



JEUX EN BOIS

35 € l'un

130 € les 4



Billard japonais



But du jeu :

Le billard japonais est malgré son nom, d'origine française.
Il faut lancer 10 boules dans les trous situés en haut du plateau.

Règle du jeu :

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Au début de la partie, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

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

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

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu.

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

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.



Cornole



But du jeu :

Lancer des sacs dans les trous est essayer de marquer le plus de points possible.

Règle du jeu :

En début de partie les joueurs déterminent la valeur des trous (par exemple 100 points pour le plus haut, et 50 points pour ceux du bas).

Chaque joueur a 3 essais par sac, et peut donc relancer 2 fois les sacs qui ne sont pas rentrés dans les trous au premier essai.

Au terme des 3 essais le joueur compte le nombre de points et passe la main à l'adversaire. La partie peut se jouer en 2 ou 3 manches, le joueur qui remporte le plus de points sera le gagnant..



Air Hockey

2 équipes



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



Roll up



But du jeu :

Obtenir un maximum de points.

Règle du jeu :

Écarter les 2 tiges et faire descendre la boule pour faire un maximum de points.



Billard hollandais



But du jeu :

Lancer les palets individuellement par un mouvement de bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

Règle du jeu :

La partie se joue en 3 fois : le joueur lance tous les palets. Les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restants, une deuxième puis une troisième fois.

Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points.

Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points.

Exemple de points :

3 séries complètes à 20 points = 60 points

1 palet dans compartiment 2 = 2 points

2 palets dans compartiment 3 = 6 points

1 palet dans compartiment 1 = 1 point

TOTAL DU SCORE = 69 points

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



Table à glisser

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 ont un score de 4 points chacun, le score minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de suite .

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs.

Tous les coups directs et indirects sont permis.





Planche à rebonds

2 équipes



But du jeu :

L'équipe gagnante sera la première qui parviendra à vider son camp de
Jeu très apprécié dans les animations et très amusant.

Règle du jeu :

Les deux équipes se placent de chaque côté du jeu, et on donne 4 palets à chacun des joueurs.
Au top départ, chaque équipe tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp
vers le camp adverse, en les faisant rebondir sur l'élastique.
Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible.
Tous les palets doivent être lancés vers l'arrière pour rebondir sur l'élastique.



Accroche toi



But du jeu :

Lancer ses 3 paires de boules sur l'échelle en essayant de les faire tenir grâce à la ficelle et d'atteindre le plus de points possibles.

Règles du jeu:

Le jeu se joue à deux joueurs ou à deux équipes chacun choisit une couleur de balle, il faut se placer à environ 5 mètres de distance de l'échelle pour jouer. Le premier joueur est tiré à pile ou face. Il lance une paire de boules de sa couleur avant de passer la main à son adversaire sachant que les balles peuvent rebondir au sol. Quand chaque joueur / équipe a joué ses 3 paires de boules, la première manche est terminée, et on compte les points : seules sont prises en compte les paires de boules restant accrochées à la fin de la manche. Le nombre de points dépend de la marche à laquelle les boules se sont fixées (Marche du haut - 3 points ; Marche du milieu - 2 points ; Marche du bas - 1 point). Après le décompte des points chaque joueur reprend ses trois paires de boules. Le vainqueur de la manche précédant commence le nouveau tour. Pour gagner la partie il faut être le premier à avoir atteint exactement 21 points. Si vous dépassez les 21 points, vos points de cette manche-là ne compte pas. Si deux joueurs atteignent 21 points lors de la même manche, on continue de jouer autant de manches jusqu'à ce qu'un des joueurs devance l'autre de 2 points.

Point bonus :

Pour trois boules accrochées autour de la même marche OU pour un jeu de boules accrochés à chacune des marche + 1 point.