

# Nos jeux gigants!

Maison Des Jeux de Touraine

7 rue Toulouse Lautrec  
37000 TOURS



Jeux géants proposés  
par la Maison Des Jeux de Touraine

# Conditions générales de Location :

Vous trouverez ci-joint la liste de tous nos jeux géants disponibles à la location ou en animation\*.  
(\*Certains jeux ne pourront être loués à cause de leur fragilité ou de la "complexité" de leurs règles, ils seront donc seulement disponible en animation).

## Accès aux jeux :

L'ensemble des jeux empruntables sont disponibles dans nos locaux au 7 rue Toulouse Lautrec, 37000 TOURS (1<sup>er</sup> étage) sur rendez-vous.

**Pour pouvoir louer des jeux, vous devrez vous acquitter d'une adhésion :**

**Adhésion particulier :** 10/15€ l'année (de date à date).

**Adhésion structure :** 50€ l'année (de date à date).

Si vous le souhaitez une facture vous sera adressée par mail.

## Période de location et tarifs :

**Prix d'un jeu :** 15€ le jeu pour 5 jours d'emprunt (durée ajustable).

**Prix d'une animation jeux géants, environ 15 jeux animés :** 300€ pour 02h00 d'animation + 60€/heure supplémentaire. (cf. notre catalogue d'animation)

## Déroulement de la location et le départ des jeux :

Une fois les jeux choisis, nous conviendrons ensemble d'un rendez-vous pour venir retirer les jeux. Lors de votre venue nous ferons un point avec vous sur les différentes règles de jeu, le matériel mis à disposition, le rappel des conditions d'utilisation et nous conviendrons ensemble d'une date de retour des jeux. Vous repartirez avec vos jeux, les éléments associés et les règles du jeu.

**Bon à savoir : en fonction de la taille des jeux choisis, prévoir un véhicule assez volumineux.**

## Le retour des jeux :

Lors du rendez-vous de retour des jeux nous vérifierons ensemble l'état et la complétude des jeux.

**!! Aucun retour ne peut être fait sans un temps minimal prévu pour vérifier ensemble les jeux !!**

En cas de dégradation, perte ou retard constaté, une facture spécifique sera émise.

## Contrat de location :

**Vous devrez vous engager à :**

- Respecter et à faire respecter les conditions générales de location et d'utilisation des jeux.
- Assurer la qualité de l'encadrement, du terrain d'utilisation, du moyen de transport et du lieu de stockage.
- Prendre sous sa responsabilité toutes les personnes utilisant le matériel loué et à avoir souscrit pour cela une assurance responsabilité civile spécifique à son action.
- Récupérer les jeux et les rendre aux dates et horaires préalablement convenus avec la MDJT.
- Payer le montant demandé par la MDJT suivant la procédure expliquée en cas de dégradation, perte ou de retard.

## **Conditions générales d'utilisation des jeux (perte et/ou dégradation) :**

Vous devrez prendre les dispositions nécessaires afin d'éviter toute perte, vol, destruction ou dégradation des éléments de jeux et de leurs emballages lors du stockage, du transport ou de l'utilisation des jeux, et se prémunir des situations suivantes :

- les coulures de liquides, les tâches alimentaire ;
- les intempéries ;
- les matières salissantes (poussière, terre...) amenant l'obligation de nettoyage du jeu.

Un jeu rendu injouable ou avec une dégradation ou perte de pièce affectant son utilisation normale (*notamment le nombre de joueurs-euses possibles*) devra être remboursé.

La MDJT émettra une facture du montant de la valeur d'achat actuel du jeu.

Si une dégradation ou perte de pièce est constatée sans affecter pour autant l'utilisation du jeu, la MDJT se réserve le droit de facturer le prix de la pièce avec une pénalité de 5€ de frais.



# Liste

## des jeux :

### LES INCONTOURNABLES :

#### COGITO/STRATÉGIE

Puissance quatre	#07
Gobblet Gobblers	#08
Batik	#09
Quoridor	#10
Quarto	#11
Gobblet	#12
Gyges	#13
Qawale	#14

#### LANCÉ

Grenouille	#16
Cornhole	#17
Molky	#18

#### PALETS/BOULES

Billard Japonais	#20
Billard Hollandais	#21
Passe-trappe	#22
Stickasi	#23
Weykick	#24
Palet-pétanque	#25

#### ADRESSE

Gruyère ( <i>planche à trous</i> )	#27
Montagne à vache	#28
Décrocher la lune	#29
Alcootest Breton	#30
Jenga	#31
Dingo Disque	#32

#### RAPIDITÉ/OBSERVATION

Trapenum	#34
Crazy Cup	#35
Gagne ton papa	#36

#### AUTRE

Meule	#38
Skis coopératifs	#39

# NOS AUTRES JEUX :

## COGITO/STRATÉGIE

Kamon #41

Anti-virus #42

## LANCÉ

Tumblin' Dice #44

Jeu de poche "cibles" #45

Jeu de poche "personnages" #46

Cible anneaux #47

Passe-boule #48

## PALETS/BOULES

Billard Bordelais #50

Billard Nicolas #51

Carrom (*billard Indien*) #52

Shuffle Puck #53

Crokinole #54

Black Hole #55

## ADRESSE

Suspens #57

Villa Paletti #59

# LES INCONTOURNABLES

*cogito/stratégie*

Puissance quatre — #07

Gobblet Gobblers — #08

Batik — #09

Quoridor — #10

Quarto — #11

Gobblet — #12

Gyges — #13

Qawale — #14



# puissance quatre



**Matériel :** – 1 cadre – 2 pieds – 1 barre  
– 21 jetons jaunes – 21 jetons rouges

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Ayez un bon sens logique afin de créer l’alignement qui vous fera gagner !”

**But du jeu :** Aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Glissez les deux pieds sur le cadre. Insérer la barre sous le cadre entre les deux pieds. Pour retirer les pions du cadre tirer la barre vers vous.

**Déroulement :**

Tour à tour les deux joueur-euse-s placent un pion dans la colonne de leur choix. Le pion glisse alors jusqu’à l’emplacement libre le plus bas de la colonne et c’est ensuite à l’adversaire de jouer.

**Dès qu’un joueur réalise un alignement (*horizontal, vertical, ou diagonal*) d’au moins 4 pions de sa couleur, il gagne.**

– TRÈS GRAND FORMAT –

# GobblEt gobblers



**Matériel :** – 4 barres plateau  
– 6 Gobblers oranges et 6 Gobblers bleus (S,M,L)

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

**But du jeu :** Réussir à aligner 3 gobblers de sa couleur.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Construire le plateau avec les 4 barres pour construire une grille de 3x3 cases.  
Chaque joueur choisit sa couleur et récupère ses 6 Gobblers.

**Déroulement :**

Tour à tour les joueurs peuvent soit :

- placer un nouveau Gobbler dans un espace vide de la grille ou par dessus un Gobbler de taille inférieure (*le sien ou celui de l'adversaire*).
- déplacer l'un de ses Gobblers, déjà en place, sur une case vide ou sur un Gobbler plus petit. Tout Gobbler soulevé doit obligatoirement être joué.
- **à savoir :** Tu n'es pas obligé de commencer par la plus grande de tes pièces. –

**Le joueur qui a réussi son alignement de 3 Gobblers en premier à gagné !**

"Fan du jeu du morpion ?  
Ce jeu est fait pour vous !"



**Matériel :** – 1 plateau transparent  
– 9 pièces claires – 9 pièces foncés

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Jeu d'affrontement très rapide,  
appelant aux nouvelles parties.”

**But du jeu :** Obliger l'adversaire à jouer une pièce qui sortira du plateau de jeu.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Placez le plateau entre les 2 joueurs.

Chaque joueur choisit sa couleur et récupère ses 9 pièces.

**Déroulement :**

Clair commence.

À tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces, l'insère dans le plateau de jeu puis la laisse tomber, en respectant les règles suivantes:

- la pièce doit glisser au fond du plateau de jeu sans être poussée ; il est interdit d'en "forcer" l'introduction.
- il est interdit de bouger le tableau de jeu pour modifier l'emplacement des pièces déjà jouées.

**Le 1<sup>er</sup> joueur qui fait dépasser une pièce du plateau de jeu perd la partie.**

# Quoridor



**Matériel :** – 1 plateau

– 2 pions – 20 murs

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Construisez le meilleur labyrinthe afin de perdre votre adversaire.”

**But du jeu :** Être le premier joueur à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

En début de partie, les barrières sont installées dans leur zone de stockage (10 par joueur). Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser l'une de ses barrières. (Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.) Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière et les barrières doivent être contournées.

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases, et ne peut pas être déplacée une fois posée.

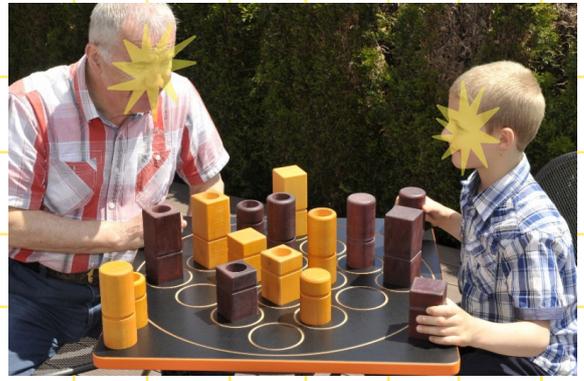
La pose des barrières a pour but de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès : il faut toujours lui laisser une sortie.

Quand les 2 pions se retrouvent face à face, vous avez le choix de : sauter par dessus l'adversaire et se placer derrière lui ou bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté si une barrière se trouve derrière celui-ci.

**Dès qu'un joueur atteint une des 9 cases de la ligne opposée, il gagne !**



# Quarto



**Matériel :** – 1 plateau

– 16 pièces

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Faîtes preuve d’observation  
pour gagner ce jeu tout en stratégie !”

**But du jeu :** Être le premier joueur à réaliser un alignement de 4 pièces ayant au moins une caractéristique commune.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

En début de partie, les pièces sont posées à côté du plateau.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur choisit une des pièces disponibles et la donne à son adversaire. Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau.

Plusieurs façon de remporter la partie :

- Si, en plaçant la pièce donnée par votre adversaire vous arrivez à créer :  
- une ligne de 4 claires ou foncées ou rondes ou carrées ou hautes ou basses ou pleines ou creuses.

– **à savoir :** Plusieurs caractères peuvent se cumuler. –

- Si le joueur n’a pas vu l’alignement et donne une pièce à son adversaire, celui-ci peut alors annoncer sa victoire, et montrer l’alignement : c’est lui qui gagne la partie.

**Dès qu’un joueur crée ou annonce sa ligne de 4 pièces (ayant une caractéristique commune), il gagne !**

# Gobblet



**Matériel :** – 1 plateau – 12 gobblets clairs (S,M,L,XL)  
– 12 gobblets foncés (S,M,L,XL)

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

**But du jeu :** Réussir à aligner 4 gobblets de sa couleur.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur choisit sa couleur et récupère ses 12 gobblets.  
Les pièces doivent être rangées hors du plateau en 3 piles de 4 pièces, les plus grosses gobant successivement les plus petites.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur doit soit :

- mettre en jeu un nouveau gobblet
- déplacer un de ses gobblets déjà en jeu.

– **à savoir :** Les gobblets empilés doivent être joués dans l'ordre, en prenant toujours une des pièces du dessus d'une des piles.—

Un nouveau gobblet mis en jeu doit être obligatoirement placé sur une case vide, sauf si l'adversaire a 3 gobblets alignés : dans ce seul cas, on peut mettre en jeu un gobblet à l'extérieur du plateau pour gober une de ces 3 pièces.

Le déplacement des gobblets se fait soit sur une case vide ou sur une case occupée par un gobblet de taille inférieure (*le votre ou celui de votre adversaire*).

– **à savoir :** En soulevant un de ses gobblets, un joueur peut découvrir une pièce adverse qui complète une ligne gagnante : s'il ne peut pas reposer son gobblet sur une des 3 autres pièces composant cette ligne, il perd la partie.—

"Fan du jeu du morpion ?  
Ce jeu est fait  
pour vous !"

**Le joueur qui réussit son alignement de 4 gobblets  
en premier à gagné !**





**Matériel :** – 1 plateau

– 12 pièces (simple, double, triple)

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Faîtes preuve d’une grande stratégie pour arriver à votre but.”

**But du jeu :** Réussir à apporter une pièce sur la zone “but” adverse.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur récupère 2 pièces de chaque sorte (2 simples, 2 doubles, 2 triples) et les installe dans l’ordre qu’il souhaite sur la ligne du plateau la plus proche de lui.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur doit déplacer une pièce de case en case, (*droite, gauche, avant, arrière mais jamais en diagonale*) et en fonction de sa taille (*une pièce simple se déplace d’1 case, une double de 2 cases, et une triple de 3 cases*)

et de sa localisation : il faudra toujours jouer les pièces les plus proches de soi.

Une pièce peut changer de direction au cours de son mouvement.

Une fois le déplacement terminé, 2 solutions s’offre à vous :

- la pièce s’arrête sur une case vide, fin de votre tour et c’est à l’adversaire de jouer,
- la pièce s’arrête sur une case occupée (*si et seulement si elle y arrive au terme de son mouvement*), elle va alors rebondir sur la pièce en place et entame immédiatement un nouveau mouvement de 1, de 2 ou de 3 cases.

Ce nouveau déplacement se fait aussi en fonction de la taille (*simple, double ou triple*) de la pièce sur laquelle elle rebondit.

– **à savoir :** Une pièce peut rebondir plusieurs fois de suite, voire traverser tout le plateau en une seule série de rebonds successifs. –

**Le joueur qui réussit à déplacer une pièce sur la zone “but” adverse en premier a gagné !**

# QAWALE



**Matériel :** – 1 plateau – 8 galets clairs  
– 8 galets foncés – 8 galets orangés

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Jeu moderne qui reprend la mécanique de l’Awalé, jeu traditionnel de Côte-d’Ivoire!”

**But du jeu :** Être le premier joueur à réaliser un alignement de 4 galets de sa couleur (*en ligne, en colonne ou en diagonale*).

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Le plateau est placé au milieu de la table, avec 2 galets orangés empilés à chaque coin. Chaque joueur prend possession des 8 galets d’une même couleur.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur doit prendre un galet de sa couleur et le placer sur une pile de galet de son choix. Il est interdit de poser un galet sur une case vide.

– **à savoir :** Un galet seul sur une case est considéré comme une pile. –

Le joueur actif doit ensuite prendre cette pile et l’égrainer en partant d’une case voisine. Les galets doivent alors être déposés les uns après les autres, en commençant par le galet situé en bas de la pile.

Chaque galet doit être déposé sur une case adjacente à la précédente (*diagonales interdites*).

– **à savoir :** Il n’est pas possible d’effectuer un aller-retour sur une case qui vient juste d’être passée, mais il est toutefois possible de revenir sur une même case en faisant une boucle. –

**Le premier joueur à réaliser un alignement de 4 galets visibles de sa couleur (en ligne, en colonne ou en diagonale), gagne la partie !**



# LES INCONTOURNABLES

*lancé*

Grenouille  #16

Cornhole  #17

Molky  #18



# grenouille



**Matériel :** – 1 grenouille

– 8 palets

**Nb de joueurs :** de 1 à +

“Anciennement appelé “jeu du tonneau”,  
la grenouille n’apparût  
qu’au 19<sup>ème</sup> siècle !”

**But du jeu :** Marquer le plus de points à la fin de la partie.

**Règle du jeu :**

**À savoir :**

La distance à laquelle les joueurs lancent les poches dépend de leur âge  
(entre 2 et 4 mètres).

**Déroulement :**

Chaque joueur lance les 8 palets en visant les différents trous.

À chaque trou correspond un casier avec un nombre de points.

La grenouille aboutissant bien sûr au nombre de points le plus élevé.

**Le joueur qui a marqué le plus de point est déclaré vainqueur !**

# Corn Hole



**Matériel :** – 2 planches  
– 4 sacs bleus – 4 sacs oranges

**Nb de joueurs :** 2 joueurs ou 2 équipes

“La version des Amérindiens de la tribu Blackhawk utilisait des vessie d’animaux en guise de sac !”

**But du jeu :** Marquer 21 points contre son adversaire.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Les planches doivent être placées face à face séparées de 6 à 8 mètres.  
Munissez-vous de vos 4 sacs. Tirez au sort le joueur qui commence.

**Déroulement :**

Lancez chacun votre tour un sac en visant la planche et ainsi de suite jusqu’à ce que les 8 sacs aient été lancés.

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

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

C’est ensuite au joueur qui mène au score de lancer de nouveau en premier.

*(En cas d’égalité c’est au joueur qui a lancé précédemment en second de commencer).*

**Dès qu’un joueur (ou une équipe) atteint 21 points, il a gagné !**

# MOLKKY



**Matériel :** – 12 quilles (1 à 12)

– 1 lanceur "Molkky"

**Nb de joueurs :** de 2 à +

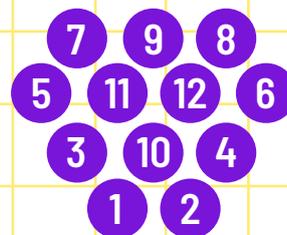
"Le Molkky a été inventé en 1966 en Finlande."

**But du jeu :** Être le premier jour à marquer 50 points

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres.  
Placez-vous à 3-4 mètres de la formation de quilles.



**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur va se munir du "Molkky" et le lancer sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber.

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le Molkky, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Pour marquer des points, 2 solutions :

– une seule quille tombe, le score = le nombre inscrit sur la quille.

– si plus d'une quille tombe, le score = le nombre de quilles tombées.

– **à savoir :** Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé.

Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer. –

**Dès qu'un joueur (ou une équipe) atteint 50 points, il a gagné !**

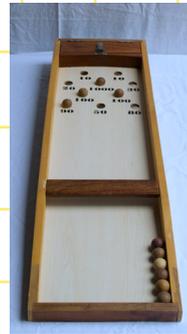
# LES INCONTOURNABLES

*palets/boules*

Billard Japonais	—————	#20
Billard Hollandais	—————	#21
Passe-trappe	—————	#22
Stickasi	—————	#23
Weykick	—————	#24
Palet-pétanque	—————	#25



# billard japonais



**Matériel :** – 1 billard – 10 boules  
– 1 panier

**Nb de joueurs :** 1 joueur

“Ce jeu est un dérivé du jeu français (XVIII<sup>ème</sup>) nommé “Bagatelle”, considéré également comme l’ancêtre du flipper.”

**But du jeu :** Gagner le plus de points en lançant les 10 boules.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Chaque joueur lance les 10 boules une par une en visant les cavités qui correspondent à un score de 10 à 1000.

– **à savoir :** vous avez le droit à 2 lancés par boule. –

Les boules qui sont revenues vers lui sont mises de côté dans le panier.

Une fois les 10 boules lancées, on additionne les scores de chacune (*celles dans le panier ne donnent aucun point*).

**Au joueur suivant d’essayer de faire un meilleur score !**

# billard HOLLANDAIS



**Matériel :** – 1 billard – 30 palets  
– 1 boîte

**Nb de joueurs :** 1 joueur

**But du jeu :** Gagner le plus de points en lançant les 30 palets.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Le joueur lance tous les palets un par un en essayant de les placer dans les niches au bout du billard. Ces niches ont une valeur de 1 à 4 points indiquée par le nombre de clous au-dessus de l'entrée de la niche.

Une fois tous les palets lancés, le joueur récupère ceux qui ne sont pas rentrés dans les niches et les relance une 2<sup>nd</sup>e fois. Il procède de la même manière une 3<sup>eme</sup> fois avec les palets non rentrés lors du 2<sup>nd</sup> lancer.

Après les 3 lancers, les points sont alors comptés de la manière suivante : si chaque niche contient au moins 1 palet, le joueur marque 20 points, si chaque niche contient au moins 2 palets, il en marque 40 et ainsi de suite, chaque nouvelle série ajoutant 20 points.

Après avoir décompté les palets constituant des séries de 20 points, chaque palet restant situé dans les niches compte pour la valeur de celle-ci.

**Au joueur suivant d'essayer de faire un meilleur score !**

"L'ancêtre du billard hollandais fut le jeu anglais "Shuffleboard" joué au Pays-Bas par la bourgeoisie au XVI<sup>eme</sup>."

# Passer la trappe



**Matériel :** – 1 plateau de jeu  
– 10 palets ( 5 par joueurs)

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Il vous faudra vous munir de toute votre adresse et être le plus rapide pour gagner !”

**But du jeu :** Faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse. Les palets ne pourront être propulsés qu’avec l’aide des élastiques.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur reçoit 5 palets et les places où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

**Déroulement :**

Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent propulser les palets grâce aux élastiques.

Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur (*de même, si un palet vient à sortir du plateau*).

Un palet se trouvant dans la trappe ne pourra être repris par les joueurs.

**Dès qu’un joueur n’a plus de palet dans son camp, il a gagné !**

# Stickasi



**Matériel :** – 1 plateau – 2 manchons  
– 1 palet

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

**But du jeu :** Marquer 10 buts contre son adversaire.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Chaque joueur est muni d'un manchon, et devra marquer des buts contre son adversaire en poussant le palet à l'aide du manchon.

**Dès qu'un joueur marque 10 buts, il gagne !**

"Le Stickasi est un jeu d'habileté Suisse du 20<sup>ème</sup> siècle."

# Weykick



**Matériel :** – 1 plateau – 1 bille  
– 4 pions "joueurs" – 4 pions aimantés

**Nb de joueurs :** 2 ou 4 joueurs

**But du jeu :** Marquer 10 buts contre son adversaire.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Les pions "joueurs" sont guidées par un pion aimanté posé sous le terrain de jeu.  
Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié de terrain.  
Le joueur qui a encaissé un but réengage le jeu à partir de sa moitié de terrain.

**Dès qu'un joueur marque 10 buts, il gagne !**

"Il vous faudra être le plus habile  
et le plus rapide  
pour gagner !"

# PALET pétanque



**Matériel :** – 1 plateau – 12 palets :  
3 noirs, 3 rouges, 3 verts, 3 blancs

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

“Le meilleur jeu à choisir  
si vous êtes un grand fan  
de la pétanque.”

**But du jeu :** Atteindre en premier 10 points en lançant ses 3 palets.

## Règle du jeu :

### Déroulement :

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de 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 palet.

Un palet qui dépasse de l'arrondi de la cible est considéré hors jeu.

Vous pouvez pousser les palets adverses hors jeu. Lorsque tous les palets sont joués, on compte les points obtenus comme à la pétanque, et l'on continue la partie.

**Dès qu'un joueur atteint 10 points, il gagne !**

# LES INCONTOURNABLES

adresse

Gruyère ( <i>planche à trous</i> )	—————	#27
Montagne à vache	—————	#28
Décrocher la lune	—————	#29
Alcootest Breton	—————	#30
Jenga	—————	#31
Dingo Disque	—————	#32



# gruyère

"PLANCHE À TROUS"



"Faîtes preuve d'adresse  
et de coordination pour réussir le défi !"

**Matériel :** – 1 cadre

– 2 socles avec cordes – 2 billes

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Amener la bille en haut du cadre sans qu'elle ne tombe dans les trous.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Mettre en place les cordes dans les crochets en haut du cadre. Placez ensuite la bille dans chaque socle.

**Déroulement :**

En tirant sur les cordes, vous allez faire glisser le socle le long de la paroi et ainsi faire monter la bille jusqu'en haut.

**Vous pouvez jouer au gruyère de 3 manières différentes :**

- **en solo** : réussir le défi de faire monter votre bille jusqu'en haut sans la faire tomber dans les trous ;
- **en compétitif** : réussir le premier à faire monter votre bille tout en haut du cadre en affrontant le joueur de l'autre côté ;
- **en coopératif** : réussir sur le même côté du plateau, à se coordonner avec votre équipier pour faire monter la bille tout en haut : chacun avec une corde en main.

**Dès que la bille est en haut, vous avez gagné !**



# MONTAGNE À VACHE



**Matériel :** – 1 plateau montagne – 1 dé  
– 12 vaches marrons – 12 vaches noires

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Réussir à positionner toutes ses vaches sur la montagne, sans qu'elles ne tombent.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur récupère son nombre de vache : (2 joueurs : 12 vaches, on distribue une couleur à chaque joueur, 3 joueurs : 8 vaches et à 4 joueurs : 6 vaches).

**Déroulement :**

Vous choisissez si vous voulez jouer avec le dé ou non.

À tour de rôle, chaque joueur doit lancer le dé qui va indiquer une contrainte de pose (sur les pattes, sur le dos, joker, 2 vaches au lieu d'une) et va poser sa vache sur la montagne dans le sens de la longueur.

Si au moment de poser une vache, le joueur en fait tomber une ou plusieurs, il devra alors récupérer toutes les vaches tombées (*même si elles ne sont pas de sa couleur*).

**Le premier joueur à ne plus avoir de vache dans sa réserve a gagné.**

# décrocher LA LUNE



**Matériel :** – 1 plateau nuage – 1 dé  
– 30 échelles (3 droites) – 7 larmes de lune

**Nb de joueurs :** de 2 à 6 joueurs

**But du jeu :** Réussir, en plaçant le mieux possible des échelles à décrocher la lune sans la faire pleurer.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Glissez dans les encoches du plateau nuage 2 échelles de départ (celles qui sont droites). À vous de choisir comment les disposer. Elles serviront d'appui à la structure qui va s'élever peu à peu.

**Déroulement :**

À tour de rôle, chaque joueur doit lancer le dé et prendre une échelle au hasard. Il doit, avec une seule main, placer son échelle en équilibre sur celles déjà en place, tout en respectant la contrainte imposée par le dé (1 échelle : l'échelle posée doit absolument être en contact avec une échelle / 2 échelles : l'échelle posée doit absolument être en contact avec deux échelles / la lune : l'échelle posée doit être la plus proche de la lune, la plus haute de toutes).

Une fois l'échelle posée :

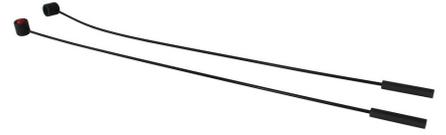
- si rien ne se passe, fin du tour et c'est au joueur suivant ;
- si la contrainte demandée par le dé n'est pas respectée, vous avez déçu la lune, et vous récupérez une larme de lune ;
- si une ou plusieurs échelles tombent ou touchent le plateau ou la table, elles sont alors retirées du jeu et vous récupérez une larme de lune.

La partie se termine dès qu'un joueur place la dernière échelle ou prend la dernière larme.

**Le joueur qui détient le plus de larmes perd la partie.**



# Alcootest breton



**Matériel :** – 8 tiges – 4 billes

**Nb de joueurs :** de 1 à 4 joueurs

“Faîtes preuve d’adresse  
pour gagner.”

**But du jeu :** Réussir à passer la bille d’une tige à l’autre sans la faire tomber.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Se munir de 2 tiges et insérer la bille dans le réceptacle de l’une d’elle.

**Déroulement :**

Une fois la bille insérée, essayez de la faire passer dans le réceptacle de l’autre tige.  
– **à savoir :** Les tiges ne doivent pas être posées sur une surface, mais bien laissées dans le vide. –

**Le premier joueur à passer la bille d’une tige à l’autre à gagné.**

# jenga



**Matériel :** – 56 briques en bois  
– 1 tapis de sol

**Nb de joueurs :** de 2 à 6 joueurs

**But du jeu :** Ne pas faire tomber la tour.

## Règle du jeu :

### Préparation :

Construire la tour en faisant une alternance de 3 briques horizontales, 3 briques verticales. (cf. photo)

### À savoir :

- vous ne devrez jouer qu'avec une seule main.
- il faut toujours compléter la rangée supérieure avant d'en commencer une nouvelle.

### Déroulement :

À votre tour, enlevez n'importe quelle brique de la tour à l'exception du bloc supérieur. Posez-la au sommet perpendiculairement au bloc précédent. Le joueur à votre gauche joue et ainsi de suite.

Dès qu'un joueur fait tomber la tour, il perd et le jeu prend fin.

"Un jeu de suspense et d'adresse où chaque tour peut être fatidique."

# dingo disque



**Matériel :** – 1 plateau de jeu – 1 dé  
– 8 palets "S" – 8 palets "M" – 7 palets "L"

"Ce jeu vous demandera toute votre habileté et une dose de stratégie pour défier l'apesanteur!"

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Poser tous ses palets sur le disque sans les faire tomber.

*variante coopérative : ensemble, réussissez à poser les 23 palets sur le disque.*

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur reçoit un nombre égal de palet "S", "M", "L".  
Les palets en trop sont mis de côté.

**Déroulement :**

À son tour, le joueur lance le dé, le résultat obtenu précise la section du disque sur laquelle il doit poser le palet de son choix.

Si en posant l'un de ses palets le joueur en fait tomber d'autres, il récupère alors tout ceux qui sont tombés.

C'est ensuite au joueur suivant.

**Quant un joueur pose son dernier palet sans rien faire tomber, il a gagné !**

# LES INCONTOURNABLES

*rapidité/observation*

Trapenum	—————	#34
Crazy Cup	—————	#35
Gagne ton papa	—————	#36



# trapenum



**Matériel :** – 1 coffre avec un couvercle  
– 20 paires d'objets – 2 "intrus"

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

"Ce jeu a été inventé en 1997  
par Odile Périno,  
grande figure du monde du jeu."

**But du jeu :** Avoir le plus de points à la fin des 2 manches.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Pour commencer la partie, il est nécessaire de mettre tous les objets dans le trapenum et que chaque joueur se place devant un côté.

**Déroulement :**

**Le jeu se joue en deux manches :**

**1<sup>ère</sup> manche :** Chacun joue seul. Tous les joueurs mettent en même temps les mains dans le trapenum et fouille pour en sortir une paire d'objets. Quand on pense avoir trouvé une paire on la sort pour vérifier, on la laisse sur le dessus, puis on retourne fouiller dans le trapenum. Si la paire n'est pas bonne, elle est remise dans le trapenum. Si on récupère un intrus, il doit être posé sur le dessus (*et fera perdre 1 point à la fin de la partie*). La partie est terminée quand toutes les paires ont été récupérées, les joueurs marque alors 1 point par paire d'objets.

**2<sup>ème</sup> manche :** Cette fois ci les joueurs jouent par équipe de deux. Pour marquer 1 point, les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face doivent sortir simultanément du trapenum une paire d'objets, chaque joueur sortant en même temps un des deux objets de la paire.

Il est donc nécessaire de communiquer et décrire les objets que l'on pense avoir ou de se faire passer les objets par le trapenum.

**Le joueur qui a récupéré le plus de paires  
est déclaré vainqueur !**



# Crazy cup



**Matériel :** – 4 lots de 5 “cup” R,V,B,J,N  
– 24 cartes

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

“Faîtes preuve de rapidité et d’observation pour réussir le défi des cartes.”

**But du jeu :** Avoir récupéré le plus de cartes.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur récupère un lot de 5 “cups” : une rouge, une verte, une noire, une bleue, une jaune. Un joueur devra se positionner face aux autres et montrer les cartes.

**Déroulement :**

Le joueur qui a les cartes en main vérifie si tous les autres joueurs sont prêts, puis retourne la première carte.

Tous les joueurs tentent en même temps de reproduire le plus rapidement possible avec leurs “cups” la disposition des éléments représentés sur la carte.

– **à savoir :** les éléments sont parfois représentés horizontalement (*les “cups” devront être alignées*) ou verticalement (*les “cups” devront être empilées*) –

Dès qu’un joueur a terminé de disposer ses “cups”, il va alors courir vers la personne portant les cartes pour venir “tapper” la carte afin de valider son point.

On vérifie la disposition de ses “cups”, si c’est bon, il récupère la carte.

La partie continue jusqu’à la dernière carte.

**Le joueur qui a récupéré le plus de cartes a gagné !**

# Gagne ton papa



**Matériel :** – 1 plateau – 2 réglettes  
– 18 pièces – 36 cartes

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Affrontez-vous pour savoir qui sera le plus logique et le plus rapide !”

**But du jeu :** Réaliser le plus rapidement possible les défis demandés par les cartes.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Disposez les 18 pièces au centre de la table. Les 2 joueurs s'accordent sur un niveau de difficulté (*jaune : débutant, vert : facile, bleu : moyen, rouge : difficile, noir : expert*). Les moitiés de la carte indique les pièces que doivent choisir les joueurs et les numéros indiquent là où la réglette doit être disposée (*penta 3 : entre 3 et 4, penta 4 : entre 4 et 5*).

**Déroulement :**

Au top départ, le 1er duel commence. Le plus rapide à réaliser son “Penta” : c'est-à-dire remplir sa surface du plateau délimitée par sa réglette, marque 1 point.

Le joueur qui a perdu ce premier duel choisit un Pentamino (*pièce composée de 5 cubes*) resté dans la pioche sur la table et le donne à son adversaire qui à son tour fait de même. Chaque joueur déplace alors sa réglette d'un cran.

Au top départ, en utilisant les pièces de son premier “Penta” et le Pentamino donné par son adversaire. Ainsi de suite jusqu'au “Penta” 6 (*une seule réglette sera utilisée : disposée entre 6 et 7*).

**Le joueur qui remporte le plus de point à l'issu des défis, gagne la partie.**



# LES INCONTOURNABLES

*autre*

Meule ————— #38

Skis Coopératifs ————— #39



# Meule



**Matériel :** – 1 piste en bois  
– 1 meule

**Nb de joueurs :** de 1 joueur à +

**But du jeu :** Propulsez la meule pour marquer un maximum de points.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Vous jouerez chacun votre tour.

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

**Au joueur suivant d'essayer de faire un meilleur score !**

“Dosez votre force afin de réussir à marquer le plus de point !”

# Skis coopératifs



**Matériel :** – 4 skis

**Nb de joueurs :** de 4 à 10 joueurs

“Coopérez pour aller  
le plus rapidement possible  
à la ligne d’arrivée.”

**But du jeu :** En équipe, réussir à atteindre la ligne d’arrivée.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaussez tous ensemble les skis.

**Déroulement :**

Pour atteindre la ligne d’arrivée, les joueurs devront communiquer le mieux possible pour avancer ensemble en coordonnant leurs mouvements.

**La première équipe à atteindre la ligne d’arrivée à gagné.**

# NOS AUTRES JEUX

*cogito/stratégie*

Kamon ——— #41

Anti-virus ——— #42



# KAMON



**Matériel :** – 1 plateau – 37 jetons Kamon  
– 18 pions blancs – 18 pions noirs

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

**But du jeu :** Être le premier joueur à réussir avec l'aide de ses pions à relier 2 bords opposés ou réaliser une boucle ou empêcher son adversaire de jouer.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur récupère les pions de sa couleur. Placez ensuite de façon aléatoire un jeton "Kamon" sur chaque case du plateau puis enlevez le jeton "1<sup>er</sup> joueur" (cette case sera interdite pour toute la partie) et posez le à côté du plateau entre les deux joueurs.

**Déroulement :**

Le joueur avec les pions noirs commence. Il doit poser l'un de ses pions comme indiqué sur le jeton "1<sup>er</sup> joueur", c'est-à-dire sur une case du bord de son choix, à l'exception des 6 coins. Une fois la case choisie, il remplace le jeton "Kamon" par un de ses pions et empile ce jeton sur le jeton "1<sup>er</sup> joueur".

Le jeton sur le dessus de la pile indique à l'adversaire le type de case sur laquelle il va devoir jouer. Il devra poser l'un de ses pions sur n'importe quelle case avec un jeton de même symbole OU comportant le même nombre de symbole.



**Le premier joueur à réaliser l'une des 3 conditions de fin de partie, gagne la partie !**

# Anti-virus



**Matériel :** – 1 plateau – 1 livret  
– 9 “pions” colorés – 2 “pions” blancs

**Nb de joueurs :** 1 joueur

“Un jeu de réflexion  
et de défi addictif !”

**But du jeu :** Réussir à expulser le virus (pion rouge) du plateau de jeu.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Le joueur doit choisir un défi et placer les pions en jeu tel qu’indiqué.

Il faudra déplacer les pions à l’intérieur du plateau de jeu (toujours en les faisant glisser diagonalement) afin d’expulser le pion rouge : le virus.

**Dès que le pion rouge sort du plateau de jeu, le joueur a remporté le défi !**

# NOS AUTRES JEUX

*lancé*

Tumblin' Dice	—————	#44
Jeu de poche "cibles"	—————	#45
Jeu de poche "personnages"	—————	#46
Cible anneaux	—————	#47
Passe-boule	—————	#48



# tumbLin dice



**Matériel :** – 1 plateau de jeu – 18 dés  
de 4 couleurs (5+5+4+4) – 10 tourillons

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

“Ce jeu est une création de l’éditeur Ferti (2008), mélangeant adresse (pichenette) et hasard (dés).”

**But du jeu :** Atteindre en premier 301 points en lançant à chaque manche ses dés à l’aide d’une pichenette.

**Règle du jeu :**

**À savoir :**

La ligne horizontale imprimée sur le plateau de jeu marque la limite que doivent franchir entièrement les dés pour que leur valeur soit comptabilisée.

**Déroulement :**

*pour 3 ou 4 joueurs :*

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 “x1”, “x2”, “x3”, “x4”. Tout dé qui sort du plateau ne rapporte aucun point. Une fois un dé lancé, on n’y touche plus.

Les joueurs lancent chacun à tour de rôle un de leurs dés.

Tous lancent le même nombre de dés. Il est possible d’expulser du plateau un ou plusieurs dés en les percutant.

Une fois les dés de tous les joueurs lancés, chacun compte ses points par rapport aux zones dans lesquelles se situent leurs dés.

**Dès qu’un joueur atteint ou dépasse 301 points, il gagne !**  
(si c’est le cas de plusieurs joueurs, celui qui a le plus haut score, gagne !)

*à 2 joueurs :*

- soit chaque joueur prend 5 dés d’une même couleur
- soit chaque joueur prend 5 dés d’une même couleur et 1 dé bonus d’une autre couleur. Les points marqués par ce dé compteront double.



# Jeu de poche "cibles"



**Matériel :** – 1 plateforme à trous  
– 4 poches rouges – 4 poches bleus

**Nb de joueurs :** de 1 à +

"Il vous faudra vous munir de toute votre adresse et savoir viser pour gagner !"

**But du jeu :** Gagner le plus de points en lançant ses 4 poches.

## Règle du jeu :

### À savoir :

La distance à laquelle les joueurs lancent les poches dépend de leur âge (entre 2 et 4 mètres).

### Déroulement :

Chaque joueur se munit de ses 4 poches de sa couleur.

Vous jouerez chacun votre tour en essayant de viser les cibles afin de marquer le plus de point.

Quand toutes les poches ont été lancées, comptez les points marqués par les 2 joueurs.

**Le joueur qui a marqué le plus de point est déclaré vainqueur !**

# Jeu de poche "personnages"



**Matériel :** – 3 personnages  
– 4 poches rouges – 4 poches bleus

**Nb de joueurs :** de 1 à +

"Il vous faudra vous munir de toute  
votre adresse et savoir viser  
pour gagner !"

**But du jeu :** Réussir à lancer les poches dans les bouches des personnages.

**Règle du jeu :**

**À savoir :**

La distance à laquelle les joueurs lancent les poches dépend de leur âge  
(entre 2 et 4 mètres).

**Déroulement :**

Chaque joueur lance les 4 poches en visant les bouches des personnages.

Dès qu'un joueur réussi à lancer ses 4 poches dans les bouches  
des personnages à gagné !

# Cible ANNEAUX



**Matériel :** – 1 plateau avec 5 “quilles”  
– 5 anneaux

**Nb de joueurs :** de 1 à +

**But du jeu :** Marquer le plus de points à la fin de la partie.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l’anneau est rentré dans la quille.

Les anneaux qui tombent à côté ne comptent pas et ne sont pas rejoués.

À la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche.

C’est ensuite au tour du joueur suivant. Une partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs.

**Le joueur qui a marqué le plus de point est déclaré vainqueur !**

“Le cible anneaux est un jeu traditionnel Européens.”

# Passé bouLe



**Matériel :** – 1 passe-boule  
– 10 boules

**Nb de joueurs :** de 1 à +

**But du jeu :** Faire rentrer le maximum de boules dans les portes.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Tracer une ligne de départ au sol à environ 5 mètres du passe-boule.

**À savoir :**

Le nombre de tours que chaque joueur aura est à définir en début de partie.

**Déroulement :**

Le premier joueur fait rouler ses 10 boules en direction du passe-boule, après avoir totalisé ses points, c'est au joueur suivant de jouer les 10 boules.

**Le joueur qui a marqué le plus de point est déclaré vainqueur !**

“Il vous faudra savoir viser pour gagner !”

# NOS AUTRES JEUX

*palets/boules*

Billard Bordelais	—————	#50
Billard Nicolas	—————	#51
Carrom ( <i>Billard Indien</i> )	—————	#52
Shuffle Puck	—————	#53
Crokinole	—————	#54
Black Hole	—————	#55



# billard bordelais



**Matériel :** – 1 billard – 6 billes  
– 1 carnet de score

**Nb de joueurs :** de 1 à +

"Ce jeu va vous faire tourner la tête  
et mettre votre adresse  
à rude épreuve."

**But du jeu :** Remporter un maximum de points en poussant les billes dans les trous numérotés.

**Règle du jeu :**

**Déroulement :**

Vous allez jouer en plusieurs manches.

Chaque joueur doit réaliser un maximum de points avec les six billes.

À chaque manche, les points se cumulent (cf. fiche de score).

**Le premier joueur à totaliser 500 points remporte la partie !**

**Barème de score :**

30 – 50 points : débutant ;

55 – 80 points : amateur ;

85 – 110 points : confirmé ;

115 – 130 points : maîtrise ;

135 – 150 points : expert ;

155 – 180 points : super expert ;

500 points : perfect (6 lancers, 1 bille dans chaque trou).

# billard NICOLAS



**Matériel :** – 1 billard – 4 lyres  
– 4 poires – 1 bille de liège

**Nb de joueurs :** 2 ou 4 joueurs

**But du jeu :** Marquer le moins de point possible.

## Règle du jeu :

### À savoir :

Durant une partie, il est interdit de :

- sortir l'embout de la poire de sa lyre
- souffler avec la bouche
- toucher la bille
- bouger le billard pour dévier la trajectoire de la bille

### Déroulement :

Durant la partie, il faut préserver son camp en soufflant la bille en liège dans les buts adverses avec sa poire.

Quand la bille rentre dans le but d'un joueur, elle est considérée comme un malus.

C'est ce joueur qui relance la bille sur le jeu et la partie continue.

"Billard d'origine française, inventé par Nicolas Redler en 1894."

Dès qu'un joueur atteint 10 points, il a perdu !

# CARROM



**Matériel :** – 1 plateau – 1 percuteur  
– 9 pions noirs – 9 pions blancs  
– 1 pion rouge (*la reine*)

**Nb de joueurs :** 2 ou 4 joueurs

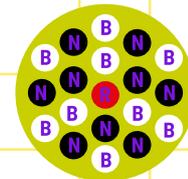
“La forme actuelle du jeu est né en Asie du sud, en Inde. L'apparition en Europe date des années 60.”

**But du jeu :** (*règles simplifiées*) Entrer tous les pions de sa couleur dans les 4 trous de la surface.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Disposez au centre du plateau les pions noirs et blancs comme sur le dessin ci-contre.



**À savoir :**

La reine permet au gagnant de la manche d'avoir un bonus de 3 points. Quant un joueur rentre la reine, il doit alors rentrer un pion de sa couleur le coup suivant (*pas forcément dans le même trou*). On dit qu'il a confirmé la reine.

**Déroulement :**

Le joueur aux pions blancs commence. Il doit projeter le percuteur à l'aide d'une pichenette à partir de la zone de tir. Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir. Il est possible de viser n'importe quel pion. Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner sur la zone de tir. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main. La manche est remportée par celui qui a rentré tous ses pions le premier. Son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau.

Dès qu'un joueur atteint 25 points, il a gagné !



# Shuffle puck



**Matériel :** – 1 plateau  
– 1 palet – 2 poignets

**Nb de joueurs :** 2 joueurs

“Version en bois du jeu Air Hockey, classique des salles de jeux, inventé aux USA en 1972 par Bob Lemieux”

**But du jeu :** Marquer 10 buts contre son adversaire.

**Règle du jeu :**

**À savoir :**

on ne doit pas :

- franchir la ligne adverse,
- maintenir la poignée dans sa zone de but,
- soulever la poignée de la table.

**Déroulement :**

Chaque joueur est muni d'une poignée, et devra marquer des buts contre son adversaire en poussant le palet à l'aide de la poignée.

**Dès qu'un joueur marque 10 buts, il gagne !**

# Crokinole



**Matériel :** – 1 plateau cylindrique  
– 12 pions noirs – 12 pions blancs

**Nb de joueurs :** 2 joueurs  
(ou 2 équipes)

**But du jeu :** Marquer plus de points que l'adversaire après avoir lancé ses 12 palets.

## Règle du jeu :

### Préparation :

Les joueurs s'assoient en face d'une zone de tir (quart de cercle), l'un en face de l'autre. Chacun prend les 12 palets à sa couleur.

### Déroulement :

À tour de rôle, chaque joueur place un de ses palets sur la ligne extérieure de sa zone de tir (le quart de cercle situé juste devant lui) et fait une pichenette.

**1<sup>er</sup> cas :** Aucun palet adverse ne se trouve sur le plateau.

Si le palet est placé dans le 1<sup>er</sup> disque intérieur (dit "zone des 15 points"), il est laissé sur le plateau. S'il percute un ou plusieurs de ses propres palets en chemin, au moins un de ses palets en mouvement doit finir son déplacement dans la zone des 15 points pour que le coup soit valide. Sinon le palet lancé et ceux éventuellement percutés sont tous retirés du plateau et placés dans la rigole.

**2<sup>ème</sup> cas :** Il y a au moins 1 palet adverse sur le plateau.

Le joueur doit toucher un palet adverse à l'aide de son palet, ou d'un autre de ses palets qu'il aurait percuté par ricochet. Sinon son palet, et ceux éventuellement percutés sont retirés du plateau et placés dans la rigole.

### Remarques :

– Tout palet éjecté du plateau ou qui touche la ligne de tir à la fin de son mouvement, est laissé dans la rigole.

"Ce jeu est né vers 1870 au Canada où il est encore très populaire."

# BLACK HOLE



**Matériel :** – 1 plateau – 16 palets :  
4 jaunes, 4 rouges, 4 verts, 4 noirs

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

“Ce jeu a été créé par Philippe Rogé,  
directeur de la Maison du billard.”

**But du jeu :** Éliminer ses adversaires de la surface de jeu en poussant leurs pions dans le trou du milieu.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Chaque joueur dispose ses 4 palets de couleur sur les cercles marqués sur le plateau.

**Déroulement :**

Le premier joueur est tiré au sort. À son tour, le joueur lance l'un de ses palets. Lorsqu'un joueur rentre un palets adverse dans le “black hole”, il peut rejouer, si son palets rentre dans le “black hole” en même temps qu'un palet adverse, il passe la main au suivant.

**Fautes :** 1/ Si un joueur fait sauter un de ses palets hors du plateau, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un palet adverse, celui-ci sera remplacé sur le cercle le plus proche de sa sortie.

2/ Si un joueur se trompe de couleur de palet et joue sur un palet adverse, son palet le plus éloigné du “black hole” sera empoché.

**Le dernier joueur à qui il reste des pions sur la surface de jeu est déclaré vainqueur !**

# NOS AUTRES JEUX

*adresse*

Suspens — #57  
Villa Paletti — #59



# Suspens



**Matériel :** – 1 cadre – 1 arche en bois  
– 32 boules – 1 hamac de boules reliées  
– 1 tapis – 4 baguettes en bois

**Nb de joueurs :** 2 ou 4 joueurs

“Il vous faudra être le plus habile pour gagner !”

**But du jeu :** Placer toutes les boules de sa réserve en équilibre sur le hamac suspendu.

**Règle du jeu :**

**Préparation :**

Suspendre par leurs fils sur le crochet central les 12 paires formant le hamac. Répartissez équitablement les boules entre les joueurs et placez les dans les rainures sur chaque bord du cadre. Laissez les baguettes à la disposition des joueurs.

**Déroulement :**

Le premier joueur est choisi au hasard, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d’une montre.

Chacun leur tour les joueurs tentent de déposer une boule de leur réserve sur le hamac suspendu. Si une ou plusieurs boules tombent du hamac durant cette action, le joueur les ajoutent toutes à sa réserve.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu’à ce qu’un joueur se soit débarrassé de toutes ses boules.

Dès qu’un joueur n’a plus de boule, il a gagné !

– Tout palet qui rentre dans le trou central est mis de côté et rapporte 20 points en fin de partie.

**Les 3 zones comptent respectivement pour : 15 points / 10 points / 5 points.**

Chaque joueur additionne les points de ses palets encore sur le plateau (un palet sur une ligne de démarcation prend la valeur de la zone inférieure) + ceux ayant atteints le trou central en cours de partie.

**Le joueur qui a marqué le plus de point est déclaré vainqueur !**

# VILLA pALeTTi



**Matériel :** – 1 plateau – 5 planchers  
– 20 colonnes – 1 crochet – 1 dé

**Nb de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

“Ce jeu est la version géante du jeu de société. Il vous demandera beaucoup d’adresse”

**But du jeu :** Vous incarnez des architectes et vous devez bâtir la plus haute villa en construisant les étages supérieurs avec les matériaux des étages inférieurs sans que la villa ne s’écroule !

## Règle du jeu :

### Préparation :

Placez le plateau de base au centre de la table. Les 5 étages et le crochet sont posés à côté du plateau. Disposez toutes les colonnes sur le plateau de base (*comme vous le souhaitez*). Le premier plancher (*bleu*), est placé sur les colonnes de telle manière qu’il ne dépasse pas du plateau.

Une fois le jeu mis en place, le plus jeune joueur lancera le dé qui déterminera sa couleur durant la partie. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d’une montre, choisissent leur couleur parmi celles encore disponibles. Chaque joueur se retrouve avec 5 colonnes. Le 1<sup>er</sup> joueur est le dernier joueur, celui qui n’a pas eu le choix de sa couleur.

### Déroulement :

À tour de rôle, chaque joueur devra construire en respectant des règles précises.

**Méthode de construction :** Le joueur dont c’est le tour enlève une colonne de son choix et la place sur l’étage le plus haut. La colonne peut être prise à n’importe quel niveau, et une fois placée, son tour est terminé.

### ***Tentative avortée de construction :***

- Une tentative de construction qui pourrait provoquer l'effondrement de l'édifice peut être interrompu à n'importe quel moment. La colonne est replacée dans sa position initiale et ne pourra pas être bougée à nouveau pendant le jeu. Son tour est alors terminé. Placer un nouvel étage.
  - Si un joueur pense au début de son tour, qu'il ne sera pas capable de bouger une colonne sans causer l'effondrement de l'édifice, il peut proposer de mettre un nouveau plancher. Les joueurs peuvent contester. Le premier joueur à émettre une objection doit maintenant enlever une colonne de son choix et la placer sur l'étage le plus élevé. S'il réussit, cette colonne est alors enlevée du jeu. Si l'objecteur échoue, le joueur contesté prend une colonne du joueur objecteur et il la retire du jeu.
  - Si il n'y a pas d'objection, le joueur peut placer un nouveau plancher sur les colonnes de l'étage supérieur.
- Le nouveau plancher ne peut s'étendre au delà des limites du plateau de base. Le nouvel étage doit être soutenu par au moins 3 colonnes. Si cela est impossible, le joueur doit abandonner son idée et son tour s'arrête.
- Un joueur qui place un nouveau plancher ne peut en plus remonter une colonne.

### ***Règles générales de constructions :***

- Quant on enlève une colonne, le plancher au dessus peut être tenu, ou légèrement soulevé. Toutefois, il devra être remis dans sa position originale pour qu'aucune colonne libre auparavant ne soit recouvert ;
- Quant on place une colonne, on ne peut maintenir le plancher ;
- Les colonnes ne doivent pas reposer partiellement dans le vide ;
- L'ordre de construction des planchers est toujours le même, dans l'ordre décroissant de taille ;
- Le crochet peut être utilisé pour enlever les colonnes ;
- Chaque tour, une seule colonne peut être choisie et retirée. Retirer une 2<sup>ème</sup> colonne ou bouger une autre colonne est interdit ;
- Les colonnes déjà sur l'étage le plus élevé ne peuvent être utilisés pour construire ;
- Les colonnes ne peuvent normalement être posées les unes sur les autres, à l'exception de l'étage final (*plancher rouge*). Sur ce dernier niveau les colonnes peuvent être superposées.

### ***Le sceau du Maître architecte (le dé) :***

Une fois que le plancher vert est placé, la compétition pour le sceau du Maître architecte (le dé) commence ! Le 1<sup>er</sup> joueur à placer une colonne sur le plancher vert récupère le sceau. Le sceau sera repris par n'importe quel joueur qui réalise un meilleur score que le détenteur précédent.

**Les colonnes ont les valeurs suivantes :**

- grosses rondes : 3 points
- hexagonales : 2 points
- petites rondes : 1 point

Si 2 joueurs ont le même nombre de points, le sceau reste au propriétaire en cours.

Un joueur prend des points de victoire pour chacune de ses colonnes reposant sur l'étage le plus élevé. Une fois qu'un nouvel étage est placé, tous les points gagnés sont perdus, le 1<sup>er</sup> joueur à placer une colonne sur le nouvel étage prend le sceau.

Quant un joueur récupère le sceau, il le place devant lui avec la couleur du détenteur précédent sur la face supérieur du sceau, afin que tous les autres joueurs puissent le voir.

Le jeu se termine quand la *Villa Paletti* s'effondre, ou lorsque plus aucun joueur ne peut construire.

**Le gagnant est le joueur qui détient le sceau du Maître architecte à ce moment là, à moins que ce joueur cause l'effondrement de la *Villa Paletti* : dans ce cas, le gagnant est le détenteur précédent du sceau, montré par la couleur de la face supérieur du sceau.**

# CATALOGUE EN COURS D'ÉDITION

*d'autres jeux arriveront petit à petit !!*

