

Location des jeux en bois de la Ludothèque d'Anim'Elbeuf



- Chèque de caution de 500 euros
- Règlement uniquement par chèque du montant des jeux réservés (voir barème ci-dessous)
- Date d'emprunt à définir lors de la réservation sous réserve de la disponibilité des jeux

3 EUROS

B1A	Jeu des Bâtonnets
B2A	Jeu du Chasser les filles
B3A	Galaxy Flipper
B4A	Himalaya
B5A	Le Kubb
B6A	Laby Toupies
B7A	Petites quilles
B8A	Puissance 4
B9A	Quatro
B10A	Roll Up
B11A	Table à élastique
B12A	Table à glisser
B13A	Chrono billes de comptoir
B14A	Flipper foot
B15A	Tour de Fröbel
B16A	Grandes quilles

5 EUROS

B1B	Billard de table
B2B	Carrom
B3B	Dames
B4B	Echecs
B5B	Jeu d'équilibre en bois
B6B	Le jeu du Palet
B7B	Passe-Trappe vert
B8B	Passe-Trappe en bois
B9B	Baby-Foot
B10B	Bowling
B11B	Table à glisser avec filet
B12B	Billard hollandais

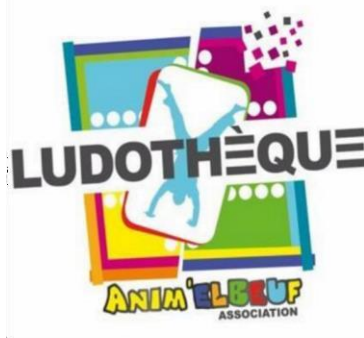
10 EUROS

B1C	Black Hole
B2C	Le jeu de la Grenouille
B3C	Echecs XXL
B4C	Mastermind
B5C	Le jeu de la pêche
B6C	Puissance 4 XXL
B7C	Pyllos
B8C	Quoridor
B9C	Triboulette

https://www.cjoint.com/doc/21_07/KGqmsPCTjZC_Location-des-jeux-en-bois-de-la-Ludoth%C3%A8que-d-1-.pdf

B1A

Le Jeu des Bâtonnets



Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 2-5 minutes



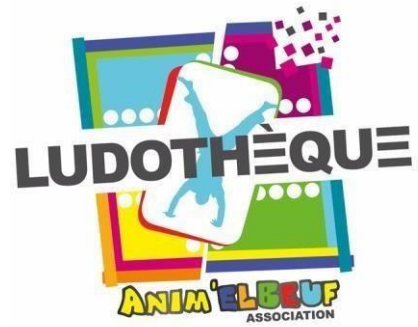
Contenu : 16 bâtonnets

Forfait location : 3 euros

RÈGLE DU JEU

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.

B2A CHASSER LES FILLES



Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 25 minutes



Contenu : 1 planche en bois rectangulaire
6 pions rouges

RÈGLE DU JEU

Éliminer les filles de l'adversaire, seuls comptent les 1, les 6 et les doubles.

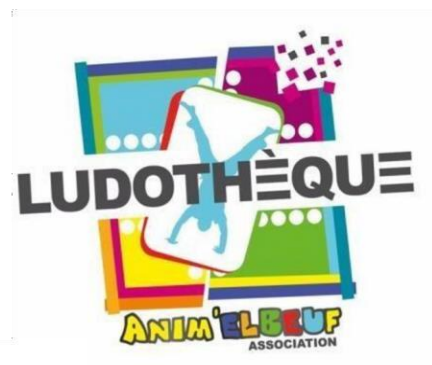
Double 6 = on déplace jusqu'à 4 filles de 6 cases ou on déplace la même fille 2 fois et on rejoue.

Autres doubles = on déplace 2 filles de la valeur Indiquée ou la même 2 fois ;

1= on déplace 1 fille de 1 case.

6= on déplace 1 fille de 6 cases.

B3A GALAXY FLIPPER



Nombre de joueurs : 2

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu : 1 bille

Forfait location : 3 euros

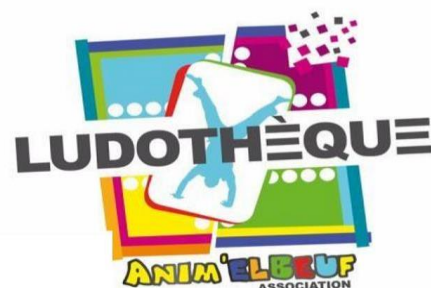
But du jeu : Lancer la bille dans le camp adverse

B4A

HIMALAYA

Nombre de joueurs : 1 joueur

Temps de partie : 5 minutes



Contenus du jeu : 1 piste avec un anneau en bois attaché

But du jeu : il faut monter, mais aussi redescendre. A chaque instant, la bille risque de tomber dans les trous. A vous de tirer les ficelles de gauche et de droite avec coordination pour diriger la bille.

B5A

LE KUBB

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : minutes



Contenus du jeu : 5 bâtons
1 pion roi
1 pion soldat

Forfait location : 3 euros

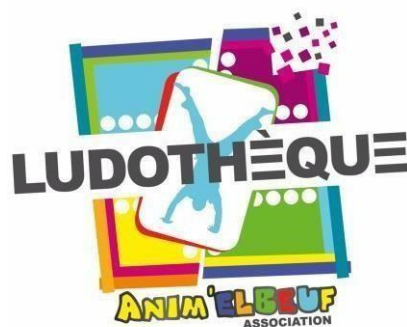
Règle du jeu

L'équipe A commence par lancer de sa ligne de départ les bâtons afin de renverser les Kubbs adverses situés de l'autre côté de l'aire de jeu. Ensuite, l'équipe B jette tous ses Kubbs renversés de l'autre côté de l'aire de jeu. Puis l'équipe A les redresse. Si un Kubb lancé vient à toucher un Kubb sur la ligne adverse, on les superpose pour en faire une « tour ». Cette « tour » doit être renversée en priorité, avant de pouvoir renverser les autres Kubbs sur la ligne. Il est préférable de lancer les Kubbs le plus près possible de la ligne du milieu. Si un Kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a droit à une deuxième chance. S'il échoue à nouveau, l'équipe adverse a le droit de poser le Kubb où elle le souhaite sur l'aire de jeu. Il est intéressant de placer ce Kubb tout près du roi. Ainsi il sera très difficile à l'équipe adverse de toucher le Kubb sans renverser le roi. La distance entre le roi et le Kubb ne doit cependant pas être plus petite qu'une longueur de bâton. C'est alors au tour de l'équipe B de tenter de renverser les Kubbs adverses avec les bâtons. Dans un premier temps, elle doit renverser tous les « Kubbs relevés » sur l'aire de jeu, puis seulement après tenter de renverser les Kubbs situés sur la ligne adverse. Si un des Kubbs de la ligne de départ est renversé avant, on le remet debout aussitôt. Le jeu se répète, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à renverser tous les Kubbs adverses. C'est à ce moment-là que l'équipe ayant renversé tous les Kubbs adverses, peut tenter d'attaquer le roi avec les bâtons restant à sa disposition. Le roi ne doit jamais être touché auparavant, même par hasard, par un bâton ou par un Kubb. L'équipe qui bouscule le roi en cours de partie perd automatiquement le jeu.

B6A LABY TOUPIES

Nombre de joueurs : 1 et +

Temps de jeu : 5 minutes



Contenu : 1 plateau bois, 1 boule en bois à visser, 6 toupies, 1 règle du jeu

Forfait location : 3 euros

RÈGLE DU JEU

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 il 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.

B7A

JEU DES PETITES QUILLES

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Temps de partie : 5 minutes



Contenus du jeu : 9 quilles avec une planche en bois

BUT DU JEU : faire tomber les quilles

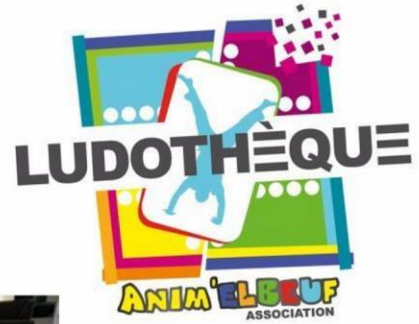
Forfait location : 3 euros

B8A

PUISSANCE 4

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 20 minutes



Contenus du jeu : 41 pions

Forfait location : 3 euros

RÈGLE DU JEU

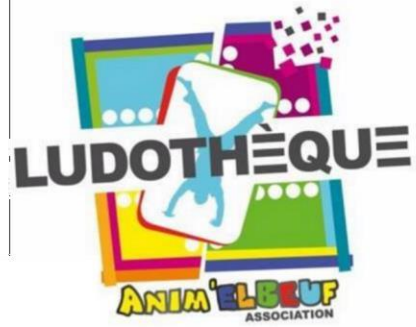
Le but du jeu est d'aligner 4 pions sur une grille comptant 6 rangées et 7 colonnes. Chaque joueur joue alternativement en laissant tomber un de ses jetons du haut d'une des colonnes. Ce jeton remplit donc la plus basse case inoccupée de la colonne. Le vainqueur est le premier à obtenir un alignement de 4 jetons (horizontalement, verticalement ou en diagonale) de sa couleur. Si, alors que toutes les cases de la grille de jeu sont remplies, aucun des deux joueurs n'a réalisé un tel alignement, la partie est déclarée nulle.

B9A

QUATRO

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 15 à 20 minutes



Contenus du jeu : 3 pions rouges

3 pions verts

3 pions noirs

3 pions blancs

1 percuteur

Forfait location : 3 euros

But du jeu : Rentrer le plus de pions colorés possible dans la zone de couleurs

B10A

ROLL UP

Nombre de joueurs : 1 à plus

Temps de partie : 5 minutes



Contenus du jeu : 1 planche en bois avec une boule en bois

Forfait location : 3 euros

B12A

Table à Elastique

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : De 15 min



Contenu : 8 pions noirs + 8 pions blancs

Forfait location : 5 euros

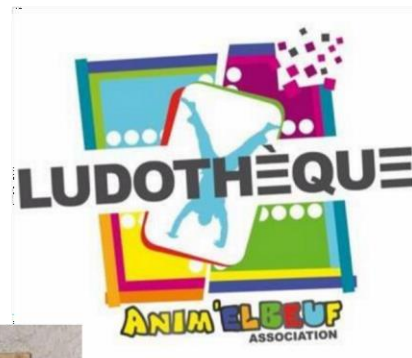
But du jeu : Faire passer ses palets dans le coin adverse

B11A

TABLE A GLISSER

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 15 minutes



**Contenus du jeu : 4 poignets
1 palet en bois**

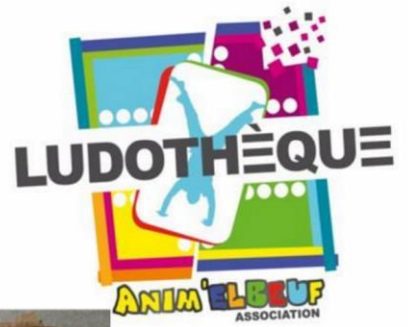
Forfait location : 3 euros

But du jeu : Défendre son camp, marquer et envoyer le palet dans les camps adverses

B13A CHRONO BILLES DE COMPTOIR

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu : 6 billes vertes
6 billes blanches
6 billes rouges

Forfait location : 3 euros

RÈGLE DU JEU

Le gagnant est celui qui loge le plus de billes de sa couleur dans les trous situés au centre. Le jeu possède quatre pentes, chaque joueur dispose de six billes.

Première possibilité : les quatre joueurs jouent en même temps, au top départ ils lancent leurs billes vers les trous situés au centre du jeu, et essayent de les y loger. Le jeu s'arrête lorsque les joueurs n'ont plus de billes de leur couleur à jouer.

Seconde possibilité : les joueurs jouent une bille chacun leur tour. Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de billes logées dans les trous. Il est possible de jouer par équipe, les joueurs d'une même équipe possèdent alors deux couleurs. En cas d'égalité, le joueur qui aura rempli le trou du milieu sera le gagnant. Si aucun des joueurs possède le trou du milieu, il y a égalité parfaite.

Jeu rapide pouvant se jouer en plusieurs manches afin d'atteindre un score déterminé au préalable.

B14A Flipper Foot

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Temps de partie: 15 minutes



Contenus du jeu : 1 bille

Forfait location: 3 euros

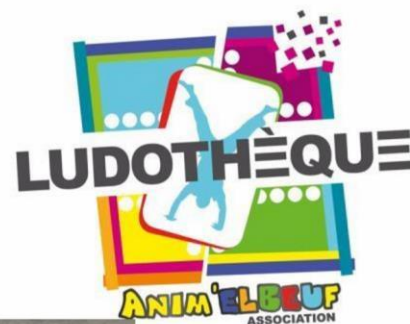
But du jeu : Mettre la bille dans le but adverse

B15A

La Tour de Fröbel

Nombre de joueurs : 12 à 24 joueurs

temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu :

1 chaîne oscillante avec barre de levage en métal

12 cordes de haute qualité, de 4 mètres chacune

1 disque en bois percé de 12 trous, 6 blocs en hêtre

Forfait location : 3 euros

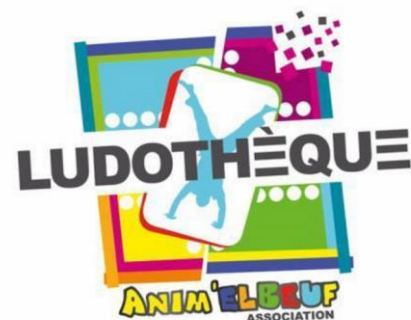
RÈGLE DU JEU

Les joueurs forment un cercle autour du socle en bois vide. Les cubes en bois debout, sont dispersés autour. Chaque joueur prend une ou plusieurs cordes en main, les tend de façon à ce que l'étrier flotte au-dessus des cubes. Le but du jeu est de ramasser à l'aide de l'étrier un cube et de le poser doucement sur le plateau central, puis d'en prendre un autre pour l'empiler dessus etc... Afin de construire une tour, les cordes doivent être tenues à leurs extrémités seulement ! Il est intéressant de désigner à chaque tour un meneur qui dirige l'équipe. Avant de commencer, on peut décider si les cubes renversés doivent être éliminés, remis debout à la main ou à l'aide de l'étrier.

B16A Grandes Quilles

Nombre de joueurs: 2 à + joueurs

Temps de partie: 15 minutes

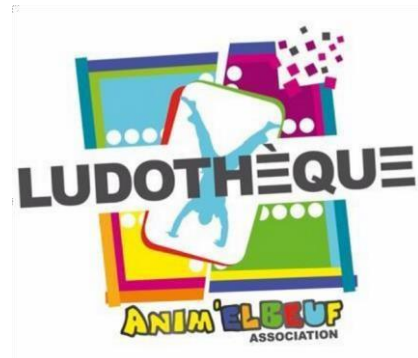


Contenus du jeu : 6 quilles + 1 balle

Forfait location: 3 euros

But du jeu : Faire tomber les quilles

B1B BILLARD DE TABLE



Nombre de joueurs : 1 à plus

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu :

1 boule

1 bâton

Forfait location : 5 euros

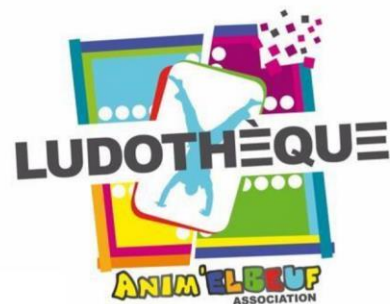
But du jeu : Envoyer la boule dans les trous

B2B

CARROM

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 40 minutes



Contenus du jeu : 9 pions noirs / 9 pions blancs

1 percuteur noir / 1 percuteur blanc

1 reine rouge au centre

Forfait location : 5 euros

RÈGLE DU JEU

Le carrom peut se jouer par équipe ou en individuel. Après avoir choisi la couleur de leurs pions, les joueurs se font face, le but étant de mettre les pions de sa couleur dans les trous avant les autres.

Comme la bille blanche au billard, on se sert d'un palet en résine pour venir frapper les autres pions. Si le joueur fait rentrer un pion de sa couleur dans le trou, il rejoue. S'il met un pion de la couleur adverse, il passe alors son tour.

Comme dans un triangle au billard, les pions sont placés au centre du Carrom : le pion rouge étant au milieu, puis les autres pions l'entourant en alternant les couleurs.

L'objectif est de mettre tous ses pions dans les trous. Les pions valent tous 1 point, sauf le rouge qui en vaut 3. On compte également les points du perdant, avec les pions restant sur le plateau.

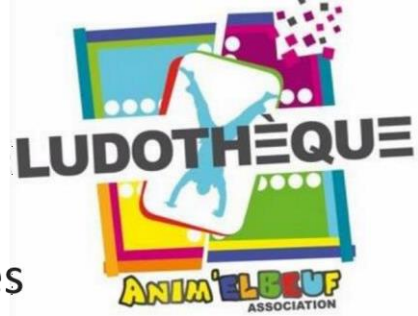
Sur le Carrom, on trouve 4 cercles dans chaque angle du carré central. Les pions s'y trouvant ne peuvent être frappés directement. S'il ne reste plus qu'un pion sur le plateau, le joueur ou l'équipe doit obligatoirement rentrer le pion rouge sinon, c'est elle qui perd.

Les pénalités :

Si on fait rentrer un pion de couleur adverse, on compte ce pion mais on remet un de nos pions au centre et on perd la manche.

B3B

LES DAMES



Nombre de joueurs: 2 joueurs

Temps de partie : 30 minutes à plusieurs heures



Contenus du jeu :

20 pions rouge

20 pions blancs

Forfait location : 5 euros

RÈGLE DU JEU

Le jeu se pratique sur un damier de 10 cases sur 10, orienté avec une case foncée en bas à gauche. Chaque joueur possède 20 pions, placés sur les cases foncées des 4 premières rangées. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Les blancs commencent toujours. Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, il perd la partie. Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale.

Un pion arrivant sur la dernière rangée et s'y arrêtant est promu en « dame ». Il est alors doublé (on pose dessus un deuxième pion de sa couleur).

La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cases qu'elle le désire, en avant et en arrière.

Règle 1 des Dames : La prise par un pion

Un pion peut en prendre un autre en sautant par-dessus le pion adverse pour se rendre sur la case vide située derrière celui-ci. Le pion sauté est retiré du jeu.

La prise peut également s'effectuer en arrière. La prise est obligatoire.

Si, après avoir pris un premier pion, vous vous retrouvez de nouveau en position de prise, vous devez continuer, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.

Les pions doivent être enlevés à la fin de la prise et non pas un par un au fur et à mesure.

Règle 2 des Dames : La prise majoritaire

Lorsque plusieurs prises sont possibles, il faut toujours prendre du côté du plus grand nombre de pièces.

Cela signifie que si on peut prendre une dame ou deux pions, il faut prendre les deux pions.

Dans l'exemple ci-contre, un pion blanc peut prendre un pion noir, mais l'autre pion blanc peut en prendre 3, c'est

donc ce coup qui doit être joué.

B4B

ÉCHECS

+ 2



Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : De 40 minutes à 1h30



Contenu : 16 pions rouges / 16 pions blanc (un cavalier endommager)

Forfait location : 5 euros

RÈGLE DU JEU

Au début de la partie, les pièces sont toujours placées de la même façon. J'aime beaucoup la façon suivante d'expliquer le placement des pièces aux enfants :

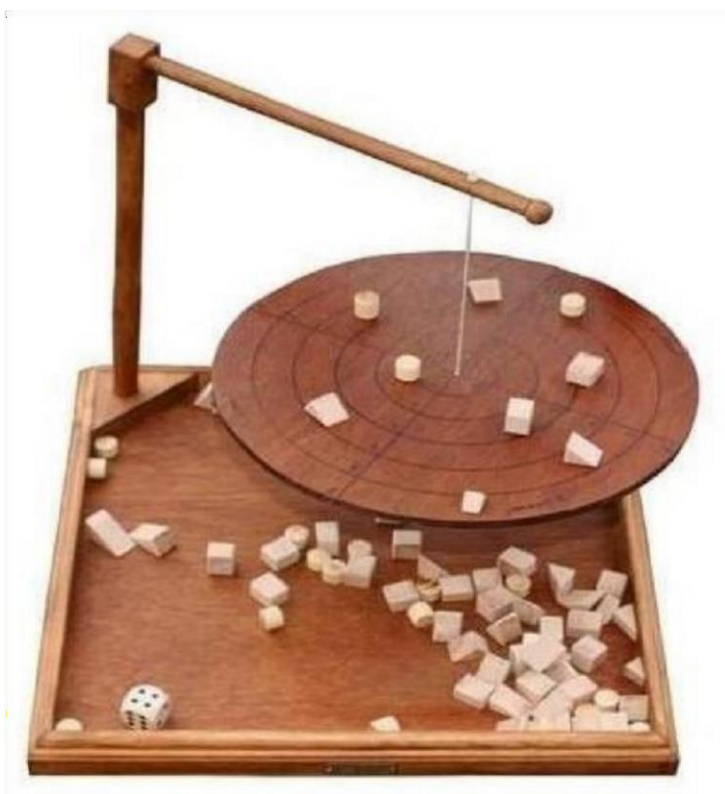
- Les pièces sont dans un château. Au coin des châteaux, il y a toujours des Tours. Chaque joueur place donc une Tour à chaque coin de l'échiquier.
- A côté des Tours, il y a les écuries : on y met donc ses deux Cavaliers.
- Au milieu du château trônent le Roi et la Dame. La Dame est très élégante, elle aime se placer sur une case de la couleur de sa robe : la Dame blanche sur la case blanche, la Dame noire sur la case noire. On peut aussi remarquer que les **Dames** occupent la colonne **d**.
- Pour amuser le Roi et la Dame, on place les Fous à leurs côtés.
- Enfin, les pions sont des soldats qui défendent le château : on met donc les huit pions devant les autres pièces, sur la deuxième rangée.

Les Dames étant placées initialement sur la colonne d, on appelle les quatre colonnes de *a* à *d* l'**aile dame** et les quatre colonnes de *e* à *h* l'**aile roi**.

Pour les règles aller directement sur le lien mis en-dessous
<http://www.echecs.asso.fr/livrearbitre/110.pdf>

B5B Le jeu d'équilibre en bois bomboléo

Nombre de joueurs : 2 à 4 Joueurs Temps
de partie : 15 minutes



Contenus du jeu :

63 pièces + un gros dé

Forfait location : 5 euros

RÈGLE DU JEU



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.

B6B

JEU DU PALET

+2

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 30 minutes



Contenus du jeu : 12 palets

Forfait location : 5 euros

RÈGLE DU JEU

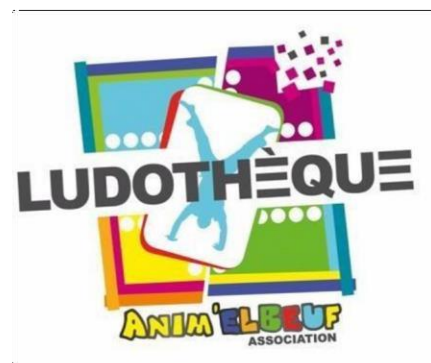
Placer le plus possible de palets dans le triangle sans toucher les traits. On peut pousser ses palets ou ceux de l'adversaire mais sans les faire tomber de la planche.

B7B

PASSE- TRAPPE

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 15 minutes



Forfait location : 5 euros

Contenus du jeu : 10 palets

RÈGLE DU JEU

Au départ, les joueurs placent cinq palets dans leur camp, excepté devant la trappe, puis se tapent dans les mains.

Les deux 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 peuvent être propulsés qu'avec un élastique et à une seule main.

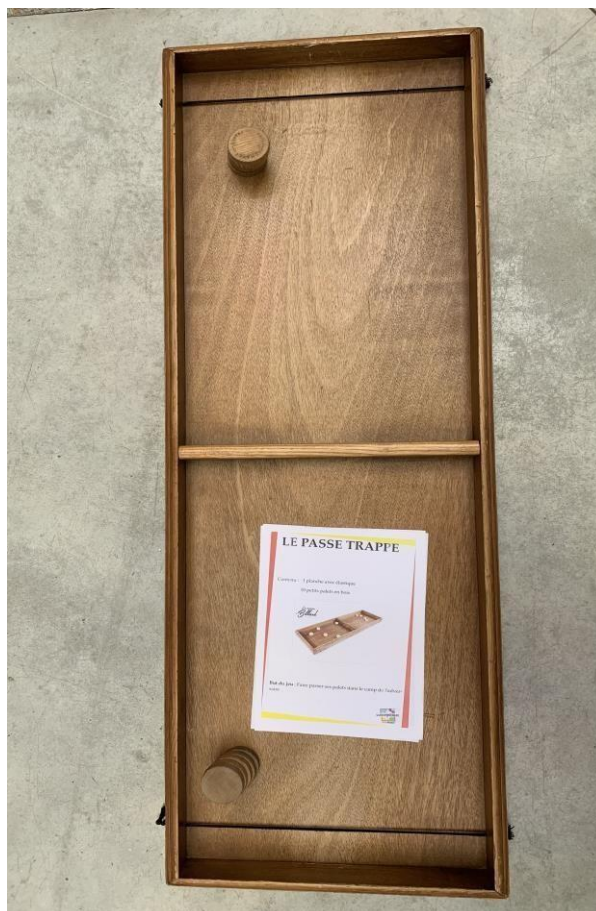
Dès qu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp, il gagne la manche.

B8B Passe-Trappe en bois



Nombre de joueurs: 2 joueurs

Temps de partie: 15 minutes



Contenus du jeu : 10 palets

Forfait location: 5 euros

But du jeu : Faire passer le plus vite possible ses palets dans le coin adverse

B9B

BABY- FOOT

Nombre de joueurs : 2 joueurs



Temps de partie : 15 minutes

Contenu : 2 bâtons avec 2 sortes de joueurs

Forfait location : 5 euros

But du jeu : Faire entrer la balle dans le but de l'adversaire

B10B

Bowling

Nombre de joueurs: 1 à +

Temps de partie: 15 Minutes



Contenus du Jeu : 8 quilles + une bille

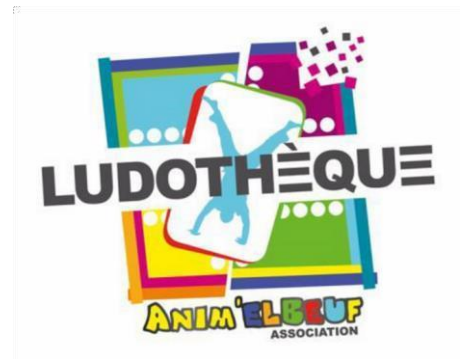
Forfait location: 5 euros

But du jeu : Faire tomber les quilles

B11B Table à glisser avec filet

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Temps de partie: 15 minutes



Contenus du jeu : 2 pouces palets + 1 bille

Forfait location: 5 euros

But du jeu : Faire entrer le palet dans le but adverse

B12B Billard Hollandais



Nombre de Joueur : 1 à +

Temps de partie : 15 minutes



Contenus : 10 palets

Forfait location : 5 euros

BUT DU JEU : Le but du jeu est de lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments d'arrivée, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

COMMENT JOUER : Le joueur reçoit 16 palets et a droit à trois lancers. Il lance d'abord tous les palets, puis les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restants, une deuxième, puis une troisième fois. Si un palet est renvoyé par rebond dans l'aire de lancer, le joueur peut le rejouer.

COMPTAGE DES POINTS : Après les trois lancers, le score est compté comme suit : chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour les points mentionnés sur les compartiments.

B1C

BLACK HOLE

**Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs Temps de
partie : 30 minutes**



Contenus du jeu : 4 pions de chaque couleur

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleurs que l'on positionne sur les ronds marqués sur la surface de jeu. Le joueur qui commencera, sera tiré au sort, et on tournera dans le sens des aiguilles d'une montre

Tous les coups sont permis ! Tirs directs ou indirects, appuis sur un de ses pions ou sur un pion adverse

Lorsqu'un joueur rentre 1 pion adverse, il peut rejouer ; si le pion du joueur rentre dans le trou en même temps que le pion adverse, il passe la main au suivant. Faute : si un joueur fait sauter un de ses pions hors de la surface de jeu, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un pion adverse, celui-ci sera remplacé sur le rond le plus proche de la sortie.

2 possibilités de comptage :

1 . Le dernier joueur à qui il reste des pions sur la surface de jeu est le gagnant.

2 . Dès qu'un joueur n'a plus de pions sur la surface de jeu, la partie est terminée et on marque 1 point par pion restant pour les autres joueurs. Le 1^{er} joueur qui atteint 5 points gagne la partie. Il faut 2 point d'écart pour déterminer la gagnant.

B2C

LA GRENOUILLE

Nombre de joueurs : 1 à plus

Temps de partie : 30 minutes



Contenus du jeu : 8 Palets

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Marquer le maximum de points, en lançant les 8 palets en fonte à une distance d'au moins 3 mètres, dans les différents trous du jeu.

La partie peut se jouer individuellement ou en équipes, sur une ou plusieurs manches sur un nombre de point déterminé à l'avance.

B3C Jeu d'Echec XXL



Nombre de joueurs : 1 à 2

Temps de partie : 45 minutes



Contenus du jeu : 32 pions

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Au début de la partie, les pièces sont toujours placées de la même façon. J'aime beaucoup la façon suivante d'expliquer le placement des pièces aux enfants:

- Les pièces sont dans un château. Au coin des châteaux, il y a toujours des Tours. Chaque joueur place donc une Tour à chaque coin de l'échiquier.
- A côté des Tours, il y a les écuries : on y met donc ses deux Cavaliers.
- Au milieu du château trônent le Roi et la Dame. La Dame est très élégante, elle aime se placer sur une case de la couleur de sa robe : la Dame blanche sur la case blanche, la Dame noire sur la case noire. On peut aussi remarquer que les **D**ames occupent la colonne **d**.
- Pour amuser le Roi et la Dame, on place les Fous à leurs côtés.
- Enfin, les pions sont des soldats qui défendent le château: on met donc les huit pions devant les autres pièces, sur la deuxième rangée.

Les Dames étant placées initialement sur la colonne d, on appelle les quatre colonnes de *a* à *d* l'**aile dame** et les quatre colonnes de *e* à *h* l'**aile roi**.

Pour les règles aller directement sur le lien mis en-dessous
<http://www.echecs.asso.fr/livrearbitre/110.pdf>

B4C

MASTERMIND

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 30 minutes



Contenus du jeu : 8 boules blanches
8 boules rouge
8 boules verts
8 boules bleus
8 boules noirs
8 boules jaunes

17 billes blanches
15 billes noires

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Déroulement du jeu : Le joueur 1 réalise une combinaison de trois pions de couleurs (ou quatre pour les plus grands) et la cache devant lui. Le joueur 2 propose une combinaison sur la ligne 1. Le joueur 1 trace au crayon une croix pour chaque pion bien placé et un rond pour chaque pion qui existe dans la combinaison mais qui n'est pas à la bonne place. Le joueur 2 regarde bien les indices et propose une nouvelle combinaison sur la ligne 2 etc...

Fin du jeu : Le jeu s'arrête quand le joueur 2 a trouvé la combinaison et dans ce cas il gagne. S'il n'a toujours pas trouvé lorsqu'il arrive à la ligne 12, c'est le joueur 1 qui gagne. Pour simplifier la règle : on peut décider d'utiliser moins de couleur /On peut écrire les indices dans l'ordre des pions.

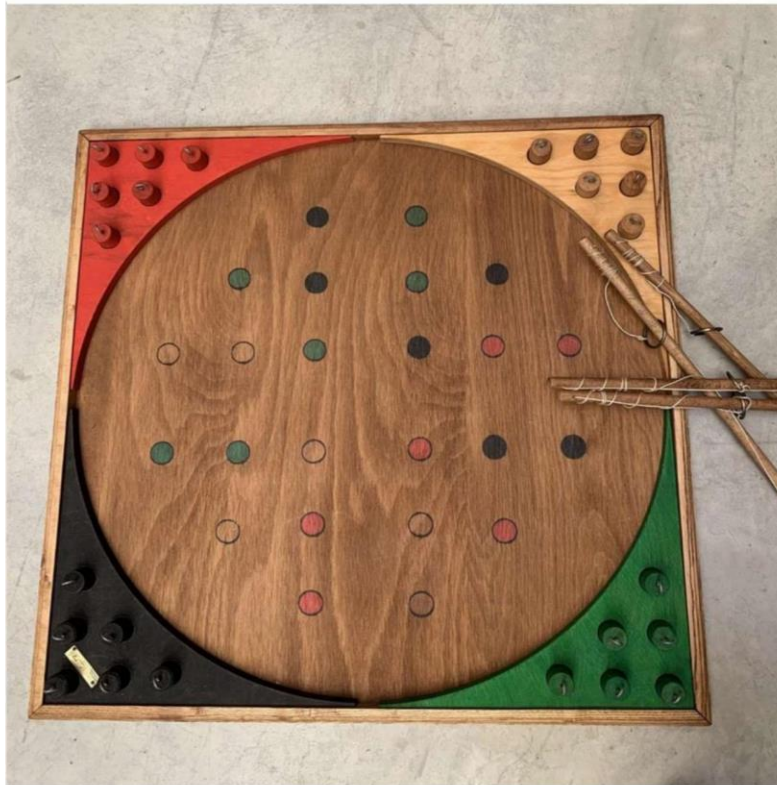
B5C

JEU DE LA PÊCHE



Nombre de joueurs: 4 joueurs

Temps de partie: 15 minutes



Contenus du jeu : 4 cannes à pêches / 4 pions de chaque couleur

Forfait location :

5 euros

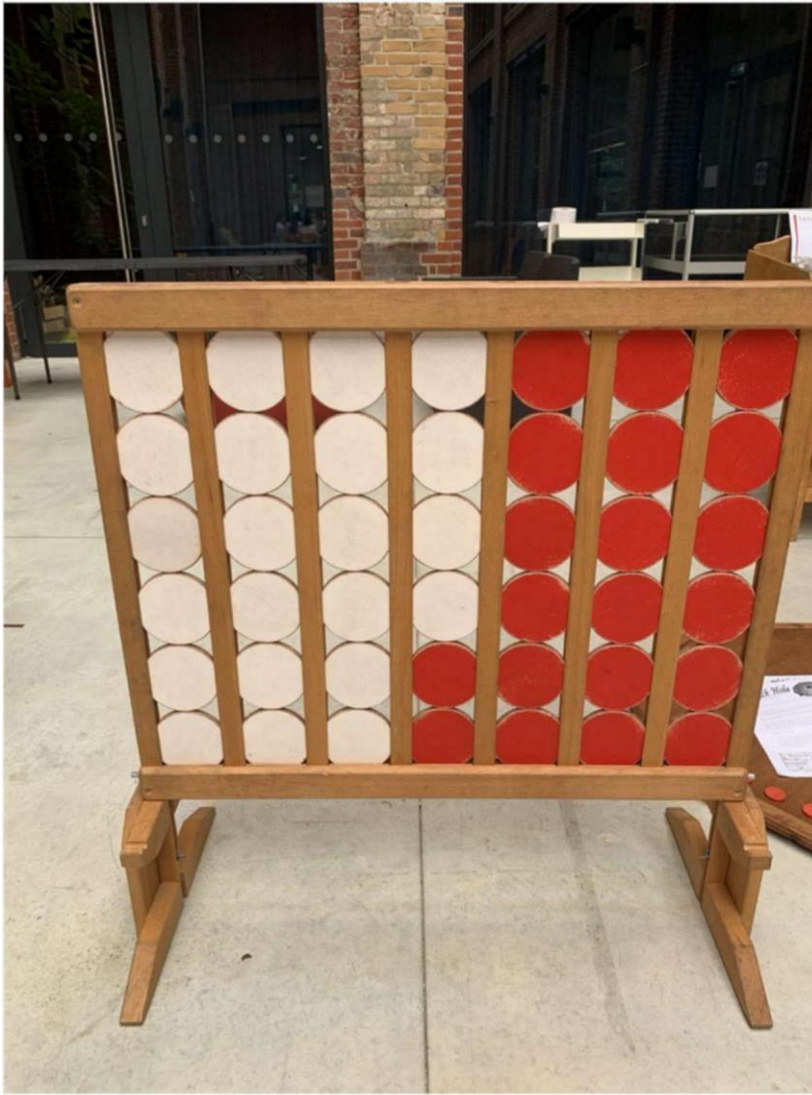
But du jeu : Les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne.

B6C

PUISSANCE 4

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu : 22 pions blancs / 22 pions rouge

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Pour commencer une **partie de puissance 4**, on désigne le premier joueur. Celui-ci met un de ses jetons de couleur dans l'une des colonnes de son choix. Le jeton tombe alors en bas de la colonne.

Le deuxième joueur insère à son tour son jeton, de l'autre couleur dans la colonne de son choix. Et ainsi de suite jusqu'à obtenir une rangée de 4 jetons de même couleur.

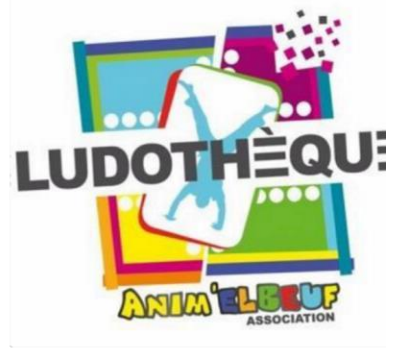
Comment gagner une partie de puissance 4 :

Pour **gagner une partie de puissance 4**, il suffit d'être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement et diagonalement.

Si lors d'une partie, tous les jetons sont joués sans qu'il y est d'alignement de jetons, la partie est déclarée nulle.

B7C

PYLLOS



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 20 minutes



Contenus du jeu : 15 boules foncées / 15 boules claires

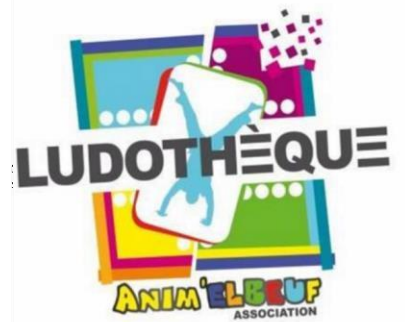
Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

Chacun leur tour les joueurs doivent jouer une bille de leur réserve sur le plateau. Pour placer une boule sur quatre autres boules, ils peuvent prendre une boule qui est déjà en jeu plutôt qu'une de la réserve. Et s'ils forment un carré avec quatre boules de leur couleur, alors ils peuvent retirer jusqu'à deux boules et les remettre dans leur réserve.

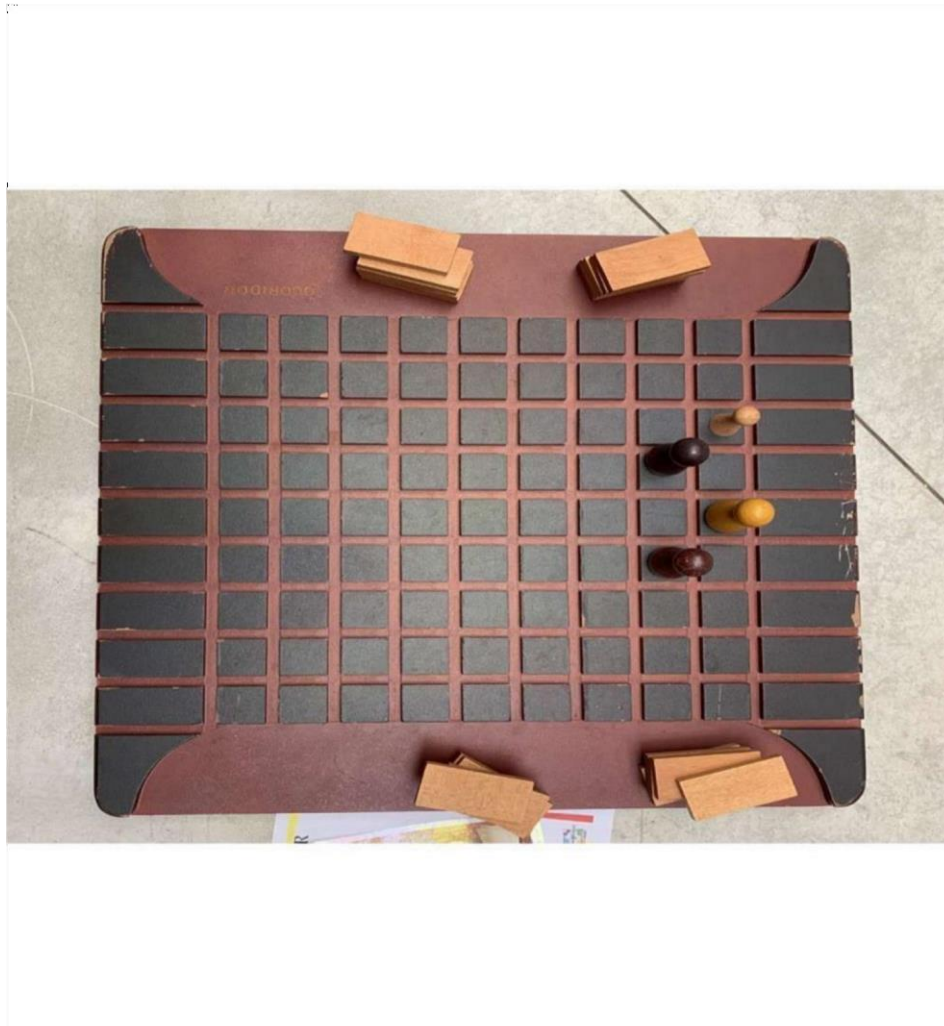
B8C

LE QUORIDOR



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu : 20 barrières en bois

4 pions

1 plateau de jeu

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières. Lorsqu'il n'a plus de barrières un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière ; les barrières doivent être contournées.

Pose des barrières

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases.

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui bloquer totalement l'accès.

Face à face

Quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui.

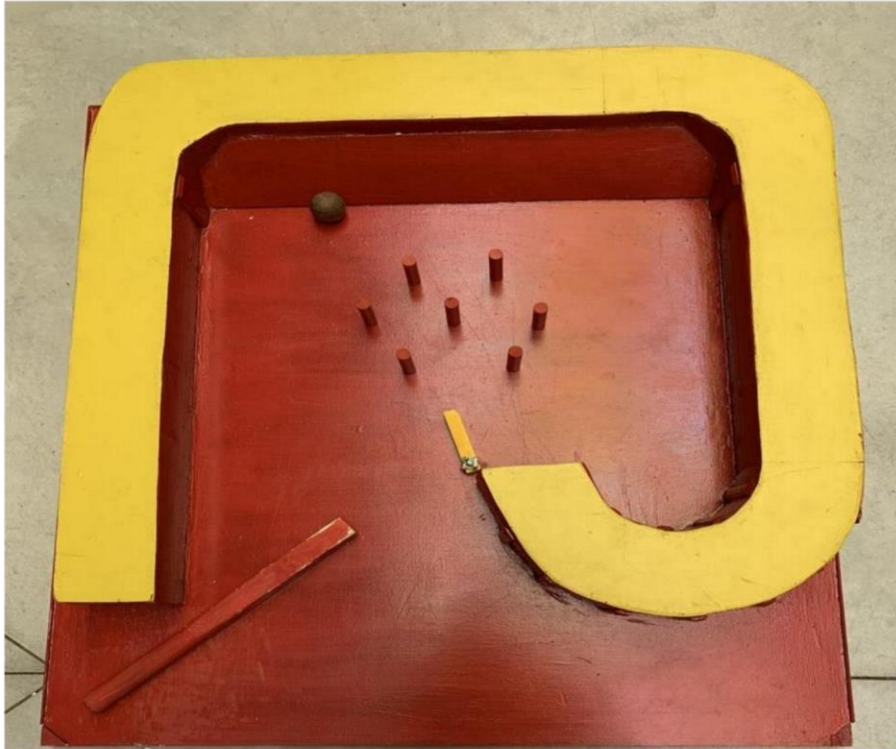
B9C

TRIBOULETTE



Nombre de joueurs : 1 à +

Temps de partie : 15 minutes



Contenus du jeu : 7 pions

1 batte

1 boule

Forfait location : 10 euros

RÈGLE DU JEU

La boule est poussée par la batte, elle doit passer par le canal pour ensuite abattre les 7 petits cylindres.