.

PETIT PLUS :

- L'UTILISATION DU MIKADO OU DES MAINS EST LAISSÉE L'APPRÉCIATION DES JOUEURS. ON PEUT CONVENIR D'UNE PARTIE AVEC L'UTILISATION DES MAINS SANS MIKADO ET INVERSEMENT.
- LA COULEUR DES BOULES N'A D'IMPORTANCE QU'AU DÉBUT.
- LE JOUEUR PLACE UNE BOULE À LA FOIS ET C'EST AU JOUEUR SUIVANT
- PENDANT LE JEU, LA GRAPPE CENTRALE SE STABILISE SEULE. IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE RESSERRER LES BOULES ENTRE ELLES.

TAOU



BUT DU JEU :

CE JEU CONSISTE À METTRE LES BOULES DANS LES TROUS !

1 JOUEUR À PARTIR DE 5 ANS.

RÈGLE :

IL FAUT METTRE LES 10 BOULES DANS LES TROUS
ET MARQUER UN MAXIMUM DE POINTS.

POUR CELA, IL FAUT ORIENTER LE LANCEUR DANS LA DIRECTION SOUHAITÉE
ET LÂCHER LA BOULE DU HAUT DU PETIT TOBOGGAN.

SELON LA COULEUR DU TROU, LE NOMBRE DE POINTS EST PLUS OU MOINS IMPORTANT.

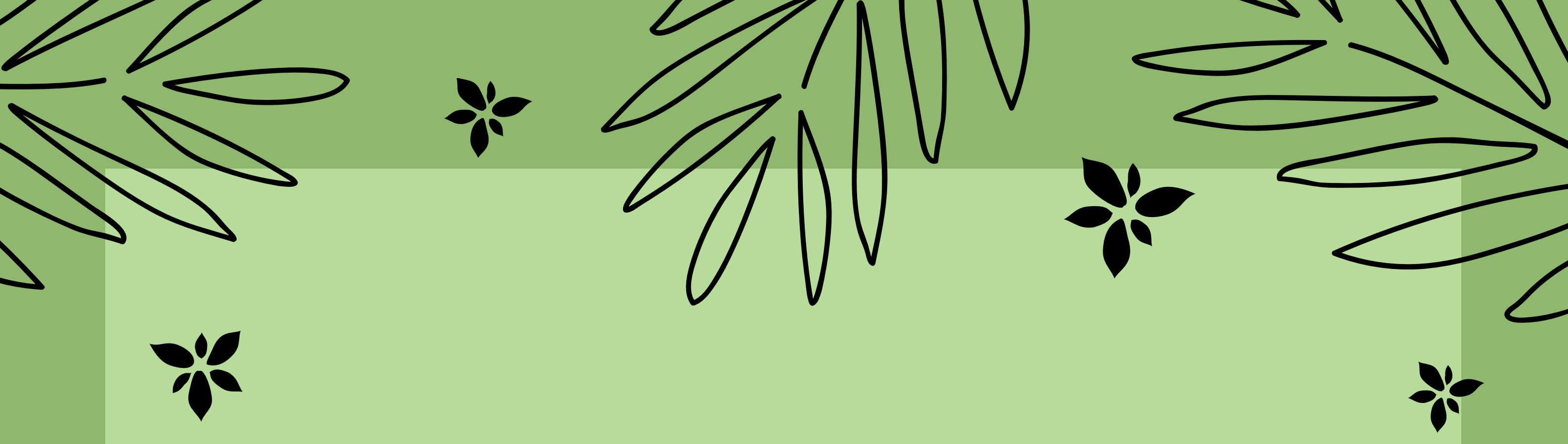
TRAPENUM



BUT DU JEU :

LE JOUEUR QUI A RETROUVÉ LE PLUS DE PAIRES A GAGNÉ !

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 5 ANS..



PRÉPARATION :

INSÉRER TOUS LES OBJETS DANS LE TRAPENUM.

RÈGLE :

2, 3 OU 4 JOUEURS SE PLACENT DEVANT LE TRAPENUM.

AU TOP DÉPART, CHAQUE JOUEUR DOIT RETROUVER SEULEMENT À L'AIDE DES MAINS DES
PAIRES D'OBJET.

SI DEUX OBJETS NON APPAIRÉS SONT SORTIS, ILS DOIVENT ÊTRE REMIS DANS LE
TRAPENUM.

LORSQU'UN JOUEUR TROUVE UNE PAIRE, IL LES DÉPOSE DANS SON COMPARTIMENT.

LE JEU SE TERMINE LORSQU'IL N'Y A PLUS D'OBJET DANS LE TRAPENUM.

LE VAINQUEUR EST CELUI QUI A TROUVÉ LE PLUS DE PAIRE.



VILLA PALETTI



BUT DU JEU :

POSER LE MAXIMUM DE COLONNES DE SA COULEUR SUR LE PLATEAU,
SANS FAIRE TOMBER LA TOUR!

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS.

PRÉPARATION :

POSEZ LA BASE AU MILIEU DE LA TABLE. PRÉPAREZ LES CINQ PLATEAUX, LE SCEAU ET LE PETIT CROCHET. LES JOUEURS PLACENT TOUS ENSEMBLE ET COMME ILS LE SOUHAITENT LES COLONNES SUR LA BASE.

PUIS ILS INSTALLENT LE PLATEAU BLEU DE MANIÈRE À CE QU'IL SOIT PARFAITEMENT STABLE ET REPOSE BIEN SUR TOUTES LES COLONNES.

DÉROULEMENT :

ATTRIBUTION DES COULEURS :

LE JOUEUR LE PLUS JEUNE LANCE LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE POUR DÉTERMINER QUELLE SERA SA COULEUR DE COLONNE. ENSUITE, LES AUTRES JOUEURS FONT DE MÊME, À TOUR DE RÔLE, JUSQU'À CE QU'ILS AIENT TOUS UNE COULEUR DE COLONNE DÉFINIE. CHAQUE JOUEUR OBTIENT CINQ COLONNES DE SA COULEUR. LE JOUEUR QUI REÇOIT LES COLONNES DE LA DERNIÈRE COULEUR COMMENCE LA PARTIE.

CONSTRUCTION :

LES JOUEURS PARTICIPENT À LA CONSTRUCTION, À TOUR DE RÔLE, ET EN SUIVANT LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

ILS DOIVENT TOUJOURS RESPECTER LE RÉGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION.

UN PROJET DE CONSTRUCTION RÉUSSI :

UN JOUEUR CHOISIT LA COLONNE DE SON CHOIX DANS SA COULEUR (LA COLONNE DOIT ÊTRE ISOLÉE OU AU-DESSOUS D'UN PLATEAU) ET LA PLACE SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT. IL PEUT CHOISIR UNE COLONNE DE N'IMPORTE QUEL PLATEAU. S'IL RÉUSSIT À PLACER LA COLONNE SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT, IL PASSE LA MAIN AU JOUEUR SUIVANT.

UN PROJET DE CONSTRUCTION INTERROMPU :

SI UN PROJET DE CONSTRUCTION MENACE D'ÉCHOUER, LE JOUEUR PEUT, À TOUT MOMENT, INTERROMPRE SA TENTATIVE.

SI C'EST LE CAS, IL DOIT REMETTRE LA COLONNE CHOISIE OÙ IL L'AVAIT PRISE ET NE DOIT PLUS L'UTILISER DANS AUCUN AUTRE PROJET DE CONSTRUCTION PENDANT TOUTE LA PARTIE.

PLACER UN NOUVEAU PLATEAU AU-DESSUS DE LA VILLA

SI UN JOUEUR AFFIRME QU'IL NE PEUT PLACER AUCUNE DE SES COLONNES SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT SANS QUE LA VILLA PALETTI NE S'ÉCROULE, IL SOLLICITE LA PERMISSION DE POUVOIR PLACER UN NOUVEAU PLATEAU SUR LA CONSTRUCTION.

LES AUTRES JOUEURS PEUVENT PROTESTER CONTRE CETTE DEMANDE :

- LE JOUEUR QUI PROTESTE LE PREMIER DOIT ALORS PLACER, LUI-MÊME, UNE DES COLONNES, QUI APPARTIENNENT AU JOUEUR QUI A FAIT LA DEMANDE, SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT. S'IL RÉUSSIT, CETTE COLONNE EST ÉCARTÉE DU JEU. S'IL NE RÉUSSIT PAS, LE JOUEUR QUI A PRÉSENTÉ LA DEMANDE PEUT PRENDRE UNE DES COLONNES APPARTENANT À CELUI QUI A PROTESTÉ ET S'ÉCARTER DU JEU.

SI AUCUN JOUEUR NE PROTESTE, LE JOUEUR QUI A FAIT LA DEMANDE PEUT PLACER LE NOUVEAU PLATEAU SUR LES COLONNES DU PLUS HAUT NIVEAU.

LE NOUVEAU PLATEAU PEUT MAINTENANT ÊTRE DÉCALÉ PAR RAPPORT À LA BASE. LE NOUVEAU PLATEAU DOIT AU MOINS REPOSER SUR TROIS COLONNES. SI CE N'EST PAS POSSIBLE, LE JOUEUR NE PEUT PAS PLACER DE NOUVEAU PLATEAU ET IL PASSE SON TOUR. LE JOUEUR QUI FAIT LA DEMANDE NE PEUT, EN AUCUN CAS, PLACER UNE COLONNE SUR LE NOUVEAU PLATEAU QU'IL VIENT D'INTRODUIRE.

REGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION

1. SI VOUS ENLEVEZ UNE COLONNE, VOUS POUVEZ STABILISER ET SOULEVER LÉGÈREMENT LES PLATEAUX AVEC LES MAINS. MAIS VOUS DEVEZ TOUJOURS RÉTABLIR LA POSITION ORIGINALE DES PLATEAUX DE MANIÈRE À CE QU'AUCUNE COLONNE ISOLÉE NE SOIT RECOUVERTE.
2. AU MOMENT OÙ L'ON PLACE LE PLATEAU SUR LES COLONNES, ON NE DOIT PAS LES STABILISER.
3. AUCUNE COLONNE NE PEUT ÊTRE À MOITIÉ SUR LE PLATEAU.
4. ON DOIT TOUJOURS CONSTRUIRE LES PLATEAUX EN SUIVANT L'ORDRE ÉTABLI (DU BAS VERS LE HAUT) : BLEU - VERT - JAUNE - ORANGE - ROUGE
5. ON PEUT UTILISER LE PETIT CROCHET POUR ENLEVER LES COLONNES
6. POUR CHAQUE PROJET DE CONSTRUCTION, ON NE PEUT CHOISIR OU TOUCHER (AVEC LES MAINS OU AVEC LE PETIT CROCHET) QU'UNE SEULE COLONNE. ON NE PEUT DONC NI TENTER SA CHANCE AVEC UNE DEUXIÈME COLONNE, NI DÉPLACER LES AUTRES COLONNES.

7. ON NE DOIT PAS UTILISER LES COLONNES QUI SE TROUVENT DÉJÀ SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT.

8. ON NE DOIT JAMAIS POSER UNE COLONNE PAR DESSUS UNE AUTRE. SAUF LORSQU'IL S'AGIT DU DERNIER PLATEAU, C'EST-À-DIRE LE PLATEAU ROUGE. SUR CE PLATEAU-LÀ, ON EST AUTORISÉ À LE FAIRE.

LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE :

À PARTIR DU PLATEAU VERT, LA COMPÉTITION POUR GAGNER LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE COMMENCE. LE PREMIER JOUEUR QUI RÉUSSIT À POSER UNE COLONNE SUR LE PLATEAU VERT RECEVRA LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE. LE SCEAU CHANGE DE PROPRIÉTAIRE LORS DU CALCUL DES POINTS. C'EST LE JOUEUR QUI OBTIENT LE PLUS DE POINTS QUI RÉCUPÈRE ALORS LE SCEAU.

LA VALEUR DES COLONNE :

GROSSE COLONNE RONDE : 3 POINTS

COLONNE HEXAGONALE : 2 POINTS

FINE COLONNE RONDE : 1 POINT

SI DEUX JOUEURS OBTIENNENT LE MÊME NOMBRE DE POINTS, LE JOUEUR QUI AVAIT GAGNÉ LE SCEAU, LE GARDE.

LES JOUEURS REÇOIVENT DES POINTS POUR TOUTES LES COLONNES, DE LEUR COULEUR, QUI SE TROUVENT SUR LE PLATEAU LE PLUS HAUT LORSQUE LE TOUR PREND FIN. MAIS SI UN JOUEUR PLACE UN NOUVEAU PLATEAU SUR LES COLONNES, TOUS LES POINTS QUE LES JOUEURS ONT GAGNÉ JUSQUE LÀ SONT ANNULÉS. C'EST ALORS LE JOUEUR QUI PLACE LA PREMIÈRE COLONNE SUR LE NOUVEAU PLATEAU QUI REÇOIT LE SCEAU.

LORSQU'UN JOUEUR REÇOIT LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE, IL LE PLACE DEVANT LUI, DE MANIÈRE À CE QUE LES AUTRES JOUEURS PUISSENT VOIR LA COULEUR DU PROPRIÉTAIRE PRÉCÉDENT

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR :

LA PARTIE PREND FIN AU MOMENT OÙ LA VILLA PALETTI S'ÉCROULE OU SI AUCUN JOUEUR NE PLEUT PLACER UNE COLONNE OU UN PLATEAU SUR LE NIVEAU LE PLUS HAUT.

LE JOUEUR QUI POSSÈDE, À CE MOEMNT-LÀ, LE SCEAU DU MAÎTRE D'OEUVRE GAGNE LA PARTIE. SAUF BIEN-SÛR, DANS LE CAS OÙ C'EST LE PROPRIÉTAIRE DU SCEAU QUI FAIT ÉCROULER LA VILLA ! DANS UN TEL CAS, LE SCEAU EST PLACÉ DEVANT SON PROPRIÉTAIRE, INDIQUE LA COULEUR DU PROPRIÉTAIRE PRÉCÉDENT ET C'EST CELUI QUI GAGNE LA PARTIE.

WEYKICK



BUT DU JEU :

LE BUT DU JEU EST DE TIRER LA BALLE DANS LE BUT ADVERSE. CELUI
QUI MARQUE EN PREMIER 10 BUTS, GAGNE LA PARTIE !

2 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS.

DÉROULEMENT :

LE BUT DU JEU EST DE TIRER LA BALLE DANS LE BUT ADVERSE.
CELUI QUI MARQUE EN PREMIER 10 BUTS A GAGNÉ LA PARTIE.

LES FIGURINES SONT GUIDÉES PAR UN AIMANT POSÉ SOUS LE TERRAIN DE JEU.
CHAQUE JOUEUR NE PEUT SE DÉPLACER QUE DANS SA PROPRE MOITIÉ DU TERRAIN.

LE JOUEUR QUI A ENCAISSÉ UN BUT RÉENGAGE LE JEU À PARTIR DE SA MOITIÉ DE TERRAIN.
SI LA MAGNETTE TOMBE, LE BUT N'EST PAS VALABLE.