

## AEROBILLE

Dimensions : 122 cm x 52 cm  
Livré avec 10 boules en bois



Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois.

Si après le second essai, elle reste dans le couloir de lancement, la bille marque 0.

Si sur les 5 premières billes le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.

Si l'une des 5 premières billes marque au moins 1 point, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de billes.

Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancés par joueur.

## BILLARD HOLLANDAIS

### JEU DE PALETS



Le but du jeu est de lancer les palets individuellement et de les faire glisser dans les quatre compartiments.

Les palets qui ne rentrent pas directement peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

Une manche se joue en trois lancers successifs; le nombre de manches d'une partie est au libre choix de l'ensemble des joueurs.

Le premier joueur lance tous les palets une première fois. Les palets non rentrés retournent à ce dernier pour un second lancé. Même méthode pour le troisième lancé. A la fin des trois lancers, le joueur calcule ses points; pour le calcul, chaque série (soit un palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets "en plus" sont comptés au nombre de points inscrits sur chaque compartiment.

# JEUX GEANTS



## CARRON

66 cm x 66 cm



A chaque tour de jeu, le joueur place le palet sur la ligne de camp. Le palet doit recouvrir la ligne haute et basse, mais doit toujours rester dans ses limites.

Les quatre trous sont à la disposition du joueur. Les deux d'en face peuvent être utilisés directement. Les deux en deçà de sa ligne de camp sont à utiliser par retour du galet sur les bandes.

Tout pion qui touche la ligne de camp qui est sienne ou qui se trouve dans son prolongement ne peut être joué en tir direct. Aucun pion ne peut être déplacé ou touché par la main. Tout pion qui sort du jeu est remis au centre. Le premier pion rentré détermine la couleur du joueur.

Pour gagner, il faut rentrer tous ses pions dans les quatre trous. Le pion rouge se rentre en dernier. Rentrer un pion de sa couleur permet de rejouer. Ainsi vous pouvez en entrer à la file autant que votre adresse vous le permet (dans n'importe quel trou). Si vous mettez dans un trou un pion de l'adversaire, vous lui en faites cadeau et vous perdez votre tour.

Avoir un maximum de points. Chaque pion entré dans un trou donne des pions. Valeur des pions :

Rouge.....50 points

Noir.....20 points

Blanc.....10 points

## LA BERDINGUETTE



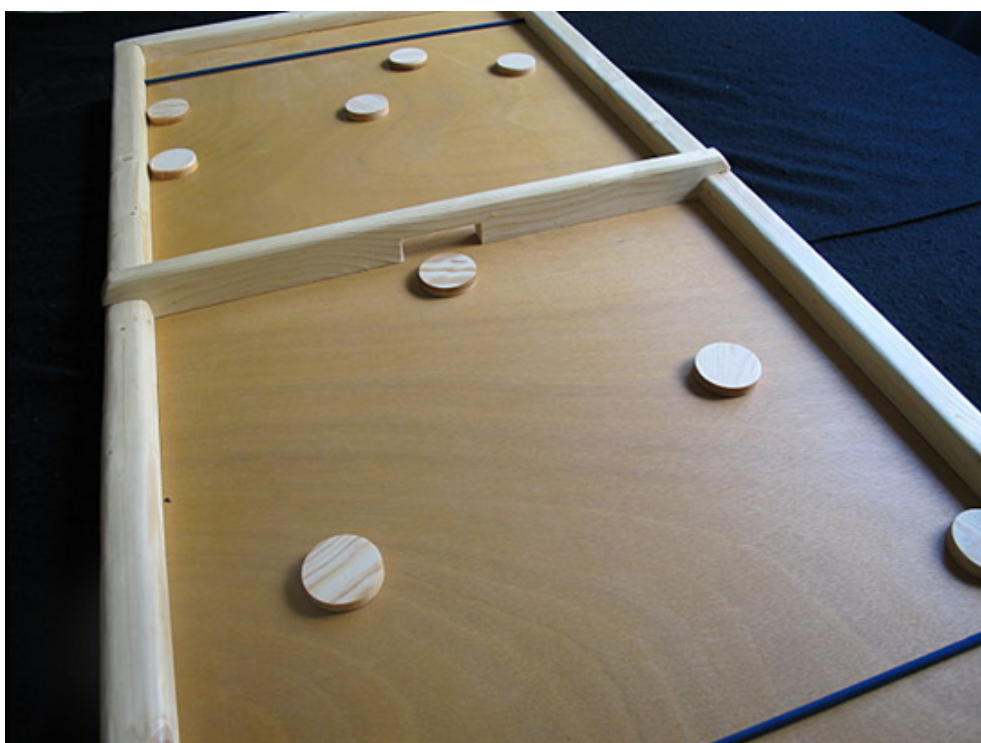
**But du jeu:**

**Traverser la Berdinguette sur la longueur sans faire tinter les clochettes.**

**Déroulement de la partie:**

**Chaque joueur, à tour de rôle, tente de traverser sans faire tinter les clochettes.**

## LE PASSE-TRAPPE TABLE A ELASTIQUE



Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 2 joueurs jouent en même temps.

Le but du jeu est de faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse.

Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

Les joueurs n'utiliseront qu'une seule main pour déplacer et envoyer les palets.

Seuls les palets franchissant la trappe centrale seront validés – un palet passant par dessus la barre centrale devra être repris par le lanceur.

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

Il arrive régulièrement qu'un palet ayant franchi la Trappe, revienne dans votre camp. C'est dommage, il est revenu et donc toujours dans votre camp.

## TABLE A GLISSER SHUFFLE PUCK



Être le premier joueur à marquer le nombre de but définis au départ grâce aux « frappeurs ».

## SUSPENS



Le but du jeu consiste à placer les boules de couleur au centre du jeu, sur la grappe de grosses boules sans les faire tomber. Les petites boules de couleur sont placées à la main ou avec le mikado.

Chaque joueur choisit une couleur de boules et reçoit un mikado. Chacun à leur tour, les joueurs placent une boule sur la grappe centrale. Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite. Le joueur qui fait tomber une ou plusieurs boules en plaçant la sienne les récupère quelque soit la couleur. Il attend son tour pour placer une nouvelle boule.

Le joueur qui n'a plus de boule devant lui a gagné. On peut alors recommencer une partie ou laisser les autres joueurs terminer.

## LA TOUPIE A BILLES



Lancer la toupie et déloger un maximum de billes

Enroulez la ficelle autour de la toupie, placez la dans son lanceur, et tirez un grand coup sur la poignée. A l'arrêt de la toupie comptez vos points.

Chaque bille sortie de son logement marque les points indiqués, si elle entre dans une porte elle marque 10 points supplémentaires.



## TRAPENUM

50 cm x 50 cm x 18 cm



Chaque joueur se met en place les équipiers face à face, les objets sont introduits dans la boîte après avoir été présenté aux participants.

### 1/ Première manche : LA PARLANTE

Chaque joueur d'une équipe doit sortir simultanément un objet identique à celui de son équipier. Les joueurs peuvent nommer ou décrire l'objet.

La première équipe ayant sorti 5 paires d'objets remporte la manche. Tous les objets sortis sont alors remis dans le Trapenum.

### 2/ Seconde manche : LA MUETTE

Chaque équipe tire une carte et doit se conformer aux exigences de celle-ci pour sortir simultanément une paire d'objets. La manche est muette. La première équipe ayant sortie 5 paires d'objets sort vainqueur. Tous les objets sortis sont alors remis dans le Trapenum.

### 3/ Troisième manche : LA RAPIDE

Une carte est tirée pour les deux équipes. La première équipe qui sort simultanément la paire d'objet indiquée gagne la manche.

## WEYKICK



Poser le jeu sur une table, séparer les aimants des joueurs  
Puis les positionner comme indiqué sur la photo.



Placez-vous autour du jeu en positionnant vos mains sous le plateau et prenez vos aimants de guidage. Déplacez vos personnages avec ces poignées (jamais en tenant les figurines qui reposent sur le plateau ce qui endommagerait le jeu).

But: Marquer des buts dans le camp de l'équipe adverse. Le premier ou la première équipe qui atteint 10 a gagné

## PISTE CIBLE



Les joueurs posent la piste sur une table et se placent au bout de la piste de jeu avec chacun une couleur de palets. On détermine au hasard le premier joueur.

Celui-ci prend un palet et le fait glisser sur la piste en le poussant ou en « faisant une pichenette ». Le but est de réussir à positionner le palet dans un des cercles où les points sont les plus importants.

Le joueur suivant lance à son tour un de ces palets. Il peut ainsi déplacer le palet de son adversaire pour essayer de lui enlever ses points (attention à ne pas lui en donner...).

Les joueurs continuent ainsi à tour de rôle à jouer tous leurs palets. La première manche est alors terminée. On additionne les points des palets des joueurs. C'est le joueur qui a le plus de points qui remporte la manche.

C'est le joueur qui a perdu qui commence la manche suivante. Vous pouvez ainsi faire 3, 5 ou 10 manches en fonction du temps que vous souhaitez accorder au jeu. Il est préférable de déterminer le nombre de manches avant de commencer.

Le gagnant de la partie est celui qui a gagné le plus de manches. Si des palets sont sortis de la piste de jeu, ils ne sont pas rejoués et compte 0 points.

A 2 joueurs, il est conseillé de jouer avec 2 couleurs par joueur.

## BILLARD A REBONDS

Dimensions : 122 cm x 51cm



Chaque joueur doit faire glisser ses 5 palets vers le haut du jeu.

Ceux-ci vont rebondir sur les 2 élastiques, et revenir vers le bas de l'autre côté de la barre centrale.

Tout est une question de dosage de la force de lancement et de calculs d'angles.

Attention si un palet fini sa course à cheval sur 2 cases, c'est le plus petit point qui est pris en compte. (exemple sur la photo le score est de 10 pts)

Ne tirez pas trop fort car si vous dépassez la ligne en bas de la case 5 ou êtes à cheval sur celle-ci vous marquerez 0 pts. Les joueurs déterminent le nombre de tours qui seront joués par chacun et additionnent les scores.

## GRENOUILLE JUNIOR



Le jeu de Tonneau, dit «jeu de la Grenouille" se pratique en plein air ou à l'intérieur.

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Dans ce cas, chaque joueur peut utiliser ses 8 palets ou ceux-ci sont partagés entre les joueurs de l'équipe;

\* en une ou plusieurs manches;

\* sur un nombre de points déterminés à l'avance.

On tire au sort le joueur ou l'équipe qui jouera le premier.

Chaque joueur se place à environ 3 mètres du jeu:.

Le but à atteindre est d'obtenir le maximum de points.

**Bonus:** L'équipe ou le joueur qui réussit la "Grenouille" 4 fois sur 8 palets dans une même partie, marquera 1000 points.

**Malus:** Quand le vainqueur a atteint le total prévu, le joueur qui n'aura que la moitié des points indiqués en début de rencontre sera pénalisé de 1000 points.

D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au gré des joueurs.

## BILLARD PIRATE



### Installation du jeu:

Visser les quatre pieds en bois sur le damier. Chaque joueur reçoit une batte et 8 boules de la même couleur, qu'il aligne sur la rangée de départ devant lui. Lorsqu'on joue à deux, on occupe les deux rangées opposées.

### Règles du jeu:

A son tour chaque joueur frappe une boule de sa couleur par dessous, avec sa batte. Une fois que la boule a quitté sa case, c'est au tour du joueur suivant.

\*Lorsque la boule atteint la ligne d'arrivée, c'est-à-dire la dernière rangée d'en face, elle est retirée du jeu. Elle apporte 4 points.

\*Lorsque la boule atterrit sur une case occupée par une boule adverse, celle-ci est prise et retirée du jeu. Elle apporte 2 points.

\*Lorsque la boule atterrit sur la rangée de départ d'un joueur adverse, à droite ou gauche, ce dernier peut la prendre. Elle lui apporte 2 points.

\*Lorsque la boule sort du damier, elle est perdue.

Chaque joueur garde à part les boules qu'il a prises. Celles-ci peuvent être échangées entre les joueurs et remises en jeu sur une case quelconque de la rangée du départ du joueur. Les boules positionnées sur la rangée de départ ne peuvent pas être prises.

La partie est terminée, dès qu'un joueur n'a plus de boules dans sa rangée de départ. Celui-ci compte, combien de coups ses adversaires doivent encore jouer pour avoir terminé à leur tour. Chaque coup leur enlève un point du résultat final.

## BILLARD BOWLING



- Jeu de bowling avec lanceur :

Dans cette règle du jeu, le joueur doit positionner le lanceur dans la position qu'il souhaite et laisser glisser la balle. Vous pouvez bien évidemment faire bouger le lanceur lorsque la boule glisse dessus mais il faut faire vite. Vous avez le droit à 3 lancers pour faire tomber le maximum de quilles.

Un jeu d'adresse qui ne nécessite pas de compétence particulière.

Nous recommandons vivement ce jeu pour des rencontres intergénérationnelles. Ce jeu est en effet très bien adapté aux personnes âgées et qui ont des difficultés motrices. En effet, vous pouvez jouer à ce jeu de bowling en bois assis (donc convient aussi aux personnes en fauteuil roulant) et il ne nécessite pas de force particulière puisque la boule doit glisser dans le lanceur. La technique de ce jeu réside dans le bon positionnement du lanceur notamment lors du 2e et 3e lancer.

- Jeu de Bowling avec queue de billard :

Cette fois, vous êtes un joueur de billard, vous allez devoir vous munir de la grande queue de billard de percuter la boule blanche afin que celle fasse tomber le maximum de quilles en bois. Plus technique, cette règle du jeu nécessite de bien savoir doser entre force et précision. Celui qui fait sortir la balle du jeu marque 0 points alors rien ne sert de frapper trop fort !

## MEGA 4



Chacun des deux joueurs en laissant tomber ses disques colorés dans les colonnes verticales, essaie de former un alignement vertical, horizontal ou diagonal. Un classique revu en grand !



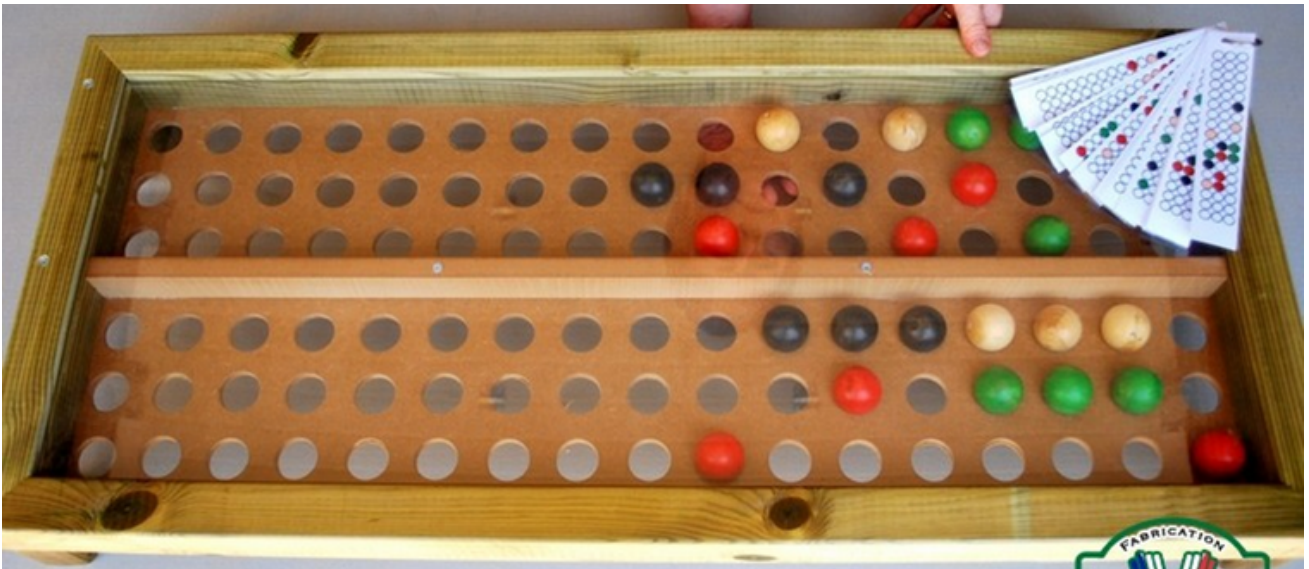
## BILLARD NICOLAS



Préserver son camp et envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire. Chaque bille logée compte un point perdant au joueur qui la reçoit.

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'ils se 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 balle.

## PASS PASS GEANT



Le premier qui réussit à reproduire le motif de la carte choisie,  
Gagne

# JEUX GEANTS

## AVALAM GEANT



Disposez sur les trous du plateau les 48 pions en alternant rouge/noir. Le trou central reste inoccupé.

### REGLE DE BASE

Chaque joueur choisit sa couleur.

Le but du jeu est de constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur.

Un joueur est le propriétaire d'une tour lorsqu'un pion de sa couleur en occupe le sommet. Un pion isolé constitue également une tour.

### DEPLACEMENTS

Chaque joueur en effectue un seul, dans n'importe quel sens (horizontal, vertical, diagonal) avec n'importe quel pion (ou pile de pions), quelle qu'en soit la couleur. Ce mouvement consiste à empiler le ou les pions déplacés sur un trou directement voisin déjà occupé par un ou plusieurs pions.

### Mouvement interdit (1)

On déplace obligatoirement toute la pile se trouvant sur un trou (elle peut évidemment n'être constituée que d'un seul pion). Autrement dit, une pile de pions ne peut qu'augmenter, jamais diminuer.

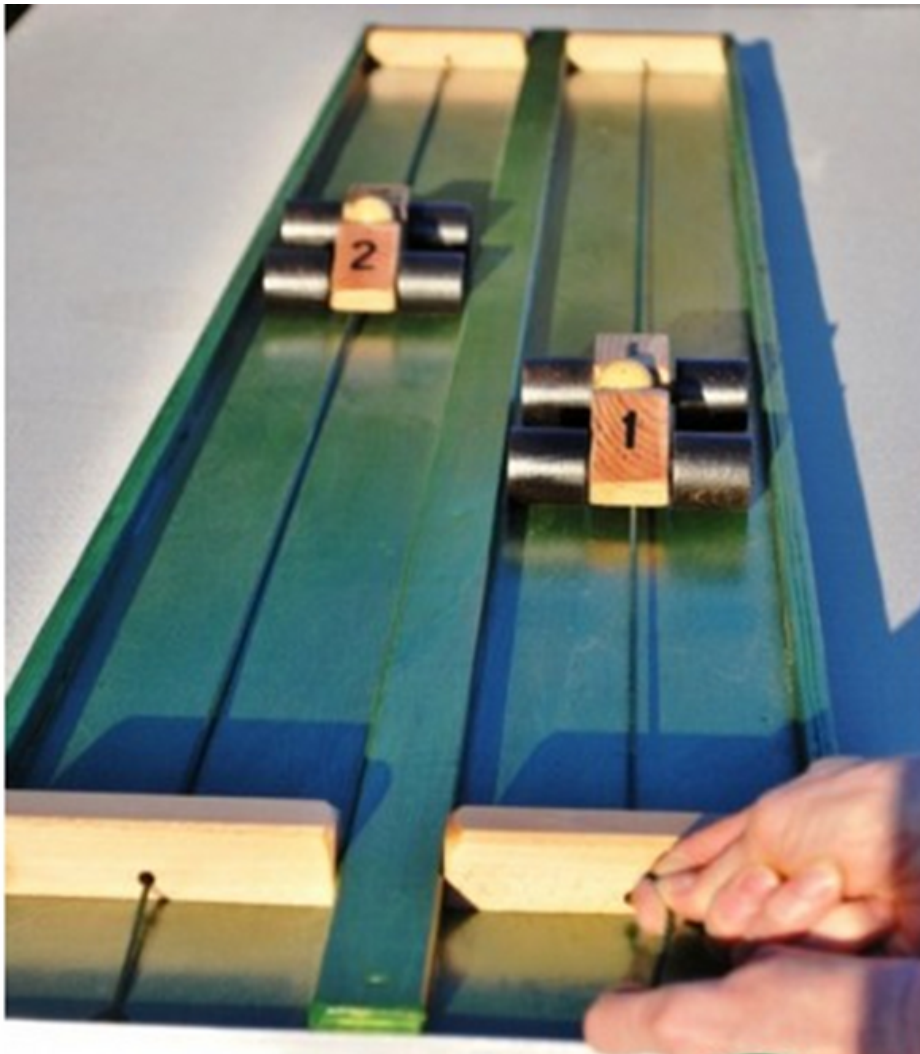
On ne peut jamais poser de pions sur un trou inoccupé: il le reste donc définitivement. Un pion (ou une tour) isolé de tous les côtés ne pourra donc plus changer de propriétaire.

Tant qu'un joueur peut effectuer un mouvement il a l'obligation de jouer, la partie ne s'achevant que lorsque plus aucun déplacement n'est possible.

On compte alors combien de pions de chaque couleur occupent le sommet des tours restantes, le vainqueur étant évidemment celui qui en totalise le plus.

Attention! Qu'une tour comporte 1,2,... ou 5 pions, elle vaut toujours UN point.

## COURSE FORMULE FICELLE



Celui qui sera le plus habile en tirant sur la ficelle avec des tout petits mouvements gagneront la course "Formule Ficelle".

1 module = 2 voitures aimantées numérotées 1 & 2.

## JEU DU GRUYERE



faire monter et redescendre sa bille en tirant sur les cordes en évitant les trous.

Pour les plus grands, vous pourrez essayer en version coopérative où chaque joueur tiens une ficelle, ou à l'aveugle guidé par un partenaire.

## TAC TAC GOLF



Lancez les balles à une distance d'environ 5 mètres pour qu'elles s'enroulent autour d'un barreau de l'échelle. Le premier joueur à enrouler toutes ses balles sur les barreaux est le vainqueur.

Tout le monde peut jouer, à chacun de trouver son propre style de lancer.

## MONTAGNE A VACHES



### A plusieurs :

Toutes les vaches sont dans la pioche. Chacun à leur tour, les joueurs posent une vache sur la montagne (la couleur n'a pas d'importance). Le joueur peut poser sa pièce comme il veut (même si ça ennuie les autres joueurs pour poser la vache suivante).

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs vaches, il est éliminé du jeu. Les vaches tombées sont remises en pioche et les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

Le gagnant est le joueur qui n'a pas fait tomber de vaches.

Si vous arrivez à poser toutes les vaches, les joueurs doivent ensuite les enlever une par une sans en faire tomber d'autres.

### • Jouer seul :

L'objectif lorsque l'on joue seul est de poser toutes les vaches du jeu sans en faire tomber.

# JEUX GEANTS



5

- Le 1er qui n'a plus de pièces :

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

But du jeu : Se débarrasser le premier de toutes ses vaches

A 2 joueurs : 12 vaches chacun (on distribue une couleur à chaque joueur)

A 3 joueurs : 8 pièces et à 4 joueurs : 6 pièces.

Chacun à leur tour, les joueurs posent une pièce sur la montagne de la manière qu'il souhaite.

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou plusieurs pièces, il récupère les pièces tombées et les met dans sa pile de pièces.

Le gagnant est le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses vaches sur la montagne (y compris celles qu'il a pu récupérer lorsque la montagne s'est effondrée).

- Jouer avec le dé spécial :

Vous pouvez jouer à toutes les règles avec le dé « vache ». Le dé vous obligera à poser la vache dans un certain sens. Le 2 vous obligera à utiliser 2 vaches au lieu d'une.



# JEUX GEANTS

5

## PALET CLAPETS

Dimensions : 60 cm x 25cm



Chaque joueur fait glisser ses 5 palets sur le jeu. Et essaye de retourner les clapets qui ont différentes valeurs. Le vainqueur sera celui qui aura réalisé le plus haut score.

Retirer les palets déjà lancés de la surface de jeu car ils peuvent gêner les autres.

Variante :

Les joueurs peuvent décider de lancer 2 fois chaque palet.

## LADY TOUPIES

Dimensions : 60 cm x 25cm



Les toupies se situent dans le compartiment de rangement à la base du jeu.

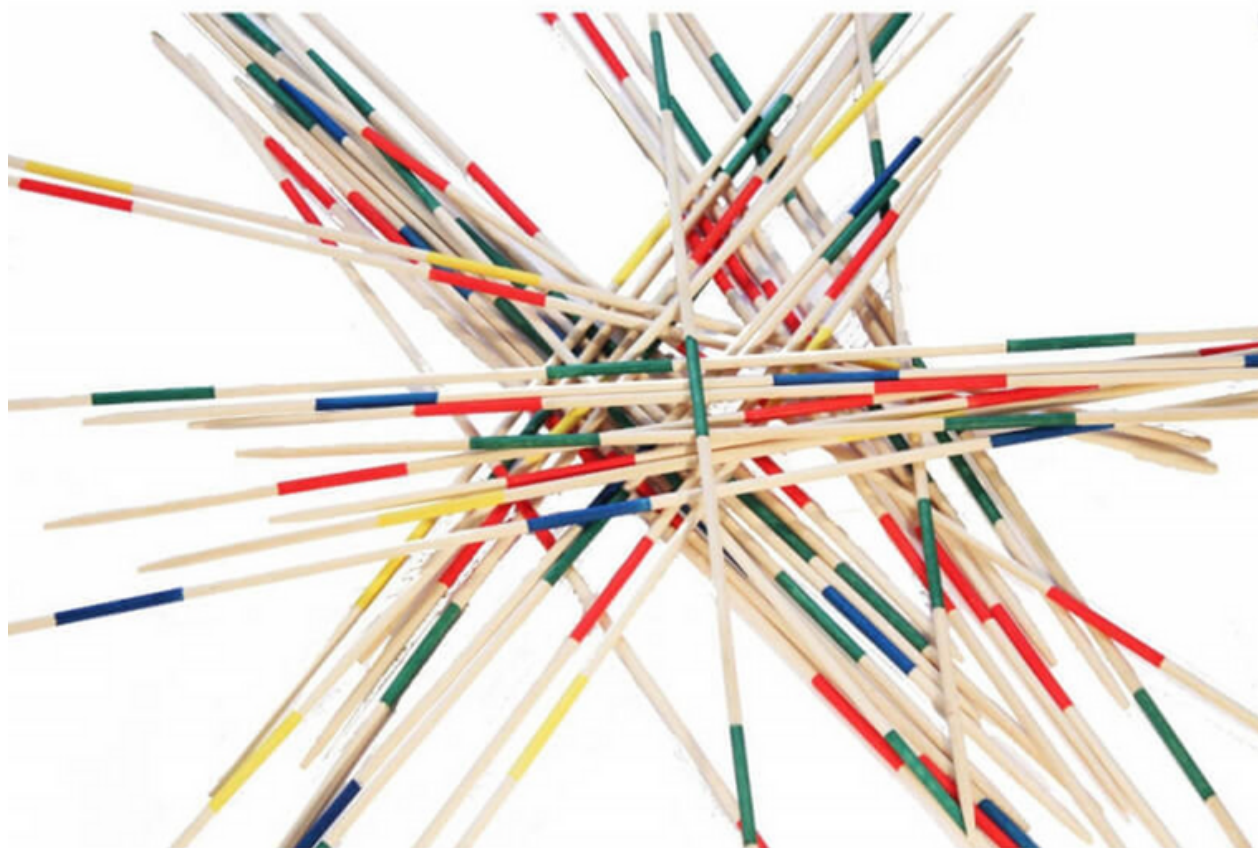
Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du

jeu (devant les 5 pitons en ligne.) Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous.

Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne

marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué ses 6 toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant. Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.

## MIKADO GEANT



Le jeu commence avec les énormes bâtons de ramassage en bois maintenus ensemble verticalement avec une extrémité au sol. Les mikados sont ensuite libérés pour créer une pile confuse sur le sol.

Variante 1. Les joueurs se relaient pour ramasser un bâton sans en déplacer aucun autres.

Des points sont attribués pour chaque bâton ramassé avec succès. Les bâtons de couleurs différentes valent un nombre de points différents.

JAUNE : 5 pts BLEU : 10 pts ROUGE : 15 pts VERT 20 pts NOIR 50 pts

Variante 2. Chaque joueur choisit une couleur.

Le but sera de ramasser les mikados de la couleur choisit. Le premier à ramasser tous les mikados de sa couleur ainsi que le noir, est vainqueur de la partie.



## MOLKKY



Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé M $\ddot{o}$ lkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première  $\acute{e}$ quipe arrivant  $\grave{a}$  totaliser exactement 50 points gagne la partie. Au d $\acute{e}$ but d'une partie, elles sont plac $\acute{e}$ es  $\grave{a}$  3-4 m $\acute{e}$ tres des joueurs.

## LA TOUR DE FROBEL



Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main, les tend de façon à ce que l'étrier flotte au-dessus des cubes. Le but du jeu est de ramasser à l'aide de l'étrier un cube et de le poser doucement sur le plateau central, puis d'en prendre un autre pour l'empiler dessus etc. etc. afin de construire une tour.

## VIKING KUBB



Renverser le roi en premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les kubbs.

L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les kubbs adverses. Les jets de bâtons doivent se faire en cloche.

Les kubbs renversés par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B vers la moitié de terrain de l'équipe A. L'équipe A relèvent les kubbs qui deviennent alors des « kubbs de champ ». Si un kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a une deuxième chance de le lancer dans le camp adverse. S'il échoue à nouveau, l'équipe A peut poser le kubb ou elle le souhaite sur sa partie de terrain.

# JEUX GEANTS



Le jeu change de main et c'est à l'équipe B de lancer ses 6 bâtons. S'il y a des « kubbs de champ », l'équipe B est obligée de les renverser en priorité avant de pouvoir renverser les kubbs de base située sur la ligne adverse. Quand un « kubb de champ » est renversé on le sort du jeu. Une fois tous les bâtons lancés par l'équipe B, l'équipe A lance ses kubbs renversés dans le camp de l'équipe B.

Si un kubb de base (situé sur la ligne de départ d'une équipe) est renversé par un bâton alors qu'un « kubb de champ » est toujours debout, le kubb de base est relevé.

La première équipe à renverser le roi remporte la partie. A noter que le roi ne doit jamais être renversé auparavant. Si le roi est dégommé par une équipe alors qu'il reste des kubbs sur le terrain, l'équipe est éliminée et la partie est perdue.

## DOBBLE XXL



Une nouvelle expérience Dobble avec ses cartes géantes, les parties se dérouleront à l'intérieur comme à l'extérieur Dobble XXL, pour jouer partout ! Repère le symbole commun entre 2 cartes et réalise des acrobaties improbables ! De 2 à 8 joueurs.