

Le Puissance 4

- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 100 x 60 environ
- Nombres de joueurs : 2



But du jeu : Aligner 4 pions

Au Puissance 4, chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons.

Il faut aligner 4 palets horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Le premier qui construit une ligne de 4 gagne la partie.

Le Billard Jurassien

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 45 x 160 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Dans le billard Jurassien, il faut lancer les 6 boules en visant les trous et compter les points correspondants.

Une boule qui redescend peut être rejouée une fois.

Une boule qui tombe dans la partie du haut (pour la version avec une zone haute est perdue.

Le Billard Hollandais

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 45 x 160 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Faire glisser les palets individuellement dans les compartiments numérotés de 1 à 4. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

Les palets qui ne sont pas rentrés la première manche sont rejoués une deuxième fois, puis une troisième pour ceux qui restent encore.

A la fin des 3 manches, on compte les points. Une ligne = 20 points. Les autres palets sont comptés individuellement.

Le billard Européen

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 60 x 160 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Les boules sont lancées une par une à la main depuis la zone de gauche du jeu.

Le but est de doser le lancer afin de viser les couloirs qui rapportent le plus de points.

Attention aux obstacles !

Le Culbuto

- Type : Jeu d'agilité
- Dimensions : 40 x 120 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Immobiliser toutes les billes

Dans le Culbuto, les 5 boules se jouent en même temps.

Le plateau étant monté sur un pivot, il faut l'orienter soigneusement pour loger les boules dans les trous.

Une boule qui tombe dans la partie du haut est perdue (certaines versions n'ont pas de zone morte)

Le Jeu de l'équilibre

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 50 x 50 environ
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur table



But du jeu : Poser tous ses pions

Dans le **jeu d'Équilibre**, les joueurs se partagent tous les pions.

Puis ils doivent poser un pion chacun leur tour.

Le joueur qui fait basculer le plateau et tomber les pions ramasse tous les pions tombés.

Le vainqueur est celui qui n'a plus de pions

Le jeu du bâtonnet

- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 25 x 110 environ
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur table



But du jeu : Ne pas jouer en dernier

Dans le Jeu des Bâtonnets, le premier à jouer est tiré au sort.

Chacun leur tour, les 2 joueurs ou chaque équipe enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets.

Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.

Le Mōlkki

- Type : Jeu d'adresse
- Nombres de joueurs : illimité



But du jeu : Atteindre 50 points

Dans le Mōlkkky, il faut faire tomber les quilles à l'aide du lanceur.

Pour gagner, il faut atteindre 50 points sans les dépasser. Si un joueur dépasse ce score, il redescend à 25 points.

Si une quille tombe, on compte les points correspondant à sa valeur.

Si plusieurs tombent, le score du joueur ou de l'équipe est le nombre de quilles tombées.

3 lancers nuls = 25 points de pénalité

Le Palet élastique

- Type : Jeu de vitesse
- Dimensions : 120 x 40 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Ne plus avoir de pions

Les 2 joueurs ont le même nombre de palets au début du jeu.

Lorsque la partie commence, le but est de se débarrasser de tous ses palets en les envoyant dans le camp adverse grâce à l'élastique.

Le Remonte palet

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 80 x 140 environ
- Nombres de joueurs : 1 ou 2



But du jeu : Emmener le palet en haut

Réussir à faire monter le palet dans le trou en haut du jeu, sans qu'il ne tombe dans un trou.

Si vous êtes 2 (un de chaque côté), le but est d'arriver en haut le plus rapidement.

Le Billard Dolois



- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 60 x 160 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table

But du jeu : Lancer les boules dans les trous qui rapportent le plus de points

Dans le **Billard Dolois**, on lance les boules à la main.

Elles doivent tomber dans les trous supérieurs.

Le jeu étant incliné, la boule redescend à l'intérieur du jeu et se loge dans les cases du bas. On additionne alors les points.

Une boule qui redescend peut être rejouée une fois.

Le Ravin

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 120 x 40 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Le joueur dispose de 5 palets qu'il lance un par un.

Les points marqués sont définis par la zone atteinte. On a le droit de pousser un palet déjà joué avec un autre. Un palet qui tombe dans le filet = 0 point (certaines versions n'ont pas de filet). Le joueur compte ses points à la fin de la partie.

Les petits chevaux

- Type : Jeu de plateau
- Dimensions : 120 x 120 environ
- Nombres de joueurs : 2 à 4
- Se pose sur table



But du jeu : Avancer ses chevaux

Deux, trois ou quatre joueurs disposent de deux pions-chevaux, (quelquefois trois, voire quatre). Pour sortir de l'écurie, il faut faire un 6 avec le dé. Le parcours se fait d'abord sur la périphérie, celle-ci est commune à tous les joueurs. Lorsqu'un cheval arrive sur une case occupée par un concurrent, il le renvoie dans son écurie (le départ). Le jeu se joue avec un seul dé, les chevaux circulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir fait un tour complet, en dernière phase, chaque cheval pénètre sur le parcours à sa couleur de 6 numéros, qui lui est propre, il est alors à l'abri et ne peut plus être renvoyé à son point de départ. Mais pour avancer, le dé doit maintenant donner le chiffre exact de la case à atteindre. La dernière case assure la victoire

Le Hockey

- Type : Jeu de rapidité - réflexe
- Dimensions : 150 x 75 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des buts

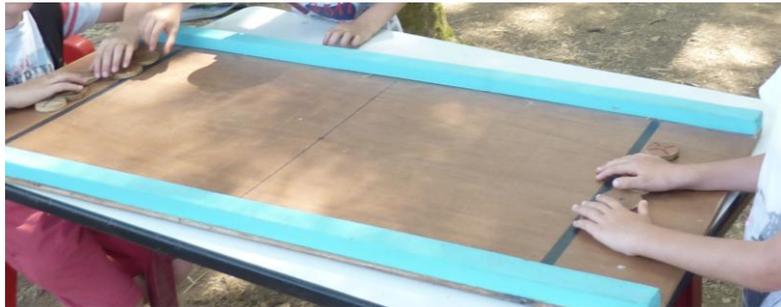
Chaque joueur possède un frappeur.

Le but du jeu est d'envoyer le palet dans le but de l'adversaire, en frappant avec le frappeur.

Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et d'obstruer les cages avec son bras.

La pétanque

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 120 x 50
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Arriver à 13

Les joueurs sont face à face.

Chaque joueur possède 3 palets. Les règles sont les mêmes que pour une partie de pétanque :

Le premier joueur lance son palet en le faisant glisser sur le jeu. Le joueur 2 joue. Celui qui n'a pas le point rejoue... Le cochonnet est le point rouge.

Le premier à 13 a gagné la partie.

Le solitaire



- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 60 x 60 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table

But du jeu : Qu'il ne reste qu'une bille

Tous les trous sont occupés par une bille, sauf celui du centre. Pour déplacer une bille, il faut sauter par-dessus la bille qui se trouve à côté. La bille sautée est enlevée du plateau.

Le but est d'éliminer le maximum de billes.

Un pion ne peut sauter qu'horizontalement ou verticalement, et un seul pion à la fois.

Le Mikado



- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 80 cm
- Nombres de joueurs : 2 ou plus

But du jeu : Ramasser des mikados

Pour commencer une **partie de Mikado**, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table.

Le premier joueur tente alors de retirer l'une des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider d'une **baguette Mikado**, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois. En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de votre baguette.

La partie est terminée une fois tous les baguettes en bois ramassées.

Le Billard Jurassien Double

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 90 x 160 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Dans le billard Japonais, les 2 joueurs doivent lancer les 6 boules en visant les trous.

Une boule qui redescend peut être rejouée une fois.

Une boule qui tombe dans la partie du haut est perdue.

Il faut compter les points quand les boules ont été lancées.

Celui qui a marqué le plus de points a gagné.

Le lancer de cerceaux

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 45 x 45
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Marquer des points

Il s'agit de lancer tous les cerceaux et d'essayer de marquer le plus de points.

Le Jeu de Dame

- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 80 x 80 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Prendre les pions de l'adversaire

Règles principales :

Placer les pions comme sur le modèle.

Le but est de prendre les pions de l'adversaire en sautant par-dessus.

On ne peut jouer qu'un coup par tour.

Il est interdit de reculer sauf pour manger un pion de l'adversaire.

Le Jenga

- Type : Jeu d'adresse ou de construction
- Nombres de joueurs : illimité
- Se pose sur table



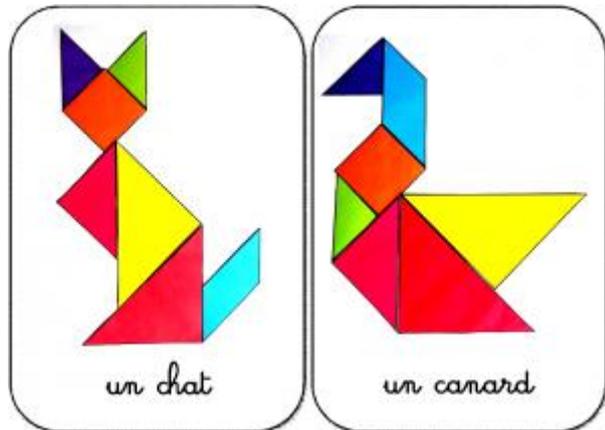
But du jeu : Enlever le plus de pions

Faire une tour comme sur le modèle.

Puis chacun son tour, le but est d'enlever les morceaux de bois sans faire tomber la tour.

Le Tangram

- Type : Jeu de réflexion
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table



But du jeu : Reproduire des formes

Il s'agit de reproduire des formes avec les pièces proposées

Le Curling

- Type : Jeu d'adresse et de vitesse
- Dimensions : 45 x 140 environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur table

But du jeu : Marquer des points

Au **Curling**, les joueurs lancent leurs 3 palets à tour de rôle.

Il faut se rapprocher le plus près possible du centre de la cible pour marquer le plus grand nombre de points. Si un palet touche 2 zones, on valide les points de la zone supérieure.

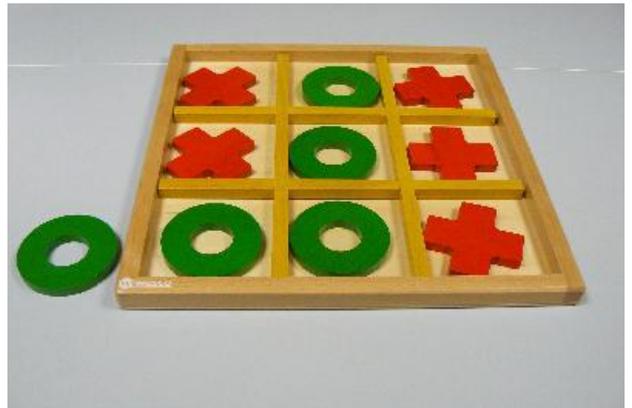
Le gagnant est celui qui arrive à 20 points en premier (ou autre total selon votre temps)



Le Morpion

(5 planches de jeux)

- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 40 x 40 environ
- Nombres de joueurs : 2
- Se pose sur table



But du jeu : Aligner 3 pions

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le but est d'aligner 3 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Les dominos

- Type : Jeu de réflexion
- Dimensions : 15 x 7.5 cm environ
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur table



But du jeu : Ne plus avoir de dominos

Chaque joueur prend 8 dominos, le reste constitue la pioche.

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Celui qui commence est celui qui a le plus grand double.

Pour pouvoir jouer, il faut coller son domino à un autre déjà en place, en collant les 2 chiffres identiques.

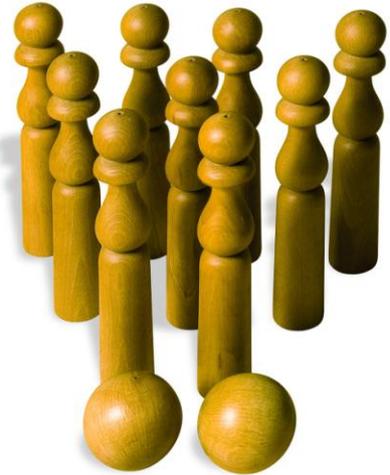
Quand on ne peut pas jouer, on pioche.

Le but est de poser tous ses dominos.

Les Quilles

- Type : Jeu d'adresse
- Nombres de joueurs : 2 ou +

But du jeu : Faire tomber le plus de quilles possibles



Placer les quilles debout.

Faire rouler la boule en essayant de faire tomber le maximum de quilles.

2 lancers par joueur

Kim toucher

- Type : Jeu de toucher
- Dimensions : 40 x 25 cm environ
- Nombres de joueurs : 1 ou +
- Se pose sur table



But du jeu : Reconnaître un objet placé dans une trappe.

Un animateur/meneur place 1 objet dans la boîte. Le joueur met ses mains dans les 2 trous et doit reconnaître l'objet qui y a été placé.

On peut choisir 10 objets et les montrer aux différents joueurs avant de commencer.

Différents joueurs peuvent se succéder pour un même objet et écrire ou dire leur réponse dans l'oreille de l'animateur/meneur.

Palet Breton

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 80 x 80 cm environ
+ 12 palets acier
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose par terre



But du jeu : Arriver à 12 en premier

Le jeu se joue sur les mêmes règles que la pétanque. On peut jouer seul ou en équipe.

On se place à environ 3m de la planche. On pose le cochonnet (petit palet) sur la planche, là où on le souhaite.

Puis on lance ses palets 1 par 1. Le but est de placer le palet le plus près du cochonnet.

Celui (ou l'équipe) qui a son palet le plus loin doit rejouer.

A chaque fin de manche, on compte les points et on les additionne, comme à la pétanque.

Sac dans le trou

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 50 x 80 cm environ
+ 3 sacs lestés
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose par terre



But du jeu : Etre le premier à 5 points (ou 10 points Adultes)

Délimitez une distance pour lancer selon l'âge et l'adresse des joueurs.

Puis à tout de rôle, les joueurs lance les 3 sacs.

Si le sac tombe dans le trou, c'est 1 point.

Le jeu de dés

- Type : Jeu de chance
- Dimensions : 50 x 50 cm environ
+ 2 dés + petits palets
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur table



But du jeu : Réaliser le plus de nombre possible avec 2 dés

Chaque joueur choisi des pions d'une couleur.

Chacun son tour, les joueurs lancent les dés. Ils additionnent la somme des 2 dés. Puis il place le pion de sa couleur sur le chiffre ou nombre qui a été réalisé.

A 2 joueurs, le gagnant est celui qui place 5 pions

A 3 joueurs, le gagnant est celui qui place 4 pions

A 3 joueurs, le gagnant est celui qui place 3 pions

Les boules dans l'ordre

- Type : Jeu d'adresse et de vitesse
- Dimensions : 40 x 120 cm environ
- Nombres de joueurs : 1
- Se pose sur une table

But du jeu : Placer les 4 boules dans l'ordre des chiffres

Le jeu est sur pivot et permet de déplacer les boules. On peut lancer un chronomètre.

On place 4 boules en bas du jeu. Le joueur joue les 4 boules en même temps.

Le but est d'immobiliser les boules sur les trous, dans l'ordre indiqué par les numéros sur le jeu.

Si on ne met pas les boules dans le bon ordre, la partie s'arrête.

Multi cible

- Type : Jeu d'adresse
- Dimensions : 40 x 120 cm environ
- Nombres de joueurs : 1 ou +
- Se pose sur une table

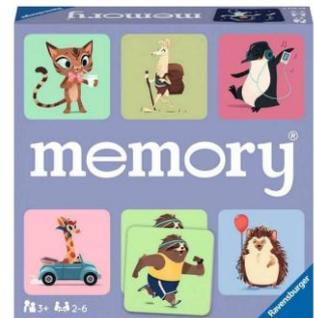
But du jeu : Marquer le plus de points

Le joueur envoie ses palets. Le but est de viser les zones qui rapportent le plus de points. Un palet peut pousser un autre palet.

Des tournois peuvent être réalisés en notant les scores.

Jeu de Memory

- Type : Jeu de mémoire
- Dimensions : 20 x 20 cm - 30 panneaux
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur une table



But du jeu : trouver 2 cartes identiques.

Le principe est celui du Memory.

Tour à tour, les joueurs lèvent 2 cartes.

Si elles sont identiques, il les garde et rejoue.

Jeu de carte géantes

- Type : Jeu de carte
- Dimensions : 21 x 14 cm - 54 cartes
- Nombres de joueurs : 2 ou +
- Se pose sur une table



But du jeu : réaliser une partie de votre choix

Tous les jeux sont possibles.

L'originalité est simplement d'utiliser des cartes plus grandes...