

### Hockey de table



Le but du jeu est de marquer dans la cage adverse avec un palet frappé à l'aide d'une poignée.

Descriptif technique : Une table de jeu, deux poignées, un palet.

### Passe-trappe



Faire passer le plus vite possible tous les palets dans le camp adverse à l'aide d'un élastique. Un jeu qui allie précision et rapidité ...

Descriptif technique : une table de jeu, dix palets.

### Billard hollandais



L'objectif est de rentrer le plus de palets possible dans les trous, et de préférence dans ceux qui rapportent le plus de points.

Descriptif technique : une table de jeu, dix palets.

### Puissance 4 géant



Une grille, des jetons de couleurs ...

Parviendrez-vous à en aligner 4 avant votre adversaire ?

Descriptif technique : la grille, les jetons.

### Laby-toupies



Faire tourner les toupies et les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner.

On dirige les toupies en prenant la base du jeu dans les mains.

Descriptif technique : une table de jeu, 6 toupies.

### Roll'upp



Ecarter les 2 tiges et faites rouler la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Descriptif technique : *une table de jeu, une bille.*

### Tumblin dice



Chaque joueur lance 4 dès sur une piste formée de plusieurs plateaux en cascade. Plus le dé va loin, plus il rapporte de points, mais plus il risque de tomber du plateau. S'il ne va pas assez loin, vous pourrez toujours le pousser à l'aide de vos autres dés, mais attention, vos adversaires peuvent aussi tenter de faire « carreau » en éjectant votre dé du plateau pour mettre le leur à sa place.

Descriptif technique : *une table de jeu, 16 dés.*

### Billard Russe

#### **Billard Russe**



Des trous rapportant plus ou moins de points, 6 billes ... ferez-vous le maximum ?

Descriptif technique : *une table de jeu, 6 billes, une queue.*

### Batônnets de bois



Des batônnets à enlever successivement par un, deux ou trois ... attention, celui qui enlève le dernier à perdu la partie.

Descriptif technique : *une table de jeu, les batônnets de bois.*

### Carrom



Le but du jeu est de placer tous les pions d'une couleur dans les trous situés aux quatre coins du tablier. 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.

Descriptif technique : *une table de jeu, un perceur, les pions.*

### Billard à rebond



Lancer les 5 palets vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas de l'autre côté du jeu. Tout est une question de dosage de la force de lancement et de calcul d'angles. Compter les points. Le plus haut score gagne !

Descriptif technique : *une table de jeu, 5 palets.*

### Jeu du fakir



Jeu de hasard, lâcher les palets en haut de la planche à clou. A la fin d'une descente hasardeuse ... regardez vos points.

Descriptif technique : *une table de jeu, les palets.*

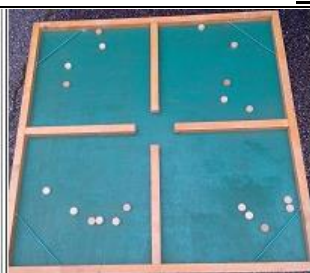
### Zig zag Zoe



Le but est de faire descendre une bille de toboggan en toboggan sans la faire tomber !

Descriptif technique : *le jeu, une bille.*

### Passé trappe 4 joueurs



Idem que le passé trappe mais en version 4 joueurs pour encore plus de compétition !

Descriptif technique : *une table de jeu, les palets.*

### Bille « o » point



En lançant les billes, les faire arriver dans les zones à points pour en marquer le plus possible.

Descriptif technique : *une table de jeu, les billes.*

### Billard golf



Le but est de faire parvenir les billes dans les trous ... attention, ils n'ont pas tous la même valeur !

Descriptif technique : *une table de jeu, les billes.*

### Billard bowling



Comme au bowling, faites tomber les quilles ...

Descriptif technique : *une table de jeu, les billes, les quilles.*

### Boule au numéro



Jeu de billard à main où le but est de retourner tous les numéros de 1 à 10.

Descriptif technique : *une table de jeu, 5 billes.*

### Escalade double



A l'aide des deux fils faites avancer la bille le long du chemin tout en évitant les trous.

Descriptif technique : *une table de jeu, 1 billes.*

### La canne à pêche



A l'aide d'une canne, remettre les quilles sur les socles.

Descriptif technique : *une table de jeu, 1 canne, 4 quilles, 4 anneaux.*

### Palets bretons



Jeu de palets, style pétanque, ou le but est de marquer le plus de point en faisant tomber le palet le plus proche possible du centre de la cible.

Descriptif technique : *une cible en bois, 12 palets.*

### La cible catapulte



Une balle chargée dans la catapulte, d'autres pour viser la cible, le but est de toucher la cible pour faire décoller et rattraper la balle catapultée.

Descriptif technique : *la catapulte, 2 à 4 balles.*

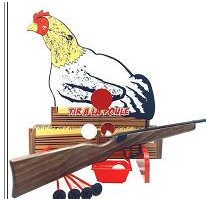
### La sarbacane



Une sarbacane et une cible, viser, souffler et marquer. Attention, jeu dangereux ce qui nécessite la présence d'un adulte.

Descriptif technique : *la sarbacane, les flèches, la cible.*

### Le tir à la poule



Jeu de tir, un fusil à ventouse, une poule. Il suffit de tirer sur la poule pour lui faire pondre un œuf.

Descriptif technique : *la poule, le fusil et ses ventouses, les œufs.*

### Accroche toi



Une échelle, des projectiles, il faut lancer les projectiles pour qu'ils s'accrochent sur l'échelle. Plus il s'accroche haut, plus on marque de points.

Descriptif technique : *l'échelle, les projectiles.*

### Crokinole



Deux joueurs, ou deux équipes de deux s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points. Pour valider votre tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le vôtre retiré du plateau.

Descriptif technique : *1 crokinole avec 24 palets.*

### Weykick



En observant une partie de Weykick, vous aurez l'impression que les joueurs se déplacent tout seuls ... comme par magie. Le plateau de Weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse. Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnante.

Descriptif technique : *le plateau, 4 joueurs et 2 balles.*

### kubolino



Dans un pur esprit Viking, à l'aide de la catapulte, vous devez renverser tous les chevaliers adverses. Ensuite seulement vous devrez attaquer le roi.

Descriptif technique : *le plateau, 10 chevaliers en bois et 1 roi noir, 3 billes.*

### Brinic 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.

Descriptif technique : *le plateau et ses 9 quilles.*

### Le chat et la souris



Un joueur prend les boules et les laisse tomber une à une dans le tunnel. Le second doit les attraper le plus près possible de la sortie à l'aide du gobelet en cuir afin de marquer le plus de points possibles. Toutes les boules tombées dans la rigole ne marquent pas de point.

Descriptif technique : *le plateau les billes et le gobelets.*



### Tir sur cible élastique



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 possible. Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôles. Tous les coups sont 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.

Descriptif technique : *le plateau les billes et le gobelet.*