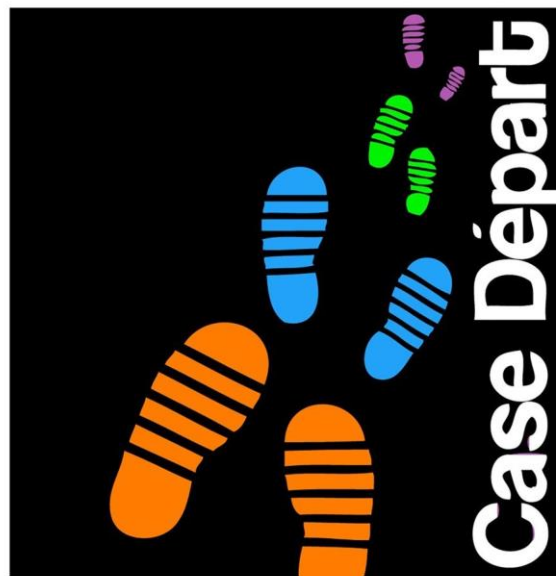


CATALOGUE

JEUX

D'ADRESSE



Le jeu sur un plateau

SOMMAIRE

Sommaire	2
Bowling	3
Petit Palet Hollandais	4
Grand Palet Hollandais	5
Pitch Flow	6
Billard Japonais	7
Schuffle Puck	8
Palet Anglais	9
Crokinole	10
Jeu de la meule	11
Bonk	12
Passe Trappe	13
Tumblin Dice	14
Plakks	15
Cassado	16
Klask	17
Roll Up	18
Weykick Football	19
Kubb	20
Mini Kubb	21
Laby Toupie	22
Palet Clapet	23
Plateau Equilibre	24
Weykick Mini Golf	25
Rapido Reversible	26
Grenouille Tiroir	27
Molkky	28
Corn Hole	29
Attrape Araignée	30
Yamsdedo	31
Ligne 9	32
Molkky de Table	33

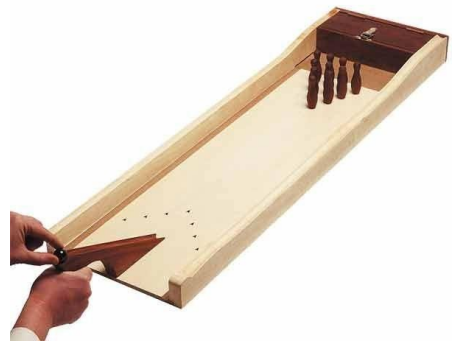
LE BOWLING

Matériel :

- 10 quilles
- 3 billes

But du jeu :

- Marquer plus de points que son adversaire.



Règles du Jeu :

- Positionner les quilles sur leur emplacement
- Lancer les 3 billes une par une
- Celui qui a fait tomber le plus de billes remporte la manche
- Le vainqueur est le premier à remporter 3 manches

LE PETIT PALET HOLLANDAIS

Matériel :

- 30 palets

But du jeu :

- Marquer plus de points que son adversaire.



Règles du Jeu :

- Le but du jeu est de lancer les 30 palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments.
- Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.
- La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restant, une deuxième, puis une troisième fois.
- Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments
- EXEMPLE DU SCORE:
 - 3 séries complètes à 20 points = 60 points
 - 1 palet dans compartiment 2 = 2 points
 - 2 palets dans compartiment 3 = 6 points
 - TOTAL DU SCORE = 68 points

LE GRAND PALET HOLLANDAIS

Matériel :

- 30 palets

But du jeu :

- Marquer plus de points que son adversaire.

Règles du Jeu :

- Le but du jeu est de lancer les 30 palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments.
- Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.
- La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restant, une deuxième, puis une troisième fois.
- Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments
- **EXEMPLE DU SCORE:**
 - 3 séries complètes à 20 points = 60 points
 - 1 palet dans compartiment 2 = 2 points
 - 2 palets dans compartiment 3 = 6 points
 - TOTAL DU SCORE = 68 points**



PITCH FLOW

Matériel :

- 9 palets
- 9 marqueurs noirs
- 9 marqueurs bleus

But du jeu :

- Être le premier à compléter les 9 zones.



Règles du Jeu :

- Chaque joueur lance à tour de rôle les 9 palets.
Le but est de réussir à placer 1 palet dans chaque zone de 1 à 9.
- Il est possible de pousser un palet avec un autre.
- Lorsque les 9 palets ont été lancés, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant aux secteurs qu'il a réussi.
- Pour réussir un secteur il faut avoir placé un palet dans la zone correspondante.
- Le gagnant sera le 1er joueur qui aura réussi à mettre 1 palet dans chaque zone

BILLARD JAPONAIS

Matériel :

- 10 billes

But du jeu :

- Marquer plus de points que son adversaire.



Règles du Jeu :

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

Toute boule non bloquée sera mise de côté.

Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on lance une deuxième fois les boules qui n'ont pas été bloquées dans les trous.

On totalise alors la valeur des points des trous garnis de boules.

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

SCHUFFLE PUCK

Matériel :

- 2 poignées en bois (frappeurs)
- 1 palet

But du jeu :

- Être le premier à obtenir 5 points



Règles du Jeu :

- Un tirage au sort définira le joueur qui engage la partie.
- A l'aide du frappeur, on doit essayer d'envoyer le palet dans le but adverse.
- Il est interdit de franchir la ligne centrale avec le frappeur et d'obstruer les cages avec son bras.
- La zone défensive ne peut être franchie avec le frappeur.
- Si cette zone est franchie le palet doit être rendu à son adversaire (pénalité)

LE PALET ANGLAIS

Matériel :

- 10 palets à lancer
- 9 jetons bleus
- 9 jetons noirs



But du jeu :

- Avoir validé les 9 zones en premier

Règles du Jeu :

- Chaque joueur lance à tour de rôle les 10 palets.
Le but est de réussir à placer 1 palet dans chaque zone de 1 à 9, sans toucher les lignes.
- Il est possible de pousser un palet avec un autre.
- Lorsque les 10 palets ont été lancés, le joueur place un jeton de sa couleur sur le chiffre correspondant aux secteurs qu'il a validé.
- Pour valider une zone il faut avoir placé un palet dans la zone correspondante sans que celui-ci ne touche une seule ligne.
- C'est ensuite au tour de l'adversaire qui doit faire de même.
- Les toues s'enchaînent jusqu'à qu'un des joueurs ait rempli les 9 zones
- Le gagnant sera le 1er joueur qui aura réussi à mettre 1 palet dans chaque zone

LE CROKINOLE

Matériel :

- 12 palets noirs
- 12 palets blancs
- 4 jetons bonus

But du jeu :

- Avoir 100 points

Règles du Jeu :

- Les joueurs se placent face à face devant une zone de tir. Il est interdit de se déplacer, de déplacer le jeu, de se lever et de poser des pions sur le plateau quand ce n'est pas son tour de jeu.
Le pion joué doit toujours être en contact avec la ligne de tir. Le joueur le percute d'une pitchenette.
- Règle n°1 : Il n'y a aucun pion sur le plateau ou uniquement des pions de sa propre couleur. Le joueur tente de mettre son pion sans le trou central. S'il y parvient on retire le pion et celui-ci est mis de côté. En cas d'échec le pion doit au moins finir sa course dans la zone des 15 points voir toucher la ligne des 15 points. S'il n'y parvient pas on retire le pion du jeu, il est éliminé et placé dans la zone neutre. C'est ensuite à l'autre joueur.
Règle n°2 : Il y a des pions de la couleur adverse sur le plateau. On ne joue pas la règle n°1 et on doit tenter d'éjecter les pions adverses du plateau. Si on ne parvient pas à éjecter de pion, on doit au moins toucher un des pions adverses, sinon le pion joué est retiré du jeu et placé dans la zone neutre.
- On peut toucher un pion adverse par carambolage (ç.à.d. percuter un de ses propres pion, qui percutera à son tour le pion adverse). En cas d'échec tous les pions percutés lors du carambolage sont mis hors jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que tous les pions soient joués.
Les points : Quand tous les pions ont été joués on compte les points de chaque joueur. Les pions touchant une ligne sont comptés dans la zone inférieure. Ensuite on soustrait le plus petit score au score le plus grand. Ce résultat désigne le vainqueur de la manche, qui marque la différence de la soustraction. Ainsi un seul joueur marque des points à chaque manche. Si joueur (ou équipe)1 totalise 45 points et joueur (ou équipe)2 en totalise 25, joueur 1 inscrit sur la feuille de score 20 points ($45 - 25 = 20$).



JEU DE LA MEULE



Matériel :

- 1 meule en bois traversée par un axe

But du jeu :

Obtenir plus de points que son adversaire

Règles du Jeu :

Positionner la meule sur le cran « 0 ».

Avec ce jeu géant en bois tout l'art consiste à doser votre force ! Les joueurs donnent de la vitesse à la roue en la faisant tourner pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 10 .

Les joueurs jouent à trou de rôle. Celui qui obtient le plus grand score remporte la première manche

Le premier à avoir remporter 3 manches gagne la partie.

BONK

Matériel :

- 12 billes acier
- 1 boule en bois

But du jeu :

- Marquer 5 points



Règles du Jeu :

- BONK se joue à 2 équipes de 2. Les joueurs qui forment une équipe se placent du même côté du plateau, chacun contrôlera une rampe.
- Au début de chaque partie et de chaque point, les joueurs commencent par se taper dans les mains en criant BONK ! (Chaque joueur tape dans la main de son voisin de gauche et de droite). Les mains des joueurs doivent être vides, il est interdit de cacher une bille dans sa main.
- Les joueurs lancent alors une bille dans leur rampe en essayant de pousser la boule en bois dans le but adverse. Tant que la bille en bois n'a pas atteint un but, les joueurs peuvent lancer d'autres billes qui se trouvent dans la zone de leur rampe délimitée par une réglette en bois. Les coéquipiers peuvent se donner des billes ou prendre directement une bille dans la zone de la rampe de leur partenaire.
- Quand une équipe a marqué un point, c'est à dire que la bille a touché le fond du but adverse, l'équipe qui a marqué doit déplacer son marqueur de score sur la piste (toujours de gauche à droite) et replacer la boule en bois sur sa position de départ. Les coéquipiers peuvent alors se redistribuer les billes entre eux. Si une équipe n'a plus aucune bille l'autre équipe doit leur donner une et une seule bille. Un nouveau tour commence en se tapant dans les mains comme en début de partie.

PASSE TRAPPE

Matériel :

- 10 palets

But du jeu :

- Envoyer dans le camp adverse tous les palets situés dans son camp.



Règles du Jeu :

- Mettre 5 palets dans chaque camp.
- Au top, il faut envoyer les palets dans le camp adverse en utilisant la propulsion de l'élastique : laisser le palet au sol, le tirer vers l'élastique, lâcher d'un coup sec.
- Les 2 joueurs jouent en même temps, risquant évidemment la collision entre 2 palets.
- Les palets envoyés qui se bloquent dans la trappe peuvent être laissés sur place. Le premier joueur qui le percute le fera donc passer dans le camp adverse.

Il est interdit de :

- Envoyer le palet dans le camp adverse sans utiliser l'élastique.
- Bloquer la trappe avec ses mains.

TUMBLIN DICE

Matériel :

- 5 dés noirs, 5 dés rouges, 4 dés bleus, 4 dés verts

But du jeu :

- Etre le premier à obtenir le score de 301



Règles du Jeu :

- Dans Tumblin-Dice, chaque joueur possède une série de 4 dés à sa propre couleur qu'il va utiliser afin de marquer des points sur le plateau de jeu.
- Ce plateau de jeu en bois est composé de plusieurs niveaux successifs, chacun ayant un multiplicateur de points différents (x0, x1, x2, x3 et x4) selon son éloignement avec la zone de départ.
- Chacun leur tour, les joueurs vont jouer leur dés (en les poussant, en donnant une pichenette...) et l'on comptera les points accumulés une fois que tous les joueurs auront joué leurs dés.
- Chaque joueur marquera la somme des points accumulés par les dés, c'est-à-dire la valeur indiquée par le dé multipliée par la zone dans laquelle celui-ci est placé à l'issue de la manche.
- Comme à la pétanque, on aura donc tendance à protéger (si c'est le sien) ou à tirer (si c'est celui de l'adversaire) un dé très rémunérateur.
- Si un dé sort de la zone de jeu, ou ne franchit pas la ligne de départ, il vaut bien évidemment 0 point.
- Le joueur qui a le premier atteint 301 points rem-

PLAKKS



Matériel :

- 22 joueurs et 1 balle en bois

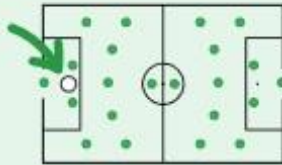
- Placer les 22 joueurs sur les trous du terrain.
- L'objectif du jeu est de réaliser des buts dans le but contraire. Comment?

1



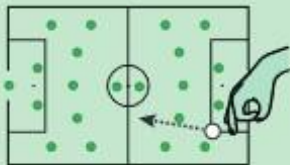
Ça se décide qui commence à jouer avec un tirage au sort.

2



Celui qui commence le fera depuis le point blanc situé dans sa surface.

3



Lors que le premier joueur sert, l'adversaire lancera depuis l'endroit où la balle s'est arrêtée et consécutivement pendant tout le match. C'est à dire chaque joueur sert une fois et lancera depuis l'endroit où la balle s'est arrêtée.

4



Si un des deux joueurs réalise un but, celui qui le reçoit lancera depuis le point blanc de sa surface. Lors que tu reçois un but tu dois enlever un joueur de ton équipe.

5



Lors que la balle parte du tableau par un des côtés l'adversaire servira depuis le point de sa surface et il aura deux tirs consécutifs. C'est une façon de pénaliser au joueur qui lance la balle dehors du terrain.

- Celui qui finisse sans aucun joueur c'est le joueur qui perd!

CASSADO

Matériel :

- 25 marqueurs rouges
- 24 billes
- 3 palets

But du jeu :

- Le gagnant est celui qui parvient à faire 5 coups.



Règles du Jeu :

Les joueurs doivent propulser le disque en bois sur la cible de l'adversaire à l'aide de billes en métal lancées depuis les rampes.

Pour chaque coup réussi le joueur marque un point.

KLASK



Matériel :

- 3 jetons blancs, 1 bille et 2 joueurs aimantés

But du jeu :

- Être le premier à remporter 6 points

Règles du Jeu :

Les joueurs frappent la bille sur la surface de jeu en déplaçant leur pion avec les aimants de pilotage situés sous le plateau. Les joueurs sont libres de frapper la bille à tout moment et n'ont pas besoin de jouer à tour de rôle.

L'objectif est de marquer des points en entrant sa bille dans le but adverse situé de l'autre côté du plateau. Les joueurs peuvent également se servir de la bille pour déplacer les aimants blancs situés sur la surface de jeu, mais attention : quand deux aimants blancs restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point !

ROLL UP



Matériel :

- 1 boule en acier

But du jeu :

- Amener la bille au plus près du joueur

Règles du Jeu :

Placer la boule entre les deux tiges à l'endroit le plus éloigné du joueur.

Le joueur doit rapprocher la bille en écartant les tiges afin de l'amener à l'emplacement opposé (au plus près du joueur).

WEYKICK FOOTBALL



Matériel :

- 4 joueurs avec leur base aimantée
- 1 bille

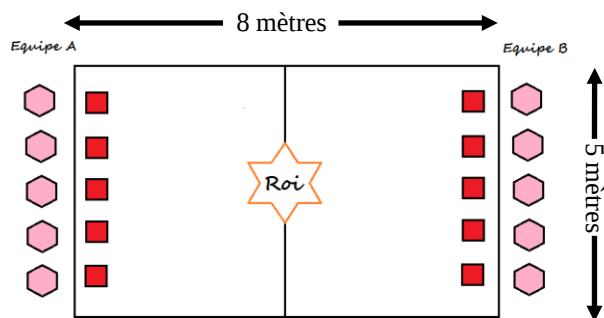
But du jeu :

- Être le premier à marquer 10 buts

Règles du Jeu :

- Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. En déplaçant l'aimant, les joueurs font bouger les figurines sur le plateau de jeu.
- On détermine quelle équipe commence.
- 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.
- Si l'aimant ou la figurine tombe, le but n'est pas valable.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe a cumulé 10 points.

Kubb



Matériel :

- 1 roi + 10 kubbs
- 4 piquets + 6 lanceurs

But du jeu :

- Être la première équipe à renverser le roi

Règles du Jeu :

1/ Placez les éléments du jeu

2/ Démarrez la partie : chaque équipe lance un lanceur. L'équipe la plus proche du roi, sans le renverser, commence la partie.

3/ Renversez les Kubbs de base : depuis sa ligne de base, l'équipe A lance les 6 lanceurs dans le but de renverser les Kubbs de base de l'équipe B.

Ensuite, l'équipe 2 jette tous les Kubbs renversés dans le camp adverse (entre la ligne de base et le roi) puis les redresse. Ces **Kubbs de base renversés** deviennent des **Kubbs de champ**.

4/ Renversez les Kubbs de champ : l'équipe 2 doit premièrement **renverser les Kubbs de champ avant de viser les Kubbs de base**, situés sur la ligne adverse. Si un des Kubbs de base est renversé avant les Kubbs de champ, on le remet debout immédiatement.

Règles simplifiées : une fois renversé, un kubb de champ est sorti du jeu. La partie est alors plus rapide.

Règles officielles : tous les Kubbs renversés par une équipe sont systématiquement renvoyés par l'autre équipe dans le camp adverse, puis redressés.

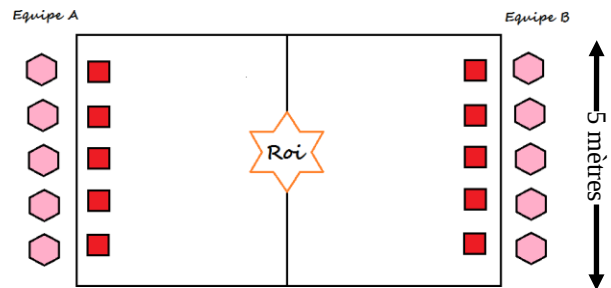
Si tous les Kubbs de champ ne sont pas renversés, l'équipe adverse peut s'avancer dans son camp, jusqu'au Kubb de champ toujours debout le plus proche du roi, pour effectuer ses lancers

Lorsque vous lancez un **Kubb de champ**, si celui-ci renverse un autre KUBB de champ, vous pouvez les empiler (comme une tour). Il est alors plus facile de les renverser à l'aide du lanceur.

5/ Gagnez la partie : Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe parvienne à renverser tous les Kubbs de l'équipe adverse. Elle peut alors tenter de **renverser le roi** pour gagner la partie.

Si une équipe renverse le roi avant de renverser tous les Kubbs adverses, elle perd la partie.

Mini Kubb



Matériel :

- 1 roi + 10 kubbs
- 4 piquets + 6 lanceurs

But du jeu :

- Être la première équipe à renverser le roi

Règles du Jeu : Identique au jeu de Kubb mais plus rapproché

1/ Placez les éléments du jeu

2/ Démarrez la partie : chaque équipe lance un lanceur. L'équipe la plus proche du roi, sans le renverser, commence la partie.

3/ Renversez les Kubbs de base : depuis sa ligne de base, l'équipe A lance les 6 lanceurs dans le but de renverser les Kubbs de base de l'équipe B.

Ensuite, l'équipe 2 jette tous les Kubbs renversés dans le camp adverse (entre la ligne de base et le roi) puis les redresse. Ces **Kubbs de base renversés** deviennent des **Kubbs de champ**.

4/ Renversez les Kubbs de champ : l'équipe 2 doit premièrement **renverser les Kubbs de champ avant de viser les Kubbs de base**, situés sur la ligne adverse. Si un des Kubbs de base est renversé avant les Kubbs de champ, on le remet debout immédiatement.

Règles simplifiées : une fois renversé, un kubb de champ est sorti du jeu. La partie est alors plus rapide.

Règles officielles : tous les Kubbs renversés par une équipe sont systématiquement renvoyés par l'autre équipe dans le camp adverse, puis redressés.

Si tous les Kubbs de champ ne sont pas renversés, l'équipe adverse peut s'avancer dans son camp, jusqu'au Kubb de champ toujours debout le plus proche du roi, pour effectuer ses lancers

Lorsque vous lancez un **Kubb de champ**, si celui-ci renverse un autre KUBB de champ, vous pouvez les empiler (comme une tour). Il est alors plus facile de les renverser à l'aide du lanceur.

5/ Gagnez la partie : Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe parvienne à renverser tous les Kubbs de l'équipe adverse. Elle peut alors tenter de **renverser le roi** pour gagner la partie.

Si une équipe renverse le roi avant de renverser tous les Kubbs adverses, elle perd la partie.

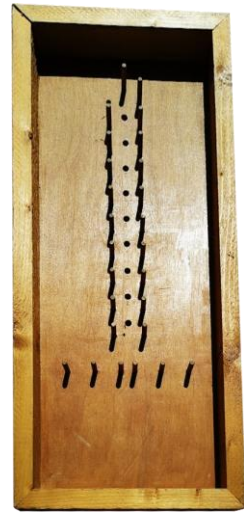
LABY TOUPIE

Matériel :

- 5 toupies

But du jeu :

- Marquer le plus grand score possible



Règles du Jeu :

- Prendre une toupie
- La faire tourner le dans la zone du bas du plateau
- Soulever le bas du plateau pour s'appuyer uniquement sur le pied central
- Bouger le plateau afin de diriger la toupie vers une zone à point.
- Si la toupie s'arrête avant, c'est 0 points
- Faire de même avec toutes les toupies.
- Une fois toutes les toupies jouées, additionner les points
-

PALET CLAPET

Matériel :

- 5 palets avec tiges



But du jeu :

- Marquer le plus grand score possible

Règles du Jeu :

- Chaque joueur fait glisser les 5 palets à l'aide d'une pichnette
- Essayer de faire retourner les clapets qui ont des valeurs différentes
- Totaliser le score des clapets retournés.
- Variante : autoriser chaque joueur à réaliser deux séries de 5 lancers,.

Plateau Equilibre

Matériel :

- 1 dé
- 5 cubes très grand
- 30 cubes grands
- 39 cubes moyens
- 6 petits cubes



But du jeu :

- Ne pas faire tomber les cubes

Règles du Jeu :

- Lancer le dé.
- Placer le cube de votre choix dans la zone indiquée par le dé sans faire tomber les cubes déjà mis en place.
- Si un ou plusieurs cubes tombent : c'est perdu !!! Donc c'est gagné pour l'adversaire !!!!

WEYKICK MINI GOLF

Matériel :

- 1 canne
- 2 billes
- 1 carnet à points



But du jeu :

- Avoir le moins grand nombre de coups que ses adversaires

Règles du Jeu :

- Avec les même règles de jeu que sur un grand terrain, utilisez le club fourni pour rentrer votre bille dans le trou en moins de coup possible.

RAPIDO REVERSIBLE



Matériel :

- 1 boule en bois
- 6 boules jaunes
- 6 boules rouges

But du jeu :

- Rapido : être le premier à marquer 5 buts
- Flipper : marquer plus de points que son adversaire

Règles du Jeu :

- Rapido : utiliser les poignées comme des joueurs de baby foot et envoyer la boule en bois derrière les poignées adverses.
- Flipper : Chacun son tour, les joueurs utilisent le lanceur pour envoyer la boule de sa couleur. Quand toutes les boules ont été jouées, on compte les points.

GRENOUILLE TIROIR

Matériel :

- 6 palets

But du jeu :

- Avoir le meilleur score

Règles du Jeu :

Le joueur lance les 6 palets et comptabilise ses points.

Le joueur suivant doit battre son score.

Vous pouvez jouer en 3 manches gagnantes.



Quilles Finlandaises

MÖLKKY

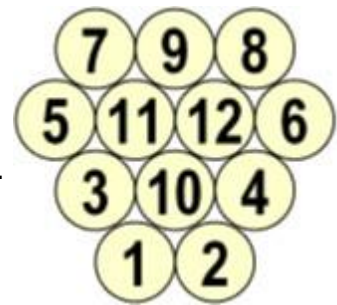


But du jeu :

- Être le premier à marquer 50 points, et pas un de plus, sinon, on retombe à 25.

Règles du Jeu :

- Au début du jeu, les quilles sont regroupées de façon compacte dans une sorte de triangle-hexagone (voir schéma)
- Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs.
- Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.
- **Marquer des points** : Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkkä.
Il y a deux façons de marquer des points :
 - si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
 - si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
- Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.
- Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre.
- Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.
- **Élimination**
Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Cette règle peut ne pas être appliquée pour les débutants.
- **Partie suivante**
Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc. ,



CORN HOLE



Matériel :

- 2 plateaux
- 8 sacs lestés (4 rouges, 4 bleus)

But du jeu :

- Être le premier à obtenir 21 points

Règles du Jeu :

- Vous devez vous placer chacun derrière une planche, celles-ci étant espacées de 6 à 8 mètres.
- Une fois les 6 sacs lancés, les sacs restants sur la planche rapportent 1 point et les sacs tombés dans le trou rapportent 3 points au joueur.
- Notez seulement la différence des deux scores.
- Par exemple: le joueur A a 5 point, le joueur B a 2 points, le joueur A marque $5-2 = 3$ points et le joueur B ne marque aucun point.
- On lance à nouveau jusqu'à ce que l'un des joueurs marque 21 points.

YAMSDEDO

Matériel :

- 13 Jetons bleus et 13 noirs
- 10 palets

But du jeu :

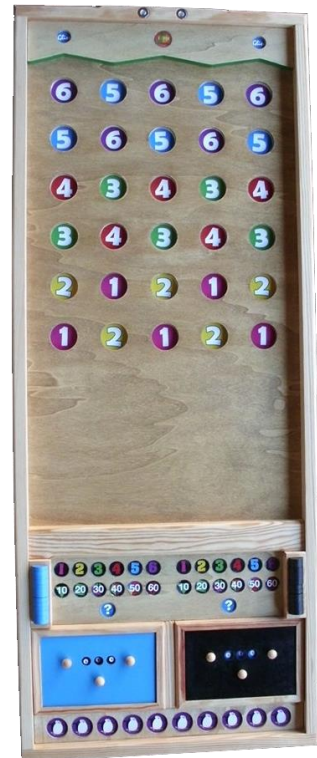
Avoir le plus grand score

Règles du Jeu pour 2 joueurs:

Comme au yam's, les joueurs jouent chacun leur tour et doivent valider des combinaisons à la fin de leurs lancers. Au lieu de lancer des dés à maximum 3 reprises, ici, es joueurs lancent les 10 palets en effectuant une pichnette depuis le bas du plateau.

Les cases occupées par un palet au bout des 10 lancers sont comptabilisés suivant la combinaison que le joueur souhaite valider :

- pour valider les combinaisons allant de 1 à 6, il faut comptabiliser le nombre de fois que le chiffre a été occupé et le multiplier par la valeur du chiffre. Ex : j'ai fait 3 fois la valeur 4, j'ai gagné $3 \times 4 = 12$ points, je met un jeton sur le chiffre « 4 »
- Pour valider les autres combinaisons :
 - 10 points pour 3 chiffres identiques
 - 20 points pour 4 chiffres identiques
 - 30 points pour 2 chiffres identiques et 3 autres chiffres identiques
 - 40 points pour 4 chiffres qui se suivent
 - 50 points pour 5 chiffres qui se suivent
 - 60 points pour 5 chiffres identiques
 - « ? » = nbre de points = somme de tous les chiffres obtenus
- On ajoute les points obtenus à son score précédent au fur et à mesure.
- Si aucune combinaison n'est réalisable à la fin des 10 lancers, le joueur valide une combinaison de son choix sans augmenter son score.
- La partie s'arrête dès que l'ensemble des combinaisons ont été validées.



MOLKKY DE TABLE

Matériel :

- 12 quilles
- 4 palets, 1 bleu, 1 rouge, 1 vert et 1 jaune
- 1 palet à propulser, le lanceur

But du jeu :

Être le premier à obtenir exactement 50 points. Si ce score est dépassé, le joueur redescend à 25 points

Règles du Jeu :

- Placer les quilles sur leurs emplacements (celui le plus près du joueur, sur la première partie du plateau)
- Positionner le lanceur au milieu de la rosace.
- Chaque joueur (4 maximum) prend le jeton de sa couleur et le place au plus bas de sa colonne.
- Le premier joueur effectue une pichnette sur le lanceur pour faire tomber les quilles.
- Le nombre de points dépend du nombre de quilles tombées : s'il y en a une seule qui est tombée, le joueur gagne autant de point que la valeur inscrite sur la quille. Si plusieurs quilles sont tombées, le joueur gagne autant de point que de quilles tombées (peu importe leur valeur).
- Attention : les quilles sont redressées à l'endroit où elles se sont arrêtées, chiffre tourné vers le joueur suivant. Si une quille dépasse la marge (déterminée par 1 ligne noire), la quille est positionnées sur la ligne noire, au plus près de sa position actuelle.
- Les quilles qui dépassent la ligne noire du fond sont replacées à leur emplacement numéroté (sur la deuxième partie du plateau)
- Si aucune qui n'est touché, le jeton avance d'un cran. Si au tour suivant, des quilles sont touchées, le jeton est remis tout en bas. Sinon, le jeton monte à nouveau. Ainsi, 3 tirs sans touche est toléré, mais au bout du 4ème, le joueur est définitivement éliminé.



LES PAPATTES



Matériel :

- 1 corde de 3m
- 4 Papattes Bleu, 4 Papattes Grises, 4 Papattes Vertes, 4 Papattes Orange et 4 bananes

But du jeu :

- Être le premier à obtenir 25 points

Règles du Jeu :

- Pour y jouer, trouvez un terrain relativement plat pour ne pas faire dégringoler vos palets dans la pente et placez la rivière à environ 7 m de l'espace de lancer. Nul besoin de tendre la corde, c'est même d'autant plus fun ondulé ! Ensuite, choisissez chacun votre animal et prenez ses Papattes : Zèbre, Éléphant, Gazelle ou Lion. Puis 1 banane chacun ou 2 si vous jouez à 2.
- Pendant la 1ère manche, chacun son tour, il faut lancer un palet de pattes vers la rivière. Mais attention ! Il faudra que les 3 pattes suivantes se rapprochent de la rivière sans mordre la corde ou la dépasser.... Il faut donc faire attention à ne pas jeter trop loin trop tôt. Un apprentissage intéressant pour les enfants que de ne pas trop en faire trop vite pour anticiper leurs prochains tours.
- Si vous poussez une Papatte dans la rivière ou que votre lancé finit sur la corde ou au-delà, le palet est immédiatement jeté aux crocodiles ! De même si vous avez le malheur de mettre la nouvelle patte derrière une autre de votre animal. Il ne faut pas reculer devant les vilains crocodiles.
- Une fois que tous les joueurs ont lancé leur 4 Papattes, c'est l'heure des singes farceurs avec les bananes. Chacun va les lancer sur les palets adverses de préférence et tous ceux qui auront été touchés sont aussi éliminés car ils trébuchent dans la rivière. Vient alors le décompte des points.
- 1 point par Papatte du joueur encore en jeu.
- 3 points pour l'animal qui a la patte la plus proche de la rivière, 2 points pour le deuxième et 1 point pour le 3ème.
- Enfin, l'animal qui a le moins d'espace entre deux de ses pattes remporte 2 points.
- Jouez une nouvelle fois jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 25 points ou plus et soit déclaré vainqueur.

LA DETANQUE



Matériel :

- 1 Cochodé en hêtre
- 12 Caboules en hêtre
- 1 marqueur pour intervertir 2 Caboules
- 1 ficelle d'1 m pour mesurer

But du jeu :

- Être le premier à obtenir 30 points

Règles du Jeu :

- 1 - Une des deux équipes matérialise un point de départ au sol, puis lance le Cochodé entre 5 et 8 mètres.
- 2 - La même équipe lance sa première Caboule le plus près possible du Cochodé.
- 3 - L'équipe adverse lance à son tour sa première Caboule pour tenter de la placer encore plus proche du Cochodé.
- 4 - L'équipe la plus proche du Cochodé fait jouer l'autre équipe, comme à la pétanque. Ainsi de suite jusqu'à ce que les 12 Caboules soient au sol. Avec l'expérience, les joueurs constateront que le choix de la Caboule à jouer est stratégique !
- 5 - Une manche s'achève quand les 12 Caboules ont été lancées. On compte alors les points de l'équipe qui a gagné la manche (voir page suivante).
- 5-1 - Si une équipe atteint le score de 30 points ou plus, elle gagne la partie !
- 5-2 - Si ce score n'est pas atteint, l'équipe qui vient de marquer des points commence une nouvelle manche : retour à l'étape 1 .