

CDIDIER LOCATION

Billard Carrousel :

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue en bois de rentrer les 8 billes dans les trous du haut. On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes et la valeur des cases bonus où elles arrivent après être passées par le labyrinthe intérieur.



CDIDIER LOCATION

Le Billard Hollandais

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

2-Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points !

EXEMPLE DU SCORE :

3 séries complètes à 20 points = 60 points

1 palet dans compartiment 2 = 2 points

2 palets dans compartiment 3 = 6 points

1 palet dans compartiment 1 = 1 point

TOTAL DU SCORE = 69 points

	2	o o o o
	3	o o o o
	4	o o o
	1	o o o o



CDIDIER LOCATION

Le Billard Hollandais

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

2-Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points !

EXEMPLE DU SCORE :

3 séries complètes à 20 points = 60 points

1 palet dans compartiment 2 = 2 points

2 palets dans compartiment 3 = 6 points

1 palet dans compartiment 1 = 1 point

TOTAL DU SCORE = 69 points

		2	o o o o
		3	o o o o
		4	o o o
		1	o o o o



CDIDIER LOCATION

Le billard indien dit carrom

Au départ, chaque joueur a 4 boules dans son camp. Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent essayer de mettre les boules dans leurs 4 trous le plus rapidement possible.

Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la (les) garde. Si un joueur n'a plus de boules à jouer à un moment de la partie, il doit attendre qu'il en retombe de son côté. Le premier joueur qui aura ses 4 trous occupés par une boule sera déclaré vainqueur.

Variante :

On peut fixer un score à atteindre en début de partie, et compter 5 points par manches remportées + 1 point par nombre de trous restant à combler par le perdant.



CDIDIER LOCATION

Le Billard Japonais :

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

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

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.

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



CDIDIER LOCATION

Le Billard Nicolas :

Le jeu est pratiqué par quatre joueurs, qui après avoir installé leur soufflet dans un des supports, tentent de diriger – en projetant des jets d'air – une petite bille en liège vers un des trous adverses, et d'éviter qu'elle ne tombe dans le leur. Chaque bille logée coûte un point au joueur qui l'a reçue.



CDIDIER LOCATION

Le Birdy Wall :

Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci. Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement.

La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux. Celui-ci sera le perdant !



CDIDIER LOCATION

Le Birinic géant :

. Le jeu se joue en trois parties, chaque joueur réalise ses trois parties à la suite, ou alternativement avec les autres joueurs, dont le nombre peut être illimité.

Le jeu consiste à lancer la boule de telle sorte qu'elle abatte les 9 quilles, en un maximum de 3 coups par partie. La boule doit effectuer au moins 2 tours de plateau sans toucher les quilles avant de commencer à les abattre. Si toutes les quilles sont abattues avant la fin des 3 coups, on les repositionne sur le plateau avant de terminer les 3 tentatives. Le score s'établit à l'issue des trois tentatives.

Entre chaque partie les quilles sont remises en place et on additionne les scores des 3 parties.

Le joueur qui aura abattu le plus grand nombre de quilles au bout de ces trois parties aura gagné.



CDIDIER LOCATION

Blason 5 :

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 5 anneaux.
Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



CDIDIER

LOCATION

Blason cible :

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 9 anneaux.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.

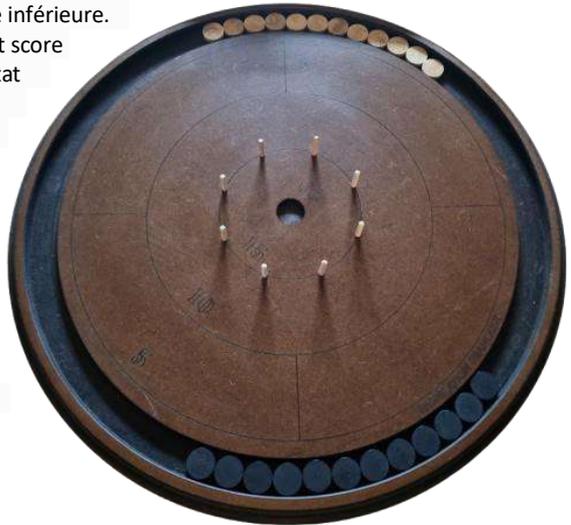


CDIDIER LOCATION

Le Crokinole :

Règle 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 premier joueur est tiré au sort. Le pion joué doit toujours être en contact avec la ligne de tir. Le joueur le percute d'une pichenette. Se présentent alors deux possibilités : 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. (Tous les pions gagnés dans le trou central sont remis dans un des petits sacs à pions.) 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 (c.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 ($45 - 25 = 20$).



CDIDIER LOCATION

Culbuto :

Chaque joueur place les 7 boules en bois au-dessus de la case de rangement et en prenant le jeu par sa base et essaie de diriger les boules dans les trous. Toutes les billes qui tombent dans le haut du jeu ne sont pas rejouables et marquent 0 point. Toutes les boules se jouent en même temps.

Variante :

Les joueurs jouent les boules une à une (plus facile).
Peut se transformer en billard japonais !



CDIDIER LOCATION

Culbuto :

Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement et en prenant le jeu par sa base et essaie de diriger les boules dans les trous. Toutes les billes qui tombent dans le haut du jeu ne sont pas rejouables et marquent 0 point. Toutes les boules se jouent en même temps.

Variante :

Les joueurs jouent les boules une à une (plus facile).
Peut se transformer en billard japonais !



CDIDIER LOCATION

Le Double - Chinois :

Au départ, chaque joueur a 4 boules dans son camp. Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent essayer de mettre les boules dans leurs 4 trous le plus rapidement possible.

Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la (les) garde. Si un joueur n'a plus de boules à jouer à un moment de la partie, il doit attendre qu'il en retombe de son côté. Le premier joueur qui aura ses 4 trous occupés par une boule sera déclaré vainqueur.

Variante :

On peut fixer un score à atteindre en début de partie, et compter 5 points par manches remportées + 1 point par nombre de trous restant à combler par le perdant.



CDIDIER LOCATION

Equibille :

Placez la boule sur la rampe du haut à droite, et incliner l'ensemble à l'aide des deux poignées afin de faire passer la boule sur toutes les rampes pour qu'elle finisse sa course dans le dernier trou et marque le plus de points possibles.

3 essais ou plus par joueurs à définir en début de partie.



CDIDIER LOCATION

Le Fakir :

Le fakir est un jeu de hasard et de chance.

Chaque joueur dispose de 4 jetons de même couleur. Les jetons tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe.

Une fois tous les jetons joués, faites l'addition.



CDIDIER LOCATION

Fermez les volets :

Le premier joueur lance les dés. S'il fait par exemple 3 et 6 il a 5 possibilités

1 fermer le 9

2 fermer le 8 et le 1

3 fermer le 7 et le 2

4 fermer le 6 et le 3

5 fermer le 5 et le 4

Le tout est d'avoir un total de 9. On ne peut fermer qu'un ou deux chiffres à chaque tour. Le joueur dont c'est le tour lance les dés jusqu'à ce que tous les volets soient fermés

Si ce joueur ne peut plus fermer on additionne les chiffres restés ouverts.

Le joueur qui a le moins de points à gagné !

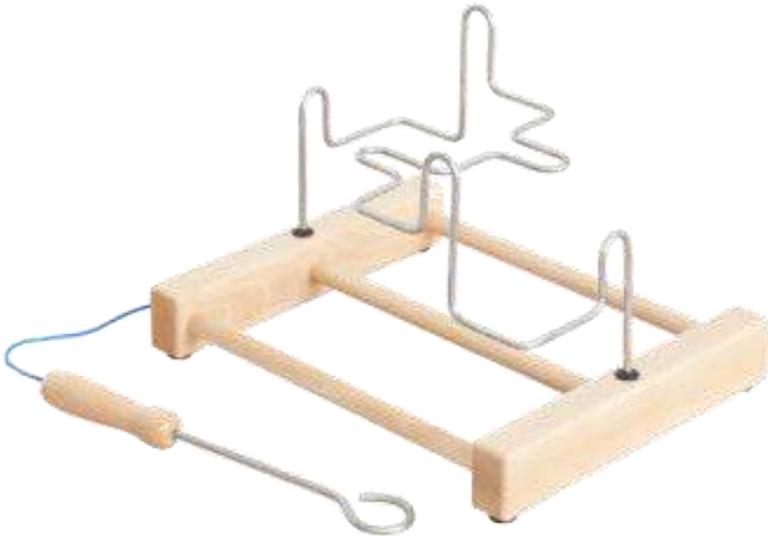


CDIDIER

LOCATION

Fil électrique :

Le principe est simple, les joueurs tiennent un manche en bois sur lequel est fixé une tige qui présente un anneau en son extrémité. Le but est de longer un parcours formé par le fil électrique sans que celui-ci ne touche l'anneau. Sinon, le jeu se met à sonner !



CDIDIER LOCATION

Jeu de Fléchette

Chaque joueur débute avec un capital de 501 points. On lance alors une volée de trois fléchettes (ou moins), on additionne le score de ces dernières et soustrait le résultat à son capital pour arriver le premier à zéro exactement (sans dépasser). Pour arriver à zéro on doit impérativement lancer sa dernière fléchette de la manche dans un secteur « double » ou dans le double centre (terme double out du nom de la règle). Si l'on dépasse zéro toute la volée en cours est annulée. Par exemple un joueur au capital de 24 doit pour finir la manche envoyer une fléchette dans le « double 12 ». S'il dépasse zéro, on dit qu'il « casse », son capital de 24 points reste alors inchangé. Il n'est plus possible de gagner la manche si l'on arrive à 1.

Un match se joue en deux ou trois manches gagnantes, voire davantage pour les finales. En plus des joueurs, la partie se déroule avec un "scoreur" (personne qui s'occupe de compter les manches). Une partie de 501 se termine au minimum en 3 volées (9 fléchettes en tout), et est alors appelée nine-darter. Elle peut se réaliser par exemple comme suit :

- première volée : 3 triples vingt
- deuxième volée : 3 triples vingt
- troisième volée : triple vingt, triple dix-neuf, double douze.

LE 301 DOUBLE OU La règle du 301 est la même que celle du 501 à la différence que les joueurs débutent la partie avec un score de 301 au lieu de 501.



CDIDIER LOCATION

Jeu de la grenouille :

Ce jeu de lancer se pratique en plein air ou à l'intérieur.
La partie peut se jouer individuellement ou par équipes, en une ou plusieurs manches sur un nombre de points déterminés à l'avance.

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

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



CDIDIER LOCATION

Le Jenga

- But du jeu : Être le dernier joueur à déplacer un bloc de bois sans faire tomber la tour.
- Matériel : 54 blocs de bois, un support.

I – Déroulement

1. A l'aide du support, monter la tour en plaçant les blocs par rangées de 3.
2. Chaque rang doit être perpendiculaire au précédent.
3. Retirer le support : La tour tient toute seule.
4. Le joueur qui a construit la tour commence la partie.
5. A votre tour, enlevez un bloc quelconque de la tour à l'exception de la rangée supérieure.
6. Posez-le au sommet perpendiculairement au rang précédent. Vous ne devez jouer qu'avec une seule main !
7. Le joueur à votre gauche joue et ainsi de suite. Il faut compléter la rangée supérieure avant d'en commencer une nouvelle.

II – Le gagnant

- Le dernier joueur qui a déplacé un bloc et l'a reposé sans faire tomber la tour est le grand champion de la partie.
- Le joueur qui a fait écrouler la tour commence la partie suivante.



CDIDIER LOCATION

Jeu de l'anneau et du crochet

Les 10 essais : chaque joueur à 10 essais pour faire un maximum de points, celui qui a réussi à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y ait un joueur qui marque "le point en or ». Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et lèvent le marqueur de points à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.

La simplicité de la règle du jeu amène rapidement les joueurs dans un climat de challenge et de concours



CDIDIER LOCATION

Jeu de Palets 4 pers :

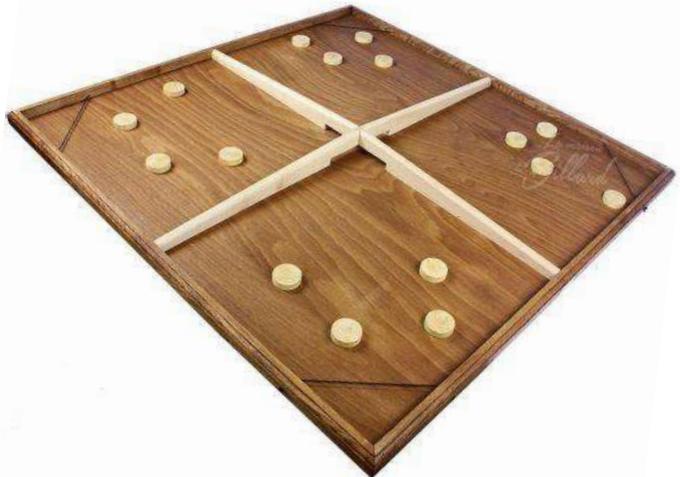
Chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 4 joueurs jouent en même temps.

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

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

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.



CDIDIER LOCATION

Jeu de puces :

Les joueurs essayent chacun leur tour de faire sauter un jeton dans le godet du milieu. Les jetons qui ne tombent pas dans le godet restent sur le plateau. Lorsque tous les participants ont fait un essai, on tourne le jeu d'un quart de tour, pour que les joueurs ne s'habituent pas au lanceur qui ont des forces différentes.

Le premier qui parvient à mettre un jeton dans le godet ramasse tous les jetons qui se trouvent sur le jeu.



CDIDIER LOCATION

Jeu d'équilibre :

Chaque joueur lance le dé, celui qui aura fait le plus petit nombre prendra la zone 1 et commencera la partie.

Celui-ci commence par lancer le dé, puis il prend une pièce de son choix et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé.

Le joueur suivant lance le dé à son tour, choisit une pièce et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé et ainsi de suite.

S'il n'y a plus de place dans une zone ou un joueur doit placer une pièce, celui-ci ne peut déplacer une pièce déjà posée et doit empiler les pièces dans cette zone.

Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces est éliminé. La partie peut continuer entre les joueurs après stabilisation du plateau, s'il reste des pièces sur celui-ci.



CDIDIER LOCATION

Jeu des anneaux :

Après avoir placé les quilles dans leurs emplacements, chaque joueur lance les 5 anneaux en caoutchouc en essayant de marquer le plus de points.



CDIDIER LOCATION

Le Kubb :



Le jeu se pratique sur un terrain de 8 mètres sur 5, le

Kubb Roi est placé au centre et les kubb valets sont placés en bout de terrain (5 par équipe), les lignes de bases de tir se placent derrière les valets. Pour déterminer l'équipe ou le joueur qui débutera la partie, chaque camp doit lancer un bâton en direction du roi, l'équipe qui place son bâton le plus proche du Kubb Roi commence la partie de jeu.

Le but du jeu de viking Kubb est d'abattre les kubb valets de l'adversaire pour ensuite attaquer le roi. La première équipe à abattre le roi sera la gagnante.

Dans un premier temps les joueurs devront abattre les quilles valets de l'adversaire, à chaque tour ils auront 6 essais. Les kubb Valets abattus seront jetés dans le camp adverse, puis redressés. Lorsque des quilles valets d'une équipe sont en place sur le terrain de jeu adverse, alors l'équipe devra abattre ses quilles pour les faire sortir définitivement du jeu avant de s'attaquer aux valets adverses.

Lorsque tous les valets sont renversés l'équipe peut tenter d'éliminer le roi. Si elle y parvient elle sera la gagnante du jeu. Attention si lors d'une partie de Kubb Viking une équipe renverse le roi alors elle perdra d'office la partie de jeu.

CDIDIER LOCATION

Jeu du Kubbolino :

Chacun leur tour, les joueurs utilisent la catapulte pour faire chuter les quilles adverses. Une fois toutes les quilles adverses tombées, il faudra faire chuter le roi (le pion noir au centre), mais pas avant ! Celui qui, par mégarde, fait choir le roi avant, perd la partie.



CDIDIER LOCATION

Laby Toupie :

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.



CDIDIER LOCATION

Labyrinthe géant :

Les 2 joueurs se place face à face et dirigent simultanément le labyrinthe à l'aide des ficelles. Le but est de faire arriver la bille au centre. Peut également se jouer à 4 pers.



CDIDIER LOCATION

Le chat et la souris :

Un joueur fait tomber les boules une par une dans le tunnel.

Le second joueur doit essayer d'attraper les boules à l'aide du gobelet, le plus près possible de sa sortie. Pour chaque bille attrapée, on marque les points indiqués dans la zone où celle-ci a été attrapée.

Le gobelet doit être maintenu plus haut que le bord du jeu par le joueur avant que son adversaire ne puisse lâcher la boule dans le tunnel.



CDIDIER LOCATION

Le Marteau : Les joueurs doivent faire en sorte d'encaisser le moins de buts possible.

La bille est mise au centre du jeu, on la fait sauter en tapant sur le bouton lanceur et les joueurs doivent défendre les trois ouvertures de leur camp avec leur marteau.

Les marteaux peuvent être bougés dans tous les sens, mais doivent toujours rester sous les barres des buts.

Chaque fois qu'un joueur encaisse un but, il doit avancer son marqueur d'un trou, en commençant par le trou d'en bas.

Le joueur dont le marqueur termine en premier en haut, a perdu !

La
rigolade
assurée
!



CDIDIER LOCATION

Mémory bille :

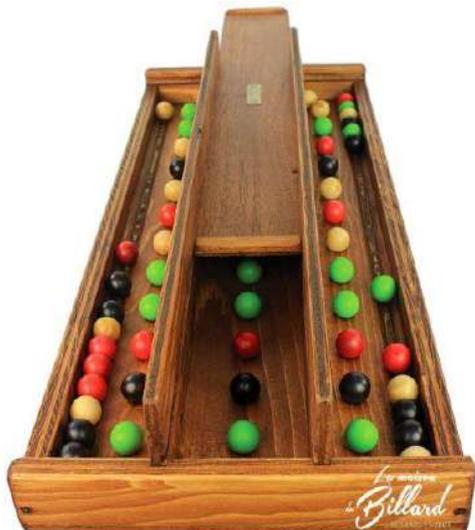
Avant de commencer les joueurs placent chacun leur tour une bille au milieu du jeu.

Le principe de ce jeu en bois est extrêmement simple : les joueurs ont une minute pour retenir l'ordre de couleur des billes situées au milieu. Ensuite on referme le couvercle et les joueurs recomposent la ligne à l'aide de leur réserve de billes.

Une fois que les joueurs ont recomposé leur ligne, il y a 2 façons de compter les points :

Soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie ;

Soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.



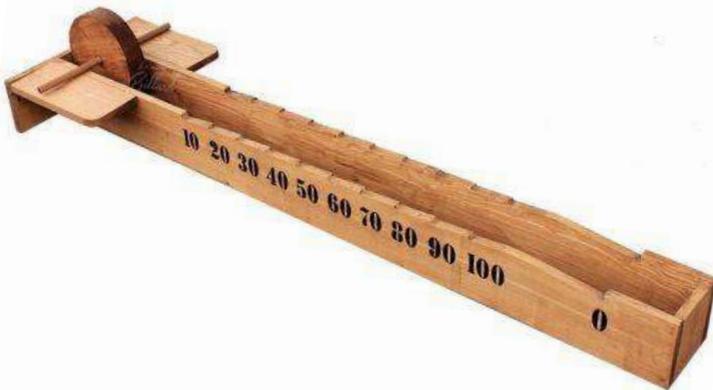
CDIDIER LOCATION

La Meule :

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 sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 100.

Nombre de lancers à définir au commencement de la partie.



CDIDIER LOCATION

Mikado :

1 Baguette Mikado 20pts (rouge /vert/bleu/vert/rouge)

2 Baguettes Samourai 10pts (bleu/vert/rouge/bleu)

3 Baguettes Mandarin 5pts (vert/bleu/vert)

5 Baguettes Bonze 3pts (bleu/orange/bleu)

14 baguettes Coolie 2pts (orange/bleu/orange)

Avant de commencer la partie, on tient les baguettes serrées entre ses mains et on les laisse tomber, en éventail, sur le sol. Chaque joueur doit alors retirer une baguette de son choix. Il ne doit en aucun cas toucher ou déplacer une autre baguette ; Tant qu'il y parvient, il peut continuer mais s'il déplace une autre baguette par inadvertance, il cède sa place au joueur suivant. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points

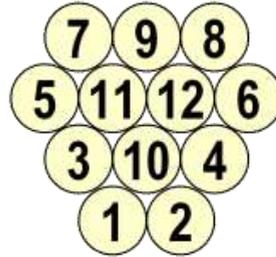


CDIDIER LOCATION

Le Molkky :

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé M \ddot{o} lkky. Ce n'est pas un jeu physique, il convient donc aux plus petits comme aux plus grands. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie. Les quilles sont placées les unes contre les autres (voir schéma) à une distance de 3 à 4 mètres l'endroit où on va se placer.

Les quilles tombées : Elles sont redressées, en les plaçant à la verticale de leur base. Attention, une quille qui n'est pas complètement à terre (si elle repose en partie sur une autre quille ou le M \ddot{o} lkky) est



redressée mais pas comptabilisée comme tombée. (Les points ne compteront pas pour elle) Le score : Si une seule quille tombe, le score réalisé est le nombre marqué sur cette dernière. Si plusieurs tombent (de 2 à 12), le score est le nombre de quilles renversées. Un coup manqué, ou un mordu : Un coup manqué (un joueur ne touche aucune quille) ou un « mordu » a la même valeur dans le jeu. Un joueur qui réalise trois coups manqués, (ou mordus) consécutifs est exclu du jeu et doit se consacrer à la rude tâche de scribe pour le reste de la partie. La fin : Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint précisément 50 points. Si le score d'un joueur dépasse 50 points, celui-ci retombe à 25. (Quel que soit le score précédent ou l'amplitude du dépassement)

CDIDIER LOCATION

La Muraille :

Le principe du jeu est tout simple, il suffit de tirer sur les ficelles pour diriger la bille placée dans l'anneau et la faire suivre sur l'un des parcours (plus ou moins compliqués).

Favorisez l'esprit de collaboration en jouant à deux. Dans cette version chacun tient une ficelle. La Planche à Trou est idéale pour faire travailler votre esprit d'équipe.



CDIDIER LOCATION

Palet Anglais :

Chaque joueur à tour de rôle, fait glisser les cinq palets sur la surface du jeu Le but est de réussir à placer un palet dans chaque zone de un à cinq, sans toucher les lignes. Il est possible de pousser un palet avec un autre. Lorsque les 5 palets ont été joués, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant au secteur qu'il a réussi. Le gagnant sera le 1er joueur qui aura réussi à mettre un palet dans chaque zone. Les joueurs doivent avoir joué le même nombre de tour, En cas d'égalité, 1 tour supplémentaire sera rejoué et l'on comptera le nombre de points réussi dans ce tour en tenant compte de la valeur des zones.



CDIDIER

LOCATION

Le jeu du Palet Breton :

La partie se joue en 12 points, et ce par équipes d'un à quatre joueurs. Le nombre de palets et de joueurs est donc défini à l'avance. L'objectif est de lancer ses palets le plus près du maître, sans avoir rebondi sur le sol, sur la planche placée à 5m du lanceur. Chaque palet d'une même équipe placé sur la planche le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Le lanceur (équipe 1) a trois essais pour positionner le maître sur la planche. Ensuite, un joueur de l'équipe adverse (équipe 2) prend le relais et essaie de positionner le maître sur la planche. Et ainsi de suite jusqu'à la réussite du lancer du maître. Une fois le maître placé sur la planche, le joueur lance deux palets. Ensuite, un joueur adverse lance deux palets, s'il ne reprend pas la main, il rejoue deux autres palets, et ce jusqu'à ce qu'il reprenne la main. Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus d'un autre palet, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus d'un autre palet, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a la possibilité de point.

Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer. De même, un joueur chassant le maître de la planche fait recommencer la partie.



CDIDIER LOCATION

Palet pétanque :

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.

1 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 jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points.



CDIDIER LOCATION

Palets clapets géant :

Challenge mono-joueur - un maximum de points : Ce cas de figure est idéal pour les animations type kermesses ou olympiades. Le principe est très simple : les joueurs ont 5 essais pour retourner les clapets du fond. Les parties peuvent se jouer en 2 essais soit 10 lancers par joueur. Le temps de jeu reste court et il est possible de faire jouer un grand nombre de joueurs dans un court laps de temps.

Challenge multi-joueurs - premier arrivé à 15 points : Cette version de jeu est très bien adaptée dans un usage familial ou entre amis. Cette version peut se jouer de 3 à 6 joueurs.

On joue chacun notre tour nos 5 palets, et à chaque fois, on note le nombre de points obtenus en fin de partie. Le but est d'être le premier joueur à marquer 25 points. Attention, si vous dépassez les 25 points, vous retombez systématiquement à 15 points ! Eh oui, rien n'est gagné d'avance et vous devrez viser juste !

CDIDIER LOCATION



CDIDIER LOCATION

Le passe-trappe :

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.

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets



CDIDIER LOCATION

La pêche à la ligne :

Les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne.



CDIDIER LOCATION

La Planche à Rebond :

Chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Il n'y a pas de tour de jeu. Les 4 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.

L'équipe gagnante est la première qui parvient à vider son camp de tous les palets.



CDIDIER LOCATION

Jeu le Pomela :

Pour débiter une partie, installez l'arbre au sol et remplissez les espaces vides avec les pommes rouges. Déposez le panier à côté de l'arbre . Selon l'âge des joueurs et leur affinité avec les jeux d'adresse, ils tenteront de récupérer les pommes à l'aide des deux cueilloirs en bois. En équipe, vous pouvez soit jouer chacun votre tour avec un cueilloir ou deux par personne, soit jouer ensemble contre l'équipe adverse, en tenant chacun un cueilloir et en tâchant de coordonner vos mouvements.

Chacun leur tour (ou bien simultanément pour un jeu à deux joueurs avec un seul cueilloir chacun), les joueurs tenteront de prendre une pomme sur l'arbre à l'aide de leur cueilloir pour venir la déposer dans le panier. Si la tentative est un succès, il continue. Mais si la pomme tombe à côté, le jeu s'arrête et on relève le nombre de pommes dans le panier et le temps passé.

Lorsque toutes les pommes ont été récoltées, on relève le temps et le plus rapide aura gagné !



CDIDIER LOCATION

Puissance IV 3D :

4 et c'est gagné ! But du jeu Chaque joueur pose une boule à tour de rôle sur les tiges. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale dans les sens.

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



CDIDIER LOCATION

Puissance IV géant :

4 et c'est gagné ! But du jeu Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Le premier qui construit une ligne gagne la partie.



CDIDIER LOCATION

Le Roll up géant :

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Chaque joueur joue 3 fois la boule.

Il faut placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur.

Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.



CDIDIER LOCATION

Le sabot :

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 5 palets.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score attention à le case – 100 .



CDIDIER LOCATION

Le Speed Ball :

Vous serez mis à rude épreuve car à l'aide du marteau vous devrez repousser toutes les billes qui viennent dans votre direction. La partie commence calmement puisqu'elle débute avec 2 billes.

Les autres billes seront percutées et délogées de leur emplacement. Ainsi il y a de plus en plus de billes en mouvement sur le jeu, à vous d'être très rapide pour les renvoyer ailleurs que dans votre but.



CDIDIER LOCATION

Suspens géant :

Chacun leur tour, chaque joueur va tenter de déposer avec l'aide de son mikado l'une de ses boules sur l'ensemble mouvant.

Ensemble mouvant car les boules du boulier en suspension bougent et les boules jouées au fur et à mesure peuvent donc tomber à tout moment (d'où le nom du jeu : Suspense).

Cette opération, relativement simple au départ, se complique naturellement au fil des tours. Lorsqu'un joueur fait tomber des boules, il doit les récupérer quelle que soit leur couleur. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les boules contenues dans sa rigole.



CDIDIER LOCATION

Table à glisser :

À l'aide d'une pièce, on tire au sort le joueur qui engagera la partie. À chaque fois que vous parvenez à marquer un but, vous marquez 1 point. Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner ; par exemple si les 2 joueurs sont à 4 à 4, le score minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant. La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.



CDIDIER LOCATION

La Table à l'élastique :

La Table à l'élastique 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.

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets



CDIDIER LOCATION

Tir sur cible :

Lancer vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus de points possibles. Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôles. Tous les coup son permis : tirs directs ou par bandes, attention l'adversaire peut bousculer vos pions, si un de vos pions revient derrière votre ligne vous pouvez le rejouer, si c'est un pion adverse qui arrive derrière votre ligne celui-ci est perdu.

Le gagnant est celui qui marque le + de points.



CDIDIER LOCATION

Tir sur poule :

Chacun est libre de choisir d'y jouer individuellement ou en équipe, de compter un point par œuf ou de décider qu'il n'y aura ni gagnant ni perdant, et même d'inventer ses propres règles, en ajoutant des fléchettes supplémentaires par exemple.



CDIDIER LOCATION

Les toupies :

A l'aide de la ficelle lancer la toupie. La toupie doit faire tomber un maximum de quilles et chasser les billes de leur trou qui ont des valeurs différentes. La partie peut se jouer individuellement ou par équipe. Le nombre de lancers de toupie à effectuer par joueur ou par équipe est à définir avant la partie.



CDIDIER LOCATION

Weykick Football :

C'est le principe de **jeu** du **football**. Une pièce magnétique placée sous le plateau de **jeu** attire une figurine magnétique placée au-dessus de manière à la déplacer sur le terrain de **jeu**.

L'objectif est de marquer des buts dans le camp adverse.



CDIDIER LOCATION

Weykick Football :

C'est le principe de **jeu** du **football**. Une pièce magnétique placée sous le plateau de **jeu** attire une figurine magnétique placée au-dessus de manière à la déplacer sur le terrain de **jeu**.

L'objectif est de marquer des buts dans le camp adverse.



CDIDIER LOCATION

Le Zig Zag :

Une poignée permet de piloter la surface de la piste de haut en bas, et de droite à gauche. Le joueur devra s'emparer de la poignée pour orienter la boule, et la faire suivre les courbes de la piste. Le fond du jeu est séparé de plusieurs zones permettant d'octroyer des points. Au plus la boule tombe loin au plus le joueur marquera de points. Le but étant d'emmener la boule au fond du jeu.



CDIDIER LOCATION

Aérobille :

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

Si, après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille compte pour zéro point.

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



CDIDIER LOCATION

Jeu des Bâtonnets géant

On tire au sort le joueur qui commencera.
Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1-2 ou 3 bâtonnets.

Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



CDIDIER LOCATION

Jeu des Bâtonnets géant

On tire au sort le joueur qui commencera.
Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1-2 ou 3 bâtonnets.

Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



CDIDIER LOCATION

Le Bilboquet :

. Duel entre deux joueurs ! Le premier à mettre la boule sur la tige est le gagnant !



CDIDIER LOCATION

Billard à palets

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleur identique. On tire au sort le joueur qui va commencer, puis chaque participant joue un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction des trous. Et ainsi de suite.

Vous pouvez pousser vos propres palets ou ceux de vos adversaires mais attention de ne pas leur donner des points ! Ne pas tirer trop fort ou seulement pour éjecter les palets de vos adversaires, car après les trous qui vous font gagner des points se trouve la case zéro. Tachez également de rentrer vos pions rapidement dans les trous si non ils glisseront par-dessus ! Eh oui chaque trou ne peut contenir que 2 pions. Lorsque tous les pions ont été joués comptez les points.

Avec ce jeu vous apprendrez à doser la puissance de vos tirs ; et leur précision.



CDIDIER LOCATION

Billard à rebonds

Le billard à rebonds est à l'origine un jeu en bois qui se joue chacun son tour. Pour jouer à ce jeu, vous devrez propulser un à un les palets dans le couloir de lancement. Le palet rebondira alors sur un premier élastique, puis un second pour l'emmener tout droit vers la zone de points.

Les joueurs lancent leurs 5 palets et ensuite **tentent de faire le maximum de points**. Tous les palets qui touchent une ligne comptent pour le point inférieur. Le jeu se déroule en 3 manches.

Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.

