

LE CATALOGUE DES JEUX GÉANTS

Dès 6 ans



LUDOTHÈQUE



SOMMAIRE

JEU	NOMBRE DE JOUEUR(S)	
Abalone Géant	2 joueurs	p.3
Bagatelle	1 joueur	p.4
Billard Hollandais	1 joueur	p.5
Billard Japonais	1 joueur	p.6
Boulbing	1 joueur	p.7
Billard Nicolas	4 à 6 joueurs	p.8
Conseil Municipal	1 joueur	p.9
Boule qui monte	2 joueurs	p.10
Fermez la boîte	1 joueur	p.11
Blason Cible	1 à 4 joueurs	p.12
Fakir	2 à 3 joueurs	p.13
Grenouille	1 joueur	p.14
Hockey sur table	2 joueurs	p.15
Jenga Géant	1 à 4 joueurs	p.16
Jeu de la roue	1 joueur	p.17
Jeu du roi	1 joueur	p.18
La boule à la pente	1 joueur	p.19
Laby toupie	1 joueur	p.20
Le carrom	2 joueurs	p.21
Le jeu des Bâtonnets	2 joueurs	p.22
Les petits cheveux	4 joueurs	p.23
Maxi Flitzer	1 joueur	p.24
Palais Suisse	2 joueurs	p.25
Pétanque sur table	2 joueurs	p.26
Quarto	1 joueur	p.27
Quille et Potence	5 joueurs	p.28
Quivive	2 joueurs	p.29
Rapido	2 joueurs	p.30
Roll up	1 joueur	p.31
Rolling Pitching	1 joueur	p.32
Rollit Géant	4 joueurs	p.33-34
Skit Ball	1 joueur	p.35
Trapenum	4 joueurs	p.36
Jeu de Puce	2 ou 4 joueurs	p.37
Jeu d'équilibre	2 à 4 joueurs	p.38
Billard des pirates	2 et plus	p.39
Le Chat et la Souris	2 et plus	p.40



Contenu :

1 plateau de jeu
14 boules noires
14 boules claires

ABALONE GÉANT

RÈGLE DU JEU



Un joueur joue avec des billes blanches, l'autre avec des billes noires. Le but du jeu est d'être le premier à faire sortir 6 billes adverses du plan de jeu en les poussant avec ses propres billes. À tour de rôle les joueurs déplacent 1, 2 ou 3 billes d'un mouvement vers des cases voisines. Le déplacement peut se faire en ligne ou latéralement. Pour pouvoir pousser les billes de son adversaire, le joueur doit se trouver en position de sumito, c'est à-dire en supériorité numérique : une ligne de 3 billes ou plus ne peut jamais être poussée par l'adversaire. Les sumitos possibles sont donc :

- le 3 contre 2,
- le 3 contre 1,
- le 2 contre 1.

Dès que la sixième bille d'un joueur est éjectée du tablier de jeu, son adversaire a gagné.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 53X53 cm

Joueurs : 2
Dès 7 ans

BAGATELLE

Contenu :

1 plateau de jeu
avec
des clous
10 billes



RÈGLE DU JEU

Le but du jeu est de marquer le maximum de points. Chaque joueur peut tirer 10 billes à chaque tour. Si une bille revient dans le couloir de tir, on peut la rejouer. Une bille qui est prisonnière de la cage sans marque à la gauche du plateau doit être rejouée. Il faut essayer de varier la puissance des tirs pour apporter de la précision et de l'adresse aux tirs. Le vainqueur est celui qui marque le plus de points.

Joueur : 1
Dès 7 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 75x35.5cm



Contenu :

1 plateau de jeu
30 palets

BILLARD HOLLANDAIS

RÈGLE DU JEU



Faire glisser les palets pour les faire rentrer dans les casiers. Chaque casier vaut un certain nombre de points. Chaque palet ne peut être lancé qu'une seule fois et ceux déjà présents sur le plateau ne peuvent être enlevés. Le vainqueur est celui qui comptabilise le maximum de points.

Contraintes :
Nécessite une table
ou deux tréteaux

Format : 123x42 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

BILLARD JAPONAIS

Contenu :

1 plateau de jeu
10 boules



RÈGLE DU JEU

Faire rouler les boules pour marquer le maximum de points.

Chaque boule ne peut-être lancée qu'une seule fois.



Joueur : 1
Dès 6 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 198x46 cm



Contenu :

1 plateau de jeu
9 personnages
10 boules

BOULBING



RÈGLE DU JEU

Orienter le lanceur pour renverser les 9 personnages. Chaque personnage est disposé aux trois sommets de chaque triangle. La boule lancée n'est utilisable qu'une seule fois. Le gagnant est celui qui renverse le plus de personnages.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 188x49 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

BILLARD NICOLAS

Contenu :

1 plateau de jeu
4 poires
4 lyres
2 billes en liège



RÈGLE DU JEU

Positionner les poires dans les lyres métalliques et lancer la balle sur le plateau. A l'aide des poires, il s'agit de souffler sur la boule pour l'envoyer dans les camps adverses. Chaque joueur décompte ses points sur le plateau de jeu, le premier à ne plus avoir de points est éliminé. La partie peut continuer ou bien s'arrêter selon le désir des joueurs.

Joueurs : 4 à 6
Dès 6 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 77 cm



Contenu :

1 plateau de jeu
5 quilles
1 mât
1 corde
1 boule

CONSEIL MUNICIPAL

RÈGLE DU JEU



Abattre les quilles à l'aide de la boule suspendue à la potence.

Contraintes :
Nécessite d'être
accroché au mur

Format : 71x34 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

BOULE QUI MONTE

Contenu :

1 socle
2 plans inclinés
2 boules
2 supports en
bois avec 2
poignées



RÈGLE DU JEU

Faire progresser la boule jusqu'en haut de la piste à l'aide des poignées sans la faire tomber. Pour les débutants, la piste rouge est conseillée car elle est plus simple.

Joueurs : 2
Dès 6 ans

Remarque : il y a
une piste facile
(rouge) et une piste
difficile (noir).

Contraintes :
Jeu à assembler
(2 parties)
Format : 120x60 cm

Contenu :

1 plateau de jeu
2 dés

FERMEZ LA BOITE



RÈGLE DU JEU

Après avoir lancé les dés, le joueur ferme les clapets dont les chiffres correspondent au tirage, soit en prenant séparément les 2 points de chaque dé, soit en les additionnant. Les possibilités se réduisent au fur et à mesure. Lorsque qu'il n'y a plus de possibilités les points des volets restants ouverts sont comptabilisés. Celui qui totalise le moins de points à gagné.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 51 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

Contenu :

Un plateau de jeu
vertical
9 anneaux en
caoutchouc
1 pied support

BLASON CIBLE



RÈGLE DU JEU

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 9 anneaux. Le gagnant est celui qui réalise le plus haut score.

Joueurs : 1 à 4
Dès 6 ans

Format : 62x47 cm



Contenu :

1 plan incliné
15 pions en bois

FAKIR

RÈGLE DU JEU



Lâcher les pions dans le plan incliné pour marquer le maximum de points

Contraintes :
Nécessite un
marchepied pour accéder en
haut du plateau, notamment
pour les enfants.

Format : 165x70cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

GRENOUILLE

Contenu :

5 palets en fonte
1 grenouille sur
socle



RÈGLE DU JEU

A deux mètres de distance, lancer les palets un à un dans les trous situés sur la grenouille. La bouche de la grenouille vaut le maximum de points. Les palets ne peuvent être lancés une seule fois chacun. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Joueur : 1
Dès 6 ans

Contraintes :
Positionner le jeu contre
un mur et sur un sol
qui ne risque rien.

Format : H82 cm X 48X375 cm.

Contenu :

1 plateau de jeu
2 manettes
1 palet

HOCKEY SUR TABLE

RÈGLE DU JEU



Avec la manette, propulser le palet dans le but adverse. La main ne doit pas dépasser le centre du plateau de jeu. Le nombre de points gagnants est à déterminer selon les joueurs.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 100x 60 cm

Joueurs : 2
Dès 6 ans

Contenu :

56 briques

JENGA GÉANT



RÈGLE DU JEU

Après avoir construit la tour, chaque joueur doit retirer une pièce et la reposer sur le sommet de la tour. Au cours du jeu, la tour devient de plus en plus haute et instable. Le gagnant est le dernier joueur qui parvient à déplacer une pièce sans que la tour s'écroule.

Joueurs : 1 à 4
Dès 6 ans



Contenu :

1 socle
1 roue

JEU DE LA ROUE

RÈGLE DU JEU



Faire rouler la roue sous la paume des mains pour la faire progresser le plus loin possible sans la faire sortir des crans. Chaque lancer vaut un tour de jeu. Le gagnant est celui qui marque le plus grand score.

Format : 149.5X30 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

JEU DU ROI

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 1 toupie
- 1 ficelle
- 1 barre en bois
- 1 cloche
- 7 quilles



RÈGLE DU JEU

Disposition des quilles sur le plateau de jeu.

Disposer les quilles sur les points jaunes. Propulser la toupie à l'aide de la ficelle pour faire chuter les quilles. Toute quille renversée comptabilise des points lorsque la toupie rentre dans un box, les points du box sont comptés. Un lancer = un tour de jeu.

Joueur : 1
Dès 6 ans

Contraintes :
Jeu très volumineux,
nécessite une table

Format : 200X 78 cm



Contenu :

1 plateau de jeu
1 boule
1 filet

LA BOULE À LA PENTE

RÈGLE DU JEU



Projeter la boule en haut de la pente pour la faire rentrer dans le trou.

Contraintes :
Jeu volumineux,
nécessite d'être assemblé
(2 parties).

Format : 300X32 cm

Joueur : 1
Dès 8 ans

Contenu :

1 plateau de jeu
6 toupies

LABY TOUPIE



RÈGLE DU JEU

Faites tourner les toupies et dirigez les dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.
On dirige les toupies en prenant la base du jeu entre les mains.

Joueur : 1
Dès 7 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 61X 25 cm

Contenu :

1 plateau de jeu
4 palets bruns
4 palets blonds
1 palet rouge
(reine)

LE CARROM



RÈGLE DU JEU

Le carrom est un jeu qui se joue à deux ou à quatre personnes. Au centre du plateau sont disposés (dessin ci-dessus) 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé «reine». Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi. Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir, et comptetenu de cela, il est possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière étant donc autorisés).

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 82X82 cm

Joueurs : 2
Dès 8 ans

Contenu :

16 bâtonnets
1 plateau
support

LE JEU DES BATÔNNETS



RÈGLE DU JEU

Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2 ou 3 bâtonnets, il ne faut pas être celui qui retirera le dernier bâtonnet.



Contenu :

1 plateau de jeu
16 chevaux
de 4 couleurs
différentes
1 dé

LES PETITS CHEVAUX

RÈGLE DU JEU



Chaque joueur jette son dé à tour de rôle. Un 6 permet de faire sortir un cheval ou bien d'avancer un autre cheval de 6 cases et aussi de rejouer immédiatement. Le joueur fait avancer ses chevaux du nombre de cases indiquées sur le dé. Si un autre cheval empêche d'avancer de la totalité des cases indiquées sur le dé, le cheval reste à sa place initiale et c'est au joueur suivant. Par contre, si le nombre de points permet à un joueur d'arriver à une case déjà occupée par un cheval de l'adversaire, il prend sa place et renvoie celui-ci à l'écurie. Les chevaux doivent faire le tour complet pour revenir dans les cases de leur couleur du 6 au 3. Pour monter et se placer définitivement, le joueur doit obtenir sur le dé le chiffre de la case à passer. Le gagnant est le joueur qui place en premier ses 4 chevaux.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 64X64 cm

Joueurs : 2 ou 4
Dès 6 ans

Contenu :

1 plateau de jeu
10 palets

MAXI FLITZER



RÈGLE DU JEU

Chaque joueur se positionne de part et d'autre du plateau, chacun avec 5 palets dans son camp. Il s'agit de vider le plus rapidement possible son camp en faisant rebondir les palets sur l'élastique. Les joueurs jouent simultanément, le premier qui vide son camp est le vainqueur.

Joueurs : 2
Dès 6 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 125X62cm

Contenu :

1 plateau de jeu
1 baguette à clipper
10 palettes en caoutchouc

PALAIS SUISSE



RÈGLE DU JEU

Lancer les 10 palets sur le plateau incliné posé sur le sol et totaliser le plus grand nombre de points possible. Eviter les cases négatives et la case malus qui annule tous les points marqués auparavant.

Contraintes :
Nécessite de surélever
le plateau.

Format : 99X49 cm

Joueur : 1
Dès 8 ans





Contenu :

1 plateau de jeu
2 cannes
3 billes
blanches
3 billes bleues
1 cochonnet
6 pieds de table

PETANQUE SUR TABLE



RÈGLE DU JEU

Même règle que la pétanque traditionnelle. Il s'agit d'approcher au plus prêt le cochonnet pour marquer un point. Il faut faire rouler la bille dans la rainure de la canne, en dosant la pente et donc la vitesse. Le joueur qui approche le plus de billes du cochonnet remporte le tour.

Joueurs : 2
Dès 7 ans

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 180X91 cm

Contenu :

1 plateau de jeu
8 pièces noires
8 pièces dorées

QUARTO GEANT



RÈGLE DU JEU

Le plateau circulaire comporte 16 cases. Les 16 pièces ont chacune une caractéristique distincte : claire ou foncée, carrée ou ronde, haute ou basse, pleine ou creuse. Le but est d'aligner 4 pièces avec au moins 1 caractéristique identique, l'alignement peut être horizontal, vertical ou en diagonale. A chaque tour, un joueur choisit une pièce et la donne à l'adversaire qui doit la placer sur le plateau. Dès qu'un joueur obtient un alignement de 4 pièces, il doit annoncer « Quarto » pour remporter la partie.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 65X 65 cm

Joueurs : 2
Dès 8 ans



Contenu :

9 quilles en bois
1 potence
1 ficelle
1 boule

QUILLES ET POTENCE



RÈGLE DU JEU

Abattre les quilles à l'aide de la boule suspendue à la potence.

Joueurs : 2
Dès 6 ans

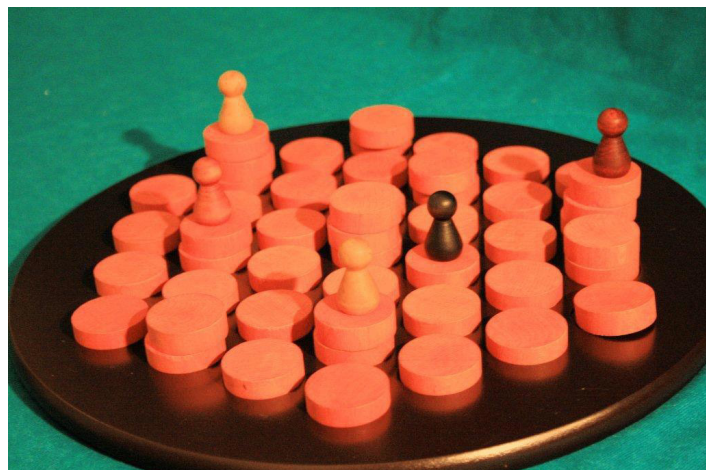
Contraintes :
Nécessite une table
Format : 51X51 cm

Contenu :

1 plateau de jeu
49 podiums
5 pions

QUIVIVE

RÈGLE DU JEU



Pour commencer à jouer, il faut poser 37 des 49 pions dans les 37 cases creuses afin de former le premier niveau. Puis, à tour de rôle, chaque joueur va poser 1 pion, où il veut sur le premier niveau, afin d'établir un second niveau composé de 9 podiums et un troisième de 3 podiums. C'est abstrait. Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur le podium de son choix. La partie peut commencer. À son tour, le joueur actif va enchaîner 2 actions :

1/ Déplacement : le joueur actif prend son pion et le déplace d'un podium. Ce déplacement peut être horizontal, vertical ou en diagonale. Le podium d'arrivée doit être adjacent au podium de départ. Le pion peut monter ou descendre d'un niveau. Le déplacement sur une case vide ou un podium occupé est interdit.

2/ Enlèvement : après avoir déplacé son pion, le joueur actif peut retirer un podium inoccupé du plateau de jeu. Lorsqu'un joueur ne peut pas déplacer son pion, parce que ces camarades ont retiré tous les podiums alentour, il est éliminé et le retire du plateau. Est déclaré «Grand Vainqueur» le dernier joueur à avoir son pion sur l'aire de jeu.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 64.5 cm

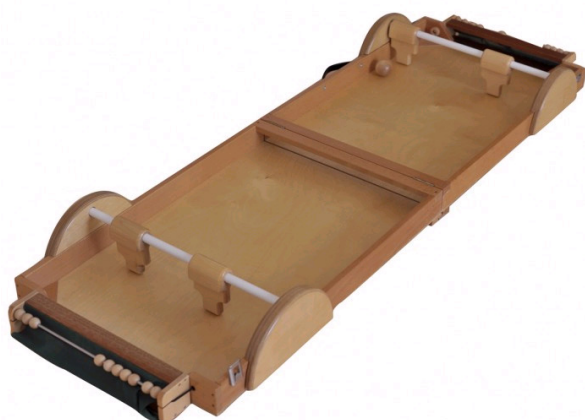
Joueurs : 2 à 5
Dès 8 ans



Contenu :

1 plateau de jeu
2 bouliers
4 poignées
2 barres
1 balle

RAPIDO



RÈGLE DU JEU

A l'aide des poignées, il faut propulser la balle dans le camp adverse et défendre le sien. Le premier à avoir marqué 10 points est le vainqueur.

Joueurs : 2
Dès 6 ans

Contraintes :
nécessite un peu
de montage (goal)
et une table.

Format : 51X51 cm



Contenu :

1 plateau avec 2
cannes
1 boule

ROLL UP

RÈGLE DU JEU



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

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 87X34 cm

Joueur : 1
Dès 7 ans

ROLLING PITCHING

Contenu :

1 plateau de jeu
1 boule



RÈGLE DU JEU

Le jeu consiste à faire glisser la bille dans les trous. Placer la bille sur la case départ. Soulever le plateau en plaçant vos deux mains de part et d'autre du point de départ et faire rouler la bille en équilibre vers les trous. Si la bille passe par un trou, vous marquez les points de la valeur du trou. Une bille tombée sans passer par un trou ne marque pas de point et ne peut pas être rejouée. Rejouez 3 fois et totalisez le nombre de points. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Joueur : 1
Dès 9 ans

Contraintes :
Soutenir le plateau à
bout de bras.

Format : 61X28 cm

Contenu :

1 plateau avec 2
cannes
1 boule

ROLLIT GÉANT



RÈGLE DU JEU

Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules en les faisant rouler sur elles-mêmes afin de faire apparaître sa propre couleur. C'est alors que les boules de vos adversaires sont «capturées». La victoire revient à celui qui possède le plus grand nombre de boules de sa propre couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
La couleur attribuée à chaque joueur est celle du bouton qui lui fait face.

Contraintes :
Nécessite une table
Format : 87X87 cm

Joueurs : 2 à 4
Dès 9 ans

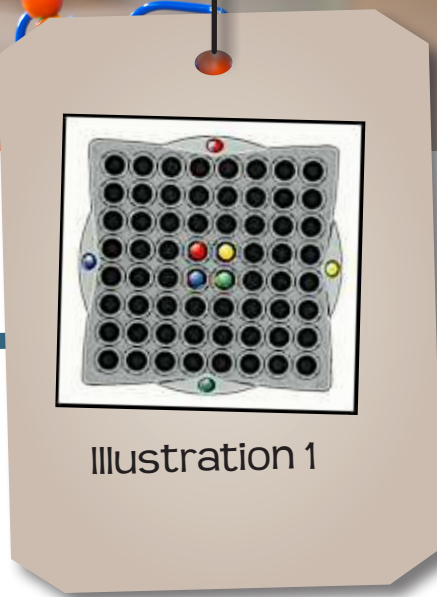


Illustration 1

Placer les quatre boules Rolit en position de départ conformément à l'ill. 1.

Cette position est valable pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs. Laisser les autres boules Rolit dans la boîte. Inutile de les distribuer.

Pour déterminer qui ouvre la partie, un joueur jette une boule Rolit sur la table comme au lancer de dé. C'est la couleur du dessus qui désigne le joueur qui commence.

Placer une boule Rolit de sa propre couleur de façon à bloquer celle de l'adversaire (voir ill. 2, flèche rouge).

Puis tourner la boule du milieu de façon à faire apparaître sa propre couleur (voir ill. 3, flèche jaune).

Chaque joueur essaie, lorsque c'est son tour de jouer, de placer une boule et de bloquer les boules adverses.

Inutile de s'alarmer lorsqu'une couleur disparaît soudain du plateau de jeu ou encore si tout blocage ou capture est impossible. Le joueur peut placer sa boule Rolit à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu à côté d'une autre boule Rolit. Le jeu prend fin dès que toutes les boules Rolit ont pris place sur le plateau de jeu.

La victoire revient à celui qui possède le plus de boules de sa propre couleur. Renverser le plateau de jeu sur la boîte. A présent, toutes les boules Rolit se retrouvent dans la boîte, et la partie suivante peut débuter. Changer l'ordre de jeu des joueurs, afin d'équilibrer les chances

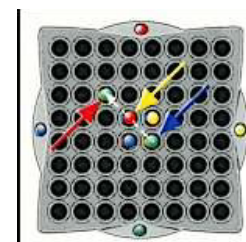


Illustration 2

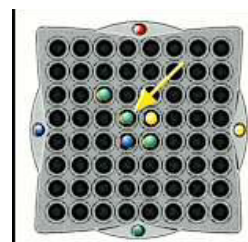


Illustration 3

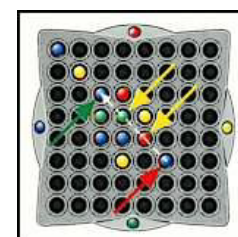


Illustration 4

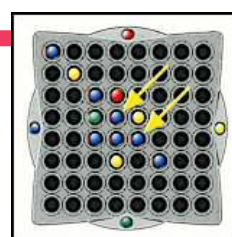


Illustration 5

EXPLICATION ET EXEMPLE

Il y a blocage si une boule nouvellement placée et une autre de la même couleur se trouvant déjà sur le plateau de jeu sont alignées (voir ill. 2, flèche bleue).

La boule bloquée est alors capturée en la faisant rouler de manière à faire apparaître la couleur du bénéficiaire de la capture (voir ill. 2 et 3, flèche jaune).

1. La boule Rolit doit toujours être placée à côté d'une boule se trouvant déjà sur le plateau de jeu.

2. Une seule boule peut être placée par coup sur le plateau de jeu.

3. En cas de possibilité de blocage et de capture, le joueur doit s'exécuter.

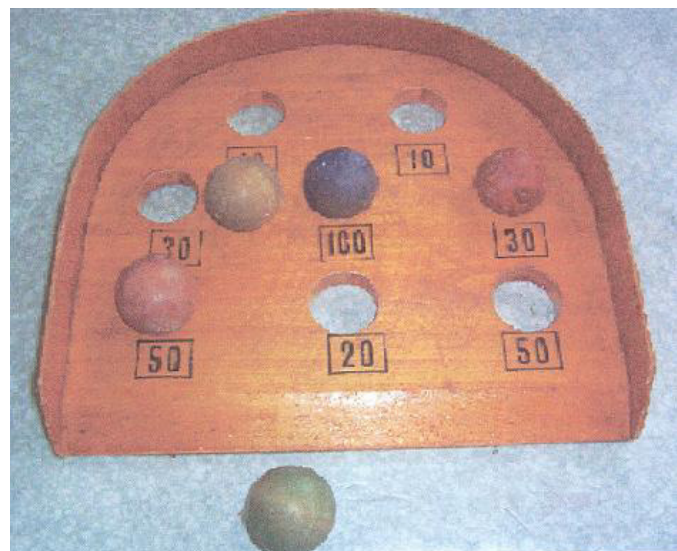
Le blocage ne peut se faire qu'avec la boule nouvellement placée (voir flèche rouge, ill.4) et la première, respectivement la boule suivante de la même couleur (voir flèche verte, ill. 4).

La capture des boules Rolit ainsi bloquées s'opère en roulant celles-ci de manière à faire apparaître la couleur de la boule preneuse (voir flèche jaune, ill. 5).

Contenu :

1 plateau de jeu
5 boules

SKIT BALL



RÈGLE DU JEU

Faire rouler les boules pour marquer le maximum de points

Contraintes :
Nécessite une surface
de jeu bien lisse.

Format : 28.5X32 cm

Joueur : 1
Dès 6 ans

Contenu :

1 boîte
paires d'objet

TRAPENUM



RÈGLE DU JEU

Les deux joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent retirer du TRAPENUM, le plus vite possible un certain nombre de paires d'objets, sachant que, dans une équipe, chacun des joueurs doit sortir le même objet que son coéquipier, en même temps. Au fur et à mesure qu'ils retirent les objets, les joueurs les déposent devant eux, sur le TRAPENUM. Si les objets retirés ne correspondent pas, ils sont remis dans le Trapenum. Les équipiers ne doivent communiquer que par le toucher et non la parole. L'équipe gagnante est celle qui réunit le maximum de paires d'objets.

Joueurs : 4
Dès 6 ans

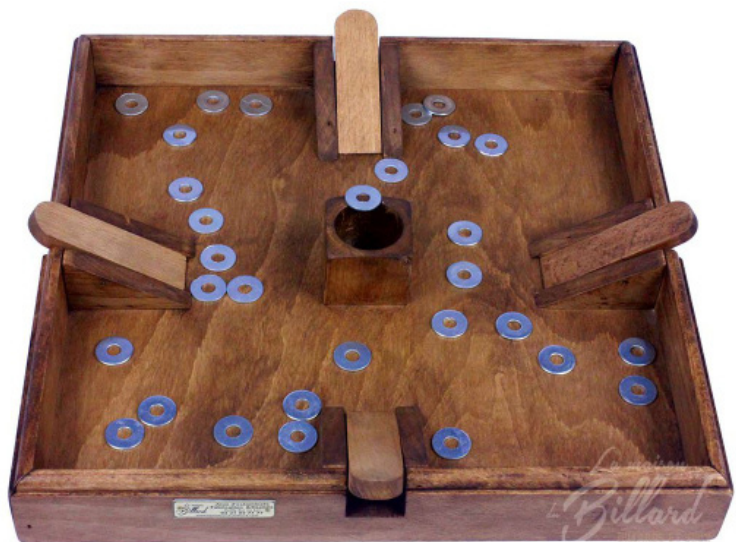
Format : 50X 50 cm



Contenu :

Un plateau de jeu
100 jetons
métalliques

JEU DE PUCE



RÈGLE DU JEU

Les joueurs essaient 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 aux lanceurs 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.

Format : 38X 38 cm

Joueurs : 2 ou 4
Dès 8 ans

Contenu :

1 plateau de jeu
support carré
1 plateau suspen-
du
1 potence
1 dé
55 pièces en bois

JEU D'ÉQUILIBRE



RÈGLE DU JEU

Chaque joueur s'attribue une zone de jeu, les pièces en bois sont divisées entre les joueurs. Le premier joueur lance 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. Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces, les récupère et les intègre à sa réserve. La partie peut continuer entre les joueurs après stabilisation du plateau. Le vainqueur est le premier joueur à avoir positionné toutes ses pièces sur le plateau.

Joueurs : 2 à 4
Dès 7 ans

Format :
50.5X50.5 cm

Contenu :

Un plateau de jeu
100 jetons
métalliques

BILLARDS DES PIRATES

RÈGLE DU JEU



Chaque joueur reçoit 8 boules en bois d'une même couleur, qu'il aligne sur une rangée, dans les cases de départs. Lorsqu'on joue à 2, on occupe les 2 rangées opposées. En outre, chaque joueur reçoit un maillet en bois. A tour de rôle, chacun frappe une boule de sa couleur par dessous, avec son maillet. Une fois que la boule a quitté sa case, c'est au tour du joueur suivant. En frappant adroitement, on peut déplacer la boule de plusieurs cases. Lorsque la boule atteint la ligne d'arrivée, c'est-à-dire la rangée qui se trouve en face de celle du départ, on la retire du jeu pour la mettre de côté. Lorsque la boule sort du damier, elle est perdue. Lorsque la boule atterrit sur une case occupée par une boule adverse, celle-ci est prise. Quand une boule est prise, on la retire du jeu. Lorsque la boule atterrit sur la rangée de départ d'un joueur adverse, à droite ou à gauche, ce dernier peut la prendre. Chaque joueur garde à part les boules qu'il a prises. A tout moment, les joueurs peuvent échanger les boules prises. Les boules échangées sont remises en jeu sur une case quelconque de la rangée de départ du joueur. Les boules qui se trouvent encore sur la rangée de départ ne peuvent pas être prises. Fin du jeu: Un joueur a terminé lorsqu'il n'a plus de boules sur sa rangée de départ. Les boules qui ont été amenées sur la ligne d'arrivée valent 4 points chacune, chaque boule prise vaut 2 points. Le premier qui a terminé compte combien de coups ses adversaires doivent encore jouer pour avoir terminé à leur tour. Chaque coup leur enlève un point du résultat final.

Contraintes :
Nécessite une table.
Format : 54X54 cm

Joueurs : 2 et plus
Dès 8 ans

LE CHAT ET LA SOURIS

Contenu :

1 plateau
1 tunnel en bois
1 gobelet en cuir
5 boules en bois



RÈGLE DU JEU

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.

Joueurs : 2 et
plus
Dès 6 ans

Contraintes :
Nécessite une table.
Format : 122X43 cm