

CATALOGUE DES JEUX TRADITIONNELLS



Accro d'aventures met à votre disposition 80 jeux en bois pour organiser vos événements.

Ce support ludique lié à la simplicité des règles permet de créer du lien inter générationnel entre les participants et favorise les moments de partage et de convivialité.

La variété des jeux permet de challenger en famille, entre amis, entre collègues de travail, et toujours dans le plaisir de faire et jouer ensemble pour partager de bons moments.

A l'heure où les jeux riment souvent avec vidéo, redécouvrez l'espace d'un instant, les joies des jeux simples et amusants.

Ces jeux ont été testés et approuvés dans de nombreux événements !

Anniversaires

Mariages, Cocktails

Séminaires, réceptions, Fêtes de village

Accueils de loisirs, Ecoles, Associations

EHPAD

Festivals...

Ces jeux s'articulent autour des différentes thématiques :

Adresse

Coopération

Dextérité

Lancer

Mémoire

Réflexion

Stratégie

LES TARIFS

Le lot de 6 jeux

La journée 90 €

Le lot de 10 jeux

La journée 144 €

Le lot de 15 jeux

La journée 216 €

Le lot de 20 jeux :

La journée 288 €

RAJOUTER

2 jours consécutifs: + 40 €

3 jours consécutifs: + 45 €

4 jours consécutifs: + 50 €

5 jours consécutifs: + 55 €

La location 20 jeux + 1 animateur : (hors frais de déplacement)

1/2 journée / la journée

370 €

Frais de livraison

Au départ de Balizac A/R

Prix du km

0,666 € / km

ACCRO AVENTURES

782 Rte Saint Martin 33730 BALIZAC

Manuobry@orange.fr

06 80 61 53 63



SPEEDBALL

Règles :

Vous serez mis à rude épreuve car à l'aide du marteau vous devrez repoussez toutes les billes qui viennent dans votre direction. La partie commence calmement puisqu'elle débute avec 2 billes.

Les autres billes seront percutées et délogées de leur de leur emplacement. Ainsi il y a de plus en plus de billes en mouvement sur le jeu, à vous d'être très rapide pour les renvoyer ailleurs que dans votre but.

Livré avec : 13 billes, 2 marteaux.

Nombre de joueurs

2

VITESSE

PRECISION



Jeu des marteaux

Règles :

Défendre son camp à l'aide d'un marteau et pousser la bille dans le but adverse.

Nombre de joueurs

2

vitesse



DOUBLE CHINOIS

Règles :

Chaque joueur choisit une couleur. Il faut être le premier à mettre 4 boules dans les trous de sa couleur. On ne joue pas chacun son tour, il faut se dépêcher d'où le nom de vitesse. Attention si on lance trop fort sa bille, la pente renvoie la chez son adversaire et lui offre une bille de plus.

Nombre de joueurs

2

VITESSE

PRECISION



COURSE AUX PALETS

Règles :

Etre le premier à placer son palet au bout du jeu. En début de partie les palets sont placés à la ligne de départ. Dès que la partie commence les joueurs vont simultanément faire partir des billes depuis leurs rampe de lancement, dans le but de percuter leur palet pour le faire avancer. Ainsi les joueurs devront être rapides et habiles. Effectivement ils devront diriger leur rampes pour que leurs billes prennent la direction du palet. Le premier à avoir placé son palet au bout du jeu sera le gagnant. Les parties sont courtes environs 3 minutes.

Nombre de joueurs

2

VITESSE

PRECISION



COURSE AUX PALETS

Règles :

Etre le premier à placer son palet au bout du jeu. En début de partie les palets sont placés à la ligne de départ. Dès que la partie commence les joueurs vont simultanément faire partir des billes depuis leurs rampe de lancement, dans le but de percuter leur palet pour le faire avancer. Ainsi les joueurs devront être rapides et habiles. Effectivement ils devront diriger leur rampes pour que leurs billes prennent la direction du palet. Le premier à avoir placé son palet au bout du jeu sera le gagnant. Les parties sont courtes environs 3 minutes.

Nombre de joueurs

2

VITESSE

PRECISION



ZIG ZAG

Règles :

Une poignée permet de piloter la surface de la piste de haut en bas, et de droite à gauche. Le joueur devra s'emparer de la poignée pour orienter la boule, et la faire suivre les courbes de la piste. Le fond du jeu est séparé de plusieurs zones permettant d'octroyer des points. Au plus la boule tombe loin au plus le joueur marquera de points. Le but étant d'emmener la boule au fond du jeu.

Nombre de joueurs

1

MOTRICITE

PRECISION



BILLARD HOLLANDAIS

Règles :

Le " sjoelbak " est un jeu d' adresse qui prend également le nom de " table à glisser " ou parfois de " billard hollandais ".

Le billard hollandais est un jeu pour tous et extrêmement convivial. Chaque joueur possède 10 lancers pour faire rentrer le maximum de palets dans les 4 compartiments du billard.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



TABLE A GLISSER

Règles :

La table à glisser est une variante du billard hollandais. Il faut glisser les palets à l' aide d' une queue de billard sur la piste. Plus vous approchez la fin de la piste, plus que vous gagnez des points.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



HOCKEY SUR TABLE

Règles :

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 !

Nombre de joueurs

2

VITESSE



TIR SUR CIBLE ELASTIQUE

Règles :

Lancez vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus possible de points.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



TROU MADAME

Règles :

Le but du jeu est de faire rouler des grands galets sous les arcades, mais attention ils sont légèrement conique, ça risque de partir dans toutes les directions !!

Les joueurs doivent envoyer les galets en direction des arcades, en cherchant à marquer le maximum de points. Plusieurs modes de décomptage :

Obtenir 31 points avec trois boules ou approcher ce score au plus près. Les joueurs qui dépassent sont éliminés.

Jouer en 100 points. Le joueur dépassant ce score ne perd pas mais les points supplémentaires comptent pour la partie suivante.

Jouer en 100 points mais celui qui dépasse ce score revient à 50 points.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



DOS D'ANE

Règles :

Chaque joueur dispose au départ de 5 billes.

La tactique de jeu est de mettre les billes dans les trous de sa couleur en essayant de ne pas les envoyer trop fort car elles risquent de partir chez l'adversaire. (rapidité, prudence, adresse sont les trois qualités requises pour ce jeu très spectaculaire.

Nombre de joueurs

2

PRÉCISION



CULBUTO

Règles :

Toutes les boules se jouent en même temps. Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement. Le jeu est placé sur une rotule, et en le prenant par sa base, le joueur essaye de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie basse en haut du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.

Nombre de joueurs

2

COORDINATION



PETANQUE SUR TABLE

Règles :

Chaque joueur dispose de 3 boules de couleur identique.
On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera une boule de sa couleur en le faisant glisser en direction du cochonnet
Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de boule

Lorsque toutes les boules sont jouées, on compte les points obtenus comme à la pétanque, et l'on continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 13 points.

Nombre de joueurs

2

PRÉCISION



BILLARD JAPONAIS

Règles :

le billard japonais se joue seul. Le joueur dispose de cinq boules qu' il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui. Son score vient de l' addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

Nombre de joueurs

2

PRÉCISION



TRIANGLE DES BERMUDES

Règles :

Faire glisser des palets à tour de rôle.

Essayer d'en garder un maximum sur le jeu en marquant un maximum de points et en éjectant les palets de l'adversaire

Nombre de joueurs

2

PRÉCISION



Le black hole

Règles :

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleur que l'on positionne sur les ronds marqués sur la surface de jeu. Le joueur qui commencera, sera tiré au sort, et on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tous les coups sont permis ! Tirs directs ou indirects, appuyés sur un de ses pions ou sur un pion adverse.

Lorsqu'un joueur rentre un pion adverse, il peut rejouer, si son pion rentre dans le trou en même temps qu'un pion adverse, il passe la main au suivant.

FAUTES :

- 1) Si un joueur fait sauter un de ses pions hors de la surface de jeu, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un pion adverse, celui-ci sera remplacé sur le rond le plus proche de sa sortie
- 2) Si un joueur se trompe de couleur de pions et joue sur un pion adverse, son pion le plus éloigné du trou sera empoché.

POSSIBILITES DES COMPTES DE POINTS :

Le dernier joueur à qui il reste des pions sur la surface de jeu est le gagnant. S'il ne reste qu'un pion à chacun des deux derniers joueurs et que l'un d'entre eux les empoche en même temps, la partie est nulle et doit être rejouée. Il n'y a ni gagnant ni perdant.

Dès qu'un joueur n'a plus de pions sur la surface de jeu, la partie est terminée, et on marque 1 point par pion restant pour les autres joueurs. Le 1er joueur qui atteint 5 points gagne la partie. Il faut 2 points d'écart pour déterminer le gagnant.

ADRESSE

Nombre de joueurs

4



BILLARD BALIZACAIS

Règles :

Lancer sur le plateau 5 palets pour marquer le plus grand nombre de points.

Attention : les palets doivent ricocher au bout du billard pour revenir dans le couloir à points. Si vous lancez trop fort, le palet ne marquera pas de point. Un superbe jeu de force et précision

Nombre de joueurs

2

PRECISION



JEU DES GALETS

Règles :

règles identiques au jeu de la pétanque mais les palets doivent glisser sur le plateau pour marquer le maximum de points.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



RIBOULETTE

Règles :

Le but du jeu :

Renverser le maximum des neufs quilles en lançant une boule de bois en trois coups ou plus selon ... les affinités avec l'arbitre.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



AEROBILLE

Règles :

Le billard aérobille est un très vieux jeu dont on retrouve l'existence dans les estaminets du Nord de la France. Ce qui caractérise ce billard c'est la simplicité des règles du jeu qui en font un jeu pour tous. A l'origine la règle la plus répandue consistait à faire le maximum de points.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



BOWLING DE TABLE

Règles :

Il faut diriger la boule à l'aide du lanceur pour faire tomber un maximum de quilles. A l'aide du viseur, le joueur lance une première boule. Puis il enlève les quilles tombées. Ensuite il lance la deuxième boule pour essayer de faire tomber les quilles restantes, puis la troisième.

Très prisé des tout petits à partir de 4 ans.

ORIGINE : Suède 17ème siècle

Nombre de joueurs

2

PRECISION



PASSE TRAPPE 8

Règles :

Le Passe-Trappe, de tournoi

Vous avez chacun 5 palets en bois, dont vous devez vous débarrasser le premier. Pour cela propulser les palets avec l'élastique dans le camp adverse en passant par le petit trou du milieu !

Nombre de joueurs

2

VITESSE



PASSE TRAPPE

Règles :

Le Passe-Trappe, un jeu de folie !!!

Vous avez chacun 5 palets en bois, dont vous devez vous débarrasser le premier. Pour cela propulser les palets avec l'élastique dans le camp adverse en passant par le petit trou du milieu ! Ambiance garantie pour les joueurs de tous les âges !

Nombre de joueurs

2

VITESSE



CORNHOLE

Règles :

Remporter un maximum de points en lançant 3 sacs dans le trou

0 PT si le sac n'est pas sur la planche

1 pt si le sac est sur la planche

3 PT si le sac tombe dans le trou

Les planches sont espacées de 6 à 8 m.

Quand les sacs sont lancés par les deux joueurs, on totalise les points de chacun et on les soustrait.

Si le joueur A marque 9 pts et le joueur B 3 pts, le résultat est 9 moins 3 soit 6 pour le joueur A

Le premier à 21 emporte la partie

Nombre de joueurs

2

LANCER



123 BATONNETS

Règles :

*Un jeu de fin stratège... Deux joueurs sont face à face, de chaque côté d'une planche munie de bâtonnets.
A leur tour, ils retirent 1,2 ou 3 bâtonnets, à leur convenance.
Celui qui retire le dernier batonnet a perdu !*

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



ARBOMEMORY

Règles :

Retourner deux plaquettes à tour de rôle , si les couleurs sont identiques, vous remportez le coup . Celui qui possède le plus de plaquettes à la fin du jeu a gagné

Nombre de joueurs

2

MEMOIRE



Wine memory

Règles :

chaque joueur doit trouver et retourner les 8 pions de même couleur d'affilé.

Si le joueur retourne la mauvaise couleur, on remet tous les pion en place et on recommence.

Le premier joueur qui réussit à retourner les 8 pions de la même couleur l'emporte.

Nombre de joueurs

2

MEMOIRE



EQUILIBRE

Règles :

Tirer le dé puis placer un pion sur la tranche du plateau correspondant au chiffre inscrit sur le dé.

Poser délicatement à tour de rôle une pièce sur le plateau en équilibre instable.

Celui qui fait basculer le plateau à perdu

Nombre de joueurs

2 à 4

EQUILIBRE



SUSPENS GEANT

Règles :

Des grosses boules en bois sont suspendues par des fils. Chaque joueur reçoit en début de partie un nombre commun de boules en bois non suspendues. Chacun, à son tour, tente de poser une de ses boules de telle façon qu'elle reste en équilibre avec les autres. Si une boule tombe en entraînant quelques autres dans sa chute, le joueur fautif ajoute les boules tombées à sa réserve.

Le gagnant est le premier à se débarrasser de toutes ses boules.

Nombre de joueurs

2

EQUILIBRE



LABYDUEL

Règles :

Le Laby Duel est composé de deux labyrinthes montés sur rotules.

Les joueurs inclinent chacun leur labyrinthe vers le bas, et au top départ, orientent le plateau de jeu dans tous les sens afin de mettre les 4 boules dans les trous.

Nombre de joueurs

2

MOTRICITE



PUSH ROLL

Règles :

Vous débutez avec 4 boules jaunes au centre. Le premier qui les amène aux 4 coins est le vainqueur.

Un jeu de rapidité et d'intelligence, tout en doigté !

Nombre de joueurs

2

COORDINATION

VITESSE



BILLARD NICOLAS

Règles :

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 bille.

Nombre de joueurs

2

VITESSE



BOITE A MYSTERES

Règles :

Jeu familial et très convivial, il oppose 2 équipes de 2 joueurs cherchant à reconstituer des paires d'objets, le tout sans les yeux, puisque ce sont les mains qui touchent, doivent reconnaître et communiquent avec l'équipier. Un jeu hilarant et d'ambiance !

Nombre de joueurs

2

VITESSE

PROPRIOCEPTION



GRIN PAN HO

Règles :

A l'aide des doigts, soyez le premier à grimper vos 3 boules au sommet de l'échelle

Nombre de joueurs

2

VITESSE



GRUYERE

Règles :

Pour gagner, vous devez hisser au sommet une boule reliée à deux câbles sans la faire tomber dans les trous

Nombre de joueurs

2

MOTRICITE



ACROBATES

Règles :

Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent...par les bonnets, les jambes ou les pieds dans tous les sens. Peu importe la manière, du moment que les acrobates colorés restent accrochés et en équilibre. La tour chancelle...la tension monte. Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans faire tomber les autres ?

Nombre de joueurs

2

EQUILIBRE



STRATEGLISS

Règles :

Empiler à tour de rôle des pièces géométriques sur la planche inclinée sans dépasser la limite supérieure.

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



ROLL UP

Règles :

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

Jeu d'adresse sympathique pour tous les âges.

Nombre de joueurs

2

MOTRICITE



WEYKICK

Règles :

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

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

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

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

Nombre de joueurs

2

VITESSE



POUSSE CITROUILLE

Règles :

Placer les billes d'acier sur la rampe en bois, viser, utiliser des rebonds ou des effets si nécessaire et... Faire entrer la balle rouge dans le but de l'adversaire ! Entre billard et foot de table, voici une nouveauté qui devrait passionner les amateurs de

Jeux d'adresse et de rapidité.

Nombre de joueurs

2

VITESSE



FOOT FLIPPER

Règles :

Marquer des buts dans la cage adverse, à l' aide des flippers. Jeu très apprécié dans les animations. Chaque joueur tente de pousser la bille dans le camp adverse. La bille qui entre dans le camp adverse en passant par-dessus n' est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

Nombre de joueurs

2

VITESSE



GRENOUILLE

Règles :

Le joueur se place à environ trois mètres du jeu. Le but est d'obtenir le maximum de points. La partie peut se jouer :

Individuellement ou par équipes, sur une ou plusieurs manches, sur un nombre de points déterminés à l'avance.

Bonus : le joueur qui réussit la Grenouille quatre fois dans la même partie,

marquera 1000 points supplémentaires. D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au grès des joueurs.

Nombre de joueurs

2

LANCER



GRENOUILLE DE TABLE

Règles :

Le joueur se place à environ trois mètres du jeu. Le but est d'obtenir le maximum de points. La partie peut se jouer :

Individuellement ou par équipes, sur une ou plusieurs manches, sur un nombre de points déterminés à l'avance.

Bonus : le joueur qui réussit la Grenouille quatre fois dans la même partie,

marquera 1000 points supplémentaires. D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au grès des joueurs.

Nombre de joueurs

2

LANCER



REFLEXE

Règles :

Superbe jeu d'animation. Le joueur se place devant le jeu. Une autre personne tire les cordes une par une, qui font libérer les bâtons. Le joueur ne sait pas lequel des bâtons va tomber. Le joueur doit attraper le bâton en vol avant qu'il ne tombe par terre.

Nombre de joueurs

2

REFLEXE



PECHE AUX PITCHOUNS

Règles :

Jeu pour 2,3 ou 4 joueurs.

Chaque joueur dispose d'une canne à pêche pour être le premier à pêcher 5 pitchouns de bois et les poser dans son camp à des endroits prévus à cet effet.

Nombre de joueurs

2

MOTRICITE



TOUPIE DES INDES

Règles :

Il faut lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.

Nombre de joueurs

2

HASARD



PULUC

Règles :

Au début du jeu, le plateau de jeu est vide.

Chacun à son tour, les joueurs lancent 4 dés bifaces et déplacent un pion (ou une pile de pions) du nombre de lignes obtenues par le lancer.

A chaque jet, on peut soit faire entrer un nouveau pion en jeu, soit en déplacer un déjà sur le plateau. Un joueur ne peut pas déplacer un pion sur une case déjà occupée par un de ses pions.

Il peut par contre faire parvenir un de ses pions sur une case déjà occupée par un pion, auquel cas ce dernier est fait prisonnier en le plaçant sous le pion qui vient de la capturer.

Cette nouvelle pile formée se déplacera alors selon les mêmes règles qu'un pion et pourra donc capturer et être capturée.

Quand une pile de pions atteint la fin de son parcours, les pions prisonniers sont alors retirés du jeu, les autres pions étant replacés au début de leur parcours. Pour gagner, un joueur doit réussir à faire prisonnier tous les pions adverses et à les retirer du plateau de jeu.

Nombre de joueurs

2

HASARD



ANNEAUX

Règles :

Avant de jouer, vous devez placer les quilles en bois sur leur socle et tirer une ligne à 4 mètres du jeu. Une fois que tout est en place, vous devez lancer les 6 anneaux en direction des quilles.

Nombre de joueurs

2

LANCER



LABY TOUPIE

Règles :

Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.

On dirige les toupies en prenant la base du jeu dans les mains.

Ce jeu en bois est monté sur rotule.

Livré avec 6 toupies couleurs

Nombre de joueurs

2

PRECISION



GRANITO

Règles :

*Un jeu de stratégie tactile : Les yeux bandés, il faut différencier au toucher les boules lisses des boules granitées, le but étant d' être le premier à aligner 3 boules identiques dans les cases du plateau.
Génial et cérébral !*

Nombre de joueurs

2

PROPRIOCEPTION



TUMBLE DICE

Règles :

À son tour, un joueur place un de ses dés où il veut sur la piste de lancement, puis le propulse à l'aide d'une pichenette vers l'avant du plateau, dans l'espoir qu'il s'arrête sur une des zones numérotées "1x", "2x", "3x", ou mieux encore "4x". Plus un dé s'arrête loin sur le plateau de jeu, plus il pourra potentiellement rapporter de points en fin de partie. Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n'y touche plus (qu'il rapporte ou non des points) : il sera toujours un obstacle ou un objectif pour les joueurs adverses. Les joueurs lancent ensuite chacun à tour de rôle un de leurs dés. Il est possible d'expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant : il suffit pour cela de bien viser. De même, il est parfois judicieux de pousser ses propres dés, ou de les protéger en plaçant un dé dans leur alignement. En plus d'être un jeu d'adresse, Tumbler-Dice est aussi un jeu tactique. Une fois que les dés de tous les joueurs ont été lancés, chacun compte ses points : on écarte du plateau tous les dés n'ayant pas franchi la ligne de démarcation : ils valent 0 point ; chaque dé situé dans la partie "1x" rapporte autant de points que sa valeur (exemple : $1 \times 5 = 5$ points) ; chaque dé situé dans la partie "2x" rapporte autant de points que sa valeur (exemple : $2 \times 4 = 8$ points) ; et ainsi de suite avec les parties "3x" et "4x". Remarque : 24 est le maximum de points que l'on peut marquer avec un dé ($4 \times 6 = 24$ points). On joue autant de parties que nécessaires jusqu'à ce que la somme des points gagnés par un joueur atteigne ou dépasse 301 points.

Nombre de joueurs

2

HASARD



CARROM

Règles :

Le carrrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes. Au centre du plateau sont disposés (dessin ci-dessus) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine". Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face soi.

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



ARBO TEST

Règles :

Muni d' un gobelet dans chaque main, vous devez faire passer une balle d' un gobelet à l' autre...

Mission complexe, car les gobelets sont situés à l'extrémité de cannes flexibles diaboliques !!!

Nombre de joueurs

1

COORDINATION



BILLARD BORDELAIS

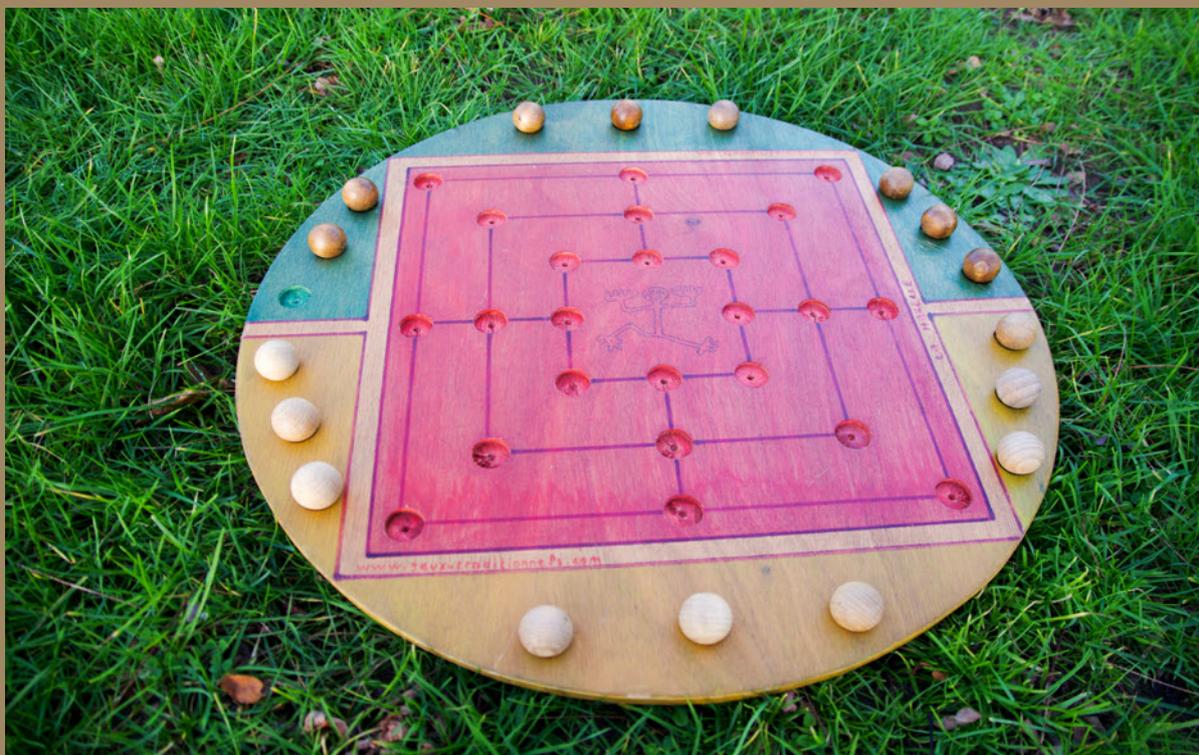
Règles :

Le billard spiral est un 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. Autant de qualités qui font de Spiral un formidable jeu d'adresse et de concentration.

Nombre de joueurs

2

PRECISION



MARELLE

Règles :

Le but du jeu est de parvenir à ce que l'opposant ait seulement deux pions sur le tableau ou qu'il lui soit impossible de réaliser aucun mouvement ayant toutes ses pièces bloquées. Pour ceci, le but immédiat est d'essayer de faire des Moulins (trois pions en ligne) avec les propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion de l'opposant.

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



NEUTRON

Règles :

Amener le neutron dans son propre camp.

Mise en place: Les joueurs se font face. Au départ, chaque joueur dispose ses 5 pions sur la première rangée face à lui. Le pion neutre, appelé neutron, est placé dans la case centrale.

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



MÖLKKY

Règles :

Le Mölkky se joue en individuel ou par équipe. Les joueurs utilisent un rondin en bois pour tenter de faire tomber les quilles numérotées de 1 à 12. En début de partie ces quilles sont placées toutes regroupées. Faire tomber une quille rapporte le nombre de point inscrit dessus.

Faire tomber deux quilles ou plus rapporte un nombre de point égal au nombre de quilles qui sont tombées (par exemple faire tomber trois quilles rapporte 3 points).

Après chaque jet, les quilles tombées sont relevées à l'endroit exact où elles sont tombées.

Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue.

Nombre de joueurs

2

LANCER



OTHELLO

Règles :

Othello se joue à 2, sur un plateau unicolore de 64 cases avec des pions bicolores, noirs d'un côté et blancs de l'autre.

Le but du jeu est d'avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie, celle-ci s'achevant lorsque aucun des deux joueurs ne peut plus jouer de coup légal, généralement lorsque les 64 cases sont occupées.

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE



JEU DU CROCHET

Règles :

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

2 façons de jouer :

Les 10 essais : chaque joueur à 10 essais pour faire un maximum de points, celui qui a réussi à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors il joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y ai un joueurs qui marque "le point en or".

Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et lèvent le marqueur de points à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.

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

Nombre de joueurs

2

LANCER



MIKADO GEANT

Règles :

D'une main ferme, tenez toutes les baguettes à la verticale. Lâchez et laissez tomber toutes les baguettes au sol. Efforcez-vous de ramasser les baguettes une à une, sans faire bouger les autres. Chaque baguette ramassée ramène des points. Vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce qu'une ou plusieurs baguettes du tas bouge ou se mette à rouler. Lorsque cela se produit, vous calculez le total des points des baguettes que vous avez déjà réussi à ramasser. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur à ramasser toutes les baguettes et de recommencer depuis le début.

CALCUL DES POINTS :

Le nombre de points que rapporte chaque baguette est indiqué par le marquage de couleurs. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de points en fin de partie.

Vert : 15 points

Bleu : 10 points

Jaune 5 points

Nombre de joueurs

2

PRECISION



SORCIER ET DRAGON

Règles :

Déroulement

On tire au sort le joueur qui débutera la partie. Au départ, le sorcier et le dragon sont placés sur leur case maison. A chaque tour de jeu, on effectue deux opérations :

On déplace son sorcier ou son dragon d'une case

On jette un sort sur la case de son choix (en déposant un pion sur la case de son choix).

Le sorcier ou le dragon ne peut pas jeter un sort sur une case maison, Il ne peut pas se poser sur une case ensorcelée. Il ne peut y avoir qu'une seule pion par case. Il ne peut pas sauter par dessus une case. Il est interdit d'aller dans la maison de l'adversaire.

Fin de la partie :A son tour de jeu, la sorcière qui ne peut plus bouger a perdu!!!

Nombre de joueurs

2

STRATEGIE