

AEROBILLE



Contenu :

- ⇒ La base en bois
- ⇒ 10 balles
- ⇒ 1 queue en bois

But du jeu

Etre le plus agile afin de gagner un maximum de points.

Nombre de joueurs: indéfini.

Règle du jeu: Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement avec la queue.

Chaque bille peut être lancée 2 fois.

Si après le 2^e essai elle retombe dans le couloir de lancement, la bille marque 0.

Si sur les 5 premières billes, le joueur marque 0 point, c'est la fin de la partie pour lui.

Si l'une des 5 premières billes marquent au moins 10 points, le jour peut continuer de jouer la 2^e série de billes.

Le joueur qui a le plus grand score est vainqueur.

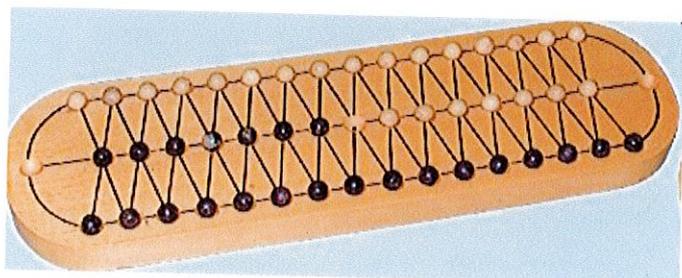


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

L'Awithlaknannai



Contenu :

- ⇒ 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre
- ⇒ Un plateau de 25 cases

But du jeu

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaires.

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Règles du jeu: Les pions se déplacent en suivant les lignes vers l'adversaire. On peut soit déplacer un pion, soit prendre le pion d'un adversaire en sautant par dessus le pion adverse.

Pour réaliser une prise de pion il faut que le point d'arrivée soit vide. Le pion adverse doit alors être sur un point voisin et le saut se réalise en ligne droite.

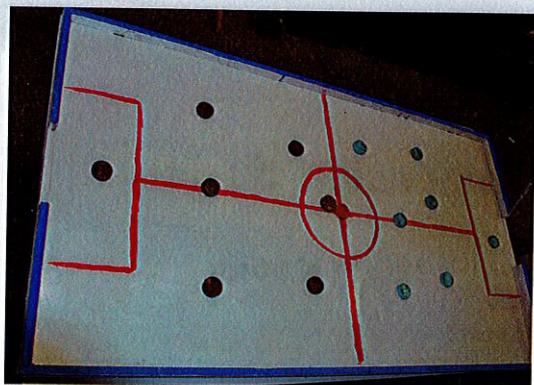
On peut enchaîner plusieurs prises avec le 2ème pion en changeant ou non de direction (même principe que pour le jeu de Dames).

Il est interdit de faire une prise sans faire de ligne droite. On ne peut donc faire de prise aux extrémités.

Origine

D'après l'historien R.C. Bell, ce jeu est une adaptation amérindienne du jeu d'Alquerque, introduit par les colons européens au Xvème siècle. Les indiens Zuuis auraient adaptés ce jeu à leur culture en modifiant le plateau. Ce dernier représenterait un combat de serpents en référence à leur mythologie.

BIG ' FUTSAL



Contenu :

- ⇒ 14 pions-footballeurs
(7 de chaque côté)
- ⇒ 1 pion-ballon

But du jeu

Comme un match de foot, le gagnant est celui qui a marqué le plus de buts à la fin du temps imparti.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

On tire au sort le joueur qui engage. Il dispose ses pions joueurs dans son camp et un pion dans le rond central, puis fait l'engagement après que l'adversaire a placé ses pions-joueurs.

Si le joueur réussit à toucher le ballon lors de son 1er mouvement, il a droit à un 2ème déplacement avec le pion de son choix.

Il n'a pas droit à un 3ème coup même s'il retouche le ballon.

L'adversaire joue ensuite : un mouvement s'il ne touche pas le ballon, deux s'il le touche.

Si un pion-joueur franchit la ligne de but entre les 2 poteaux, il est remplacé dans un corner de l'adversaire.

Il y'a faute si un pion-joueur de l'adversaire est déplacé par ricochet avant le pion-ballon. L'adversaire peut alors jouer 3 fois de suite,

Si le ballon est introduit entièrement dans le quart de cercle du corner par un attaquant, le défenseur récupère le ballon et tire un 6 mètres. Si il est introduit par un défenseur, l'attaquant récupère le ballon et tire un corner.

Un but est marqué si le ballon tombe du plateau sauf si le gardien tombe aussi.

Quand le temps convenu est écoulé (10 minutes par mi-temps), la partie continue tant que le ballon n'a pas franchi la ligne centrale.

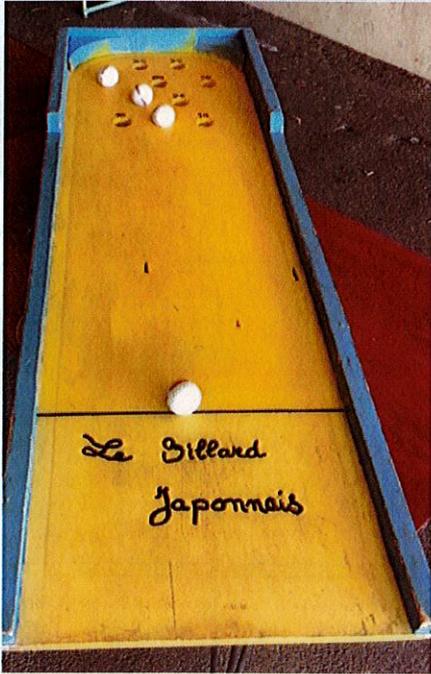
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



LE BILLARD JAPONAIS



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 11 balles de golf

But du jeu

Réaliser le meilleur score en lançant les boules dans les trous.

Nombre de joueurs: 2 à plusieurs joueurs, en équipe.

Règles du jeu:

On lance à la main une première fois les 10 boules en les faisant rouler.

Chaque boule qui revient n'est pas relancée.

On laisse sur le plateau les boules qui sont entrées dans les trous et celles qui ne sont pas revenues.

On relance une seconde et dernière fois chaque boule qui est revenue.

On additionne ensuite les points marqués pour chaque trou occupé par une boule.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

LE BILLARD NICOLAS



Contenu :

- ⇒ 1 plateau circulaire en bois
- ⇒ 4 attaches métalliques
- ⇒ 4 poires en plastiques
- ⇒ 1 balle en liège

But du jeu

Réaliser le meilleur score en lançant la balle dans les trous adverses.

Nombre de joueurs: 4 joueurs.

Règles du jeu:

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.

Celui-ci lance alors la bille sur la piste et la partie continue.

Les joueurs comptabilisent leurs points perdus à l'aide d'un boulier disposé sur le rebord du billard à proximité de chaque lyre.

Le gagnant est celui qui aura marqué le moins de points.

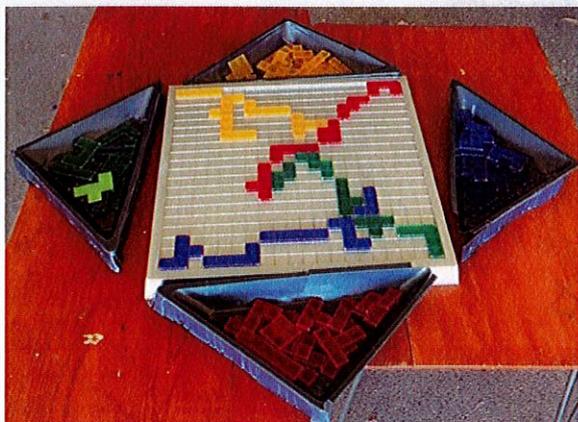


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

BLOKUS



Contenu :

- ⇒ 21 pièces jaunes
- ⇒ 21 pièces bleues
- ⇒ 21 pièces rouges
- ⇒ 21 pièces vertes
- ⇒ 1 plateau de jeu

But du jeu

Etre le dernier joueur à pouvoir encore poser ses pièces sur le plateau.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

En début de partie, chaque participant va poser une de ses pièces dans 1 des 4 angles du jeu.

Puis chacun devra poser une nouvelle pièce en la faisant toucher par un angle, avec une de ses pièces précédemment posée. Les bords des pièces de même couleur ne doivent pas se toucher .

Il n'y a pas de restriction quand au nombre de pièces de différentes couleurs pouvant être en contact les unes avec les autres.

Un fois en place, une pièce ne peut plus bouger.

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut placer de pièce.

Le joueurs ayant le moins de pièces remporte la partie . En cas d'égalité, celui qui a le moins de carré composant les pièces.

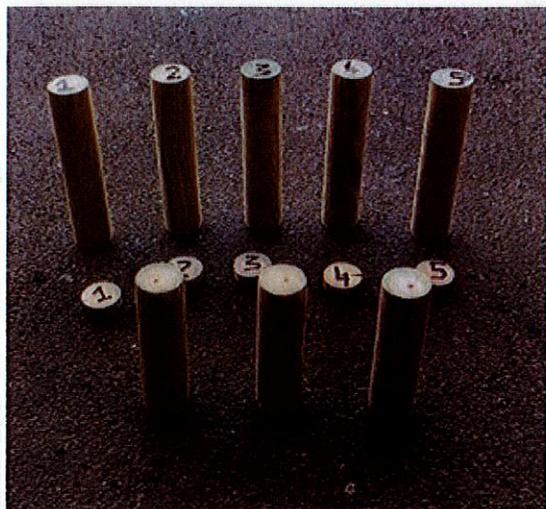
Espace Xavier Rousseau



4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

BOSTIK



Contenu :

- ⇒ 5 grandes quilles
- ⇒ 3 petites quilles
- ⇒ 5 pions chiffrés de 1 à 5

But du jeu

Le jeu comprend 3 jeux de quilles aux règles différentes

Nombre de joueurs: indéterminé

Règles du jeu:

Bostik: Faire tomber la quille « Odin », 5 fois sans faire tomber les quilles « Thor ».

Les 5 frères: Marquer plus de points que ses adversaires.

Le Chambole quilles: Marquer 15 points au bout de 3 lancers.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

CARROM



Contenu:

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 9 pions clairs
- ⇒ 9 pions sombres
- ⇒ 1 pion rouge « la reine »
- ⇒ 1 pions « percuteur » blanc

But du jeu:

Rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs

Règles du jeu: *Règle simplifiée ; non officielle*

Au début de la partie l'ensemble des pions sont placés comme sur la photo du dessus.

Un premier joueur prend le percuteur (pions blanc en plastique) et le place entre deux lignes parallèles. Le percuteur doit chevaucher les deux lignes (ex: image du dessus).

Puis avec une pichenette un joueur essaye de faire rentrer un jeton blanc ou noir dans 1 des 4 trous. Si il y parvient il peut rejouer. Sinon, un autre joueur peut jouer.

Le premier jeton rentré dans un trou détermine la couleur avec laquelle va jouer le joueur. Tous les lancés devront être fait à partir d'un des 4 côtés du plateau de jeu, et toujours placer le percuteur entre deux lignes parallèles.

Le joueur qui arrive à mettre le pion rouge dans un trou peut retirer un de ses propres pions de la surface de jeu.

Si un joueur met le percuteur dans un trou, il doit remettre en jeu un des pions déjà rentré précédemment dans un trou. Puis son adversaire le replace au centre du jeu.

Si un joueur rentre un pion de son adversaire, c'est tant mieux pour l'adversaire, et il perd la main, sauf dans le cas où dans le même coup il a rentré un pion de l'adversaire et un pion de sa couleur.

La partie prend fin quand un joueur a réussi à mettre dans les trous tous ses pions.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



LE CHAMBOULE TOUT



Contenu :

- ⇒ 1 support avec 3 cibles
- ⇒ 4 balles

But du jeu

Faire tomber les cibles avec les balles

Nombre de joueurs: 1 et +

Règles du jeu:

Suivant l'âge des participants, se placer à une distance entre 2 mètres et 4 mètres.

Lancer les balles pour faire tomber les cibles.

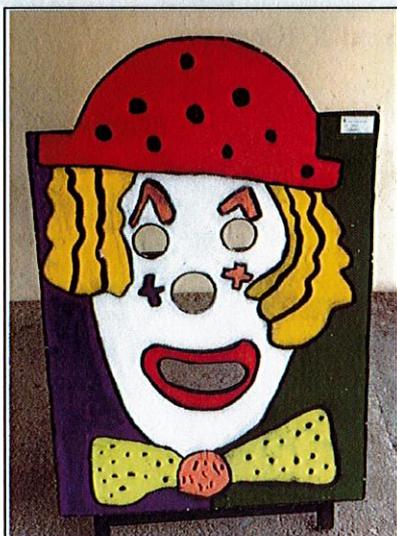


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

LA CIBLE CLOWN



Contenu :

- ⇒ La cible clown
- ⇒ 6 balles

But du jeu

Mettre le plus de projectiles possibles dans les trous.

Nombre de joueurs: à tour de rôle

Règles du jeu:

Chaque joueur à tour de rôle lance un projectile en visant un trou. S'il réussit son lancer, il rejoue, sinon c'est au joueur suivant. Les projectiles qui n'ont pas atteints leur cible ne sont pas récupérés avant la fin de la partie.

Aux joueurs de déterminer le nombre de projectiles de départs à lancer et ainsi du nombre de points à atteindre.

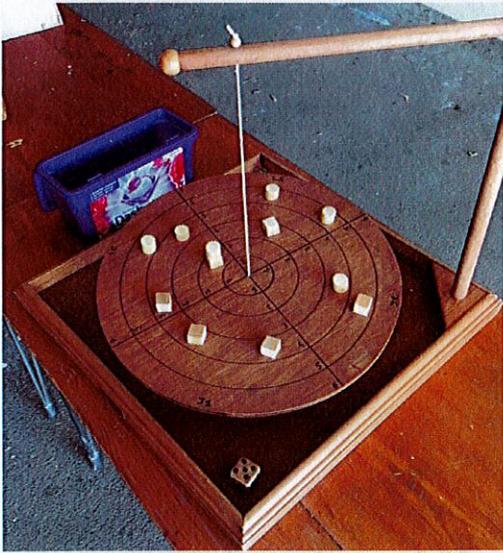


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

CIBLE EN EQUILIBRE



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 1 disque suspendu
- ⇒ 1 dé à 6 faces
- ⇒ Des pièces en bois de différentes formes

But du jeu

Placer le maximum de pièces sans faire basculer le plateau

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Chaque joueur lance le dé, celui qui 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 et ainsi de suite.

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.

Si 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, si il reste des pièces sur celui-ci.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



DAME PARTIE/ WALI



Contenu:

Plateau sur socle
20 pions rouges
20 pions verts

But du jeu: WALI

Retirer du damier les pions de l'adversaire en constituant des séries de 3 pions.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Les joueurs placent à tour de rôle un pion dans une case sans avoir le droit de constituer des alignements de plus de 3 pions.

Une fois les pions placés, le joueur qui a commencé commence cette seconde phase. Chacun doit déplacer ses pions d'une case en avant, en arrière ou sur le côté de manière à former une suite de 3 pions dans le sens vertical ou horizontal.

A chaque alignement réussi, le joueur retire un pion au choix à son adversaire.

Il est interdit d'aligner plus de 3 pions.

On a le droit d'ouvrir et de fermer autant de fois qu'on le veut une ligne faite. Si on forme deux lignes d'un coup, on n'en compte qu'une pour prendre un pion à l'adversaire.

Le vainqueur est celui qui a retiré tous les pions de son adversaire. Il marque 2 points s'il n'a perdu lui-même aucun pion. Sinon, il compte seulement un point. La partie se joue en 10 points.

But du jeu: Jeu de dames

Jeu classique des dames

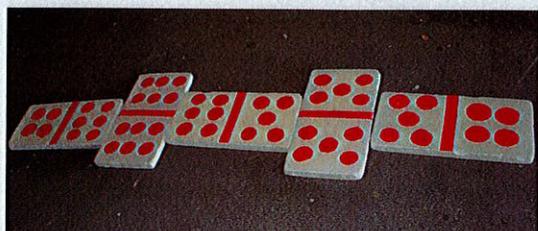


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

DOMINOS



Contenu :

⇒ 28 pièces en polystyrène

But du jeu

Etre le premier à avoir posé ses dominos.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs.

Règles du jeu: Chaque joueur reçoit 7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs.

Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie de domino. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort.

Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé.

Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino.

Sinon, il pioche un domino et passe son tour.

Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

Il se peut que le jeu soit bloqué.

Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

ECHASSES



Contenu:

2 paires d'échasses
1 grande
1 petite

But du jeu:

Réussir à monter dessus et marcher.

Nombre de joueurs: 4 joueurs

Règles du jeu:

Débuter à partir d'un point haut (chaise), puis en glissant les barres en bois derrière les épaules et les bras maintenir fermement les échasses contre le corps.

Marcher les jambes tendues et avec un léger mouvement de balancier.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



LES ECHECS



Contenu :

- ⇒ 2 plateaux
- ⇒ 16 pions noirs
- ⇒ 16 pions blancs

But du jeu

Mettre le roi adverse en échec et mat

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Règles du jeu: Le jeu se pratique sur un damier de 8 cases sur 8 orienté avec une case foncée en bas à gauche.

Chaque joueur possède 16 pions, placés sur les deux premières rangées devant lui.

Sur les extérieurs les tours, puis les cavaliers, les fous la dame sur sa couleur et le roi à coté de celle-ci.

Les joueurs jouent chacun à leur tour en déplaçant une seule de leurs pièces (le roque, est une exception à cette règle). Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et enlevée de l'échiquier. Une pièce ne peut pas se placer sur une case occupée par une pièce de son propre camp. Seul le Cavalier peut sauter au-dessus des autres pièces.

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut.
Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut.

La Dame se déplace verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut.

Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi sur une case où celui-ci sera attaqué (donc en échec).

le Cavalier se déplace de 3 cases en dessinant un L majuscule. (2 cases horizontales + 1 verticale) ou (1 cases verticale + 2 horizontales).

Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer. C'est aussi la seule pièce qui ne prend pas comme elle avance. Les pions avancent en effet d'une case sur la même colonne, si la case située devant eux est libre. Ils prennent sur l'une ou l'autre des deux cases situées devant eux en diagonale. Un pion situé sur sa rangée de départ peut avancer de deux cases (mais il n'est pas obligé). Un pion arrivant sur la ligne de départ de son adversaire est « promu », c'est-à-dire qu'il se transforme en toute autre pièce de l'échiquier (on peut se retrouver ainsi avec 2 reines de la même couleur).



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

ECHELLES ET SERPENTS



Contenu :

- ⇒ Tapis de jeu en plastique
- ⇒ 2 gros dés
- ⇒ 4 pions

But du jeu

Arriver le premier sur la case 100.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs.

Règles du jeu: Pour commencer le plus jeune des joueurs lance le dé et avance son pion du nombre indiqué sur le dé.

Le pion arrive sur le bas d'une échelle, on monte dans la case où il y a le haut de l'échelle.

Le pion arrive sur la queue du serpent, on descend dans la case où il y a la tête du serpent.

Le pion arrive sur une case normale, on ne bouge pas.

Le pion arrive sur une case déjà occupée, on retourne au départ.

Chaque joueur joue à tour de rôle, le deuxième à jouer est celui qui est à gauche du premier et ainsi de suite...

Pour gagner, il faut arriver pile sur la case 100 sinon on recule du nombre de points restants.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



FAKIR



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau avec des clous
- ⇒ 5 billes en bois
- ⇒ 1 sac de rangement

But du jeu

Avoir le plus grand score

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Le jeu du fakir est un jeu de hasard où il faut lâcher les balles du haut du plateau.

Elles tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe de clous pour atteindre les casiers numérotés du bas.

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

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



FORT BOYARD



Contenu :

- ⇒ Coffre en bois
- ⇒ 17 pions blancs
- ⇒ 17 pions jaunes
- ⇒ 17 pions roses

But du jeu

Reproduire une séquence de couleurs.

Nombre de joueurs: 2 et plus

Règles du jeu: Un premier joueur (ou une équipe) dispose à l'abri des regards des autres participants une combinaison de couleurs dans chaque trou d'une rangée. il peut y avoir, dans chaque trou, de 1 à 3 couleurs.

Une fois la combinaison faite, il referme les volets du coffre.

Dès que les autres participants prennent connaissance de la combinaison. Ils ont 30 secondes pour la mémoriser.

Une fois le temps écoulé, on referme le volet de la combinaison et on ouvre l'autre volet.

A partir de ce moment, il va falloir, de mémoire, reproduire la combinaison sans se tromper.

Si les participants n'ont commis aucune erreur, ils ont gagné.

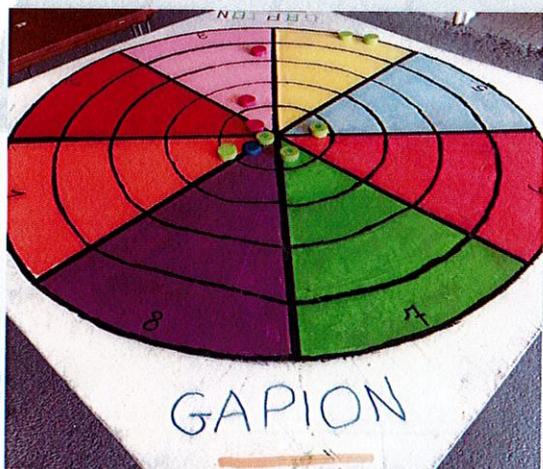


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

LE GAPION



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 1 palet bleu
- ⇒ 8 palets roses
- ⇒ 8 palets verts

But du jeu

Comme à la pétanque, être le premier ou la première équipe à marquer 13 points

Nombre de joueurs: individuellement ou en équipe.

Règles du jeu:

Suivant le nombre de joueurs, chacun prend part devant un numéro.

Puis comme à la pétanque, l'équipe qui a la main, lance le palet bleu par une pichenette au centre du cercle.

Ensuite, chacun des joueurs devra se placer au plus près du pion bleu.

Tout palet lancé devra débiter dans la zone blanche.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

JEU DE L'ASSIETTE



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 7 disques verts
- ⇒ 7 disques violets

But du jeu

Placer le maximum d'assiettes de sa couleur le plus près du bord et devant celles de son adversaire.

Nombre de joueurs: 2 joueurs ou 2 équipes

Règles du jeu:

Chaque joueur (ou équipe) dispose de 7 assiettes.

A tour de rôle, chacun lance une de ses assiettes afin de la placer le plus près possible de bout de la table.

Une assiette qui sort du jeu n'est pas rejouée pour ce tour.

On peut pousser une assiette adverse pour la sortir du jeu uniquement si on possède au moins 3 assiettes sur la table de jeu.

Si l'action est réalisée alors que le joueur avait moins de 3 assiettes, son assiette est éliminée et celle de l'adversaire remise à sa place.

Le joueur qui est le plus proche du bord marque un point par assiette placée avant la plus avancée de son adversaire.

La partie se joue en 21 points, ainsi que la revanche. La belle se joue en 15 points.

Pour des parties plus courtes, on peut faire en 11 points et la belle en 7 points.

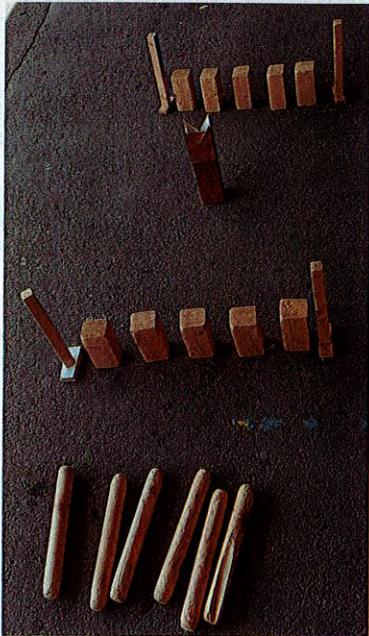
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

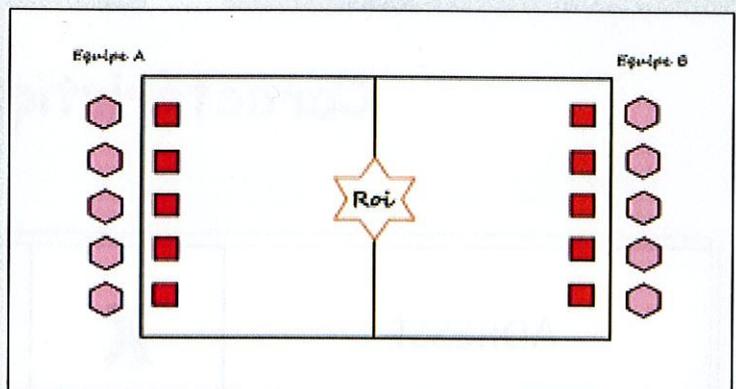


KUBBS



Contenu :

- ⇒ 10 kubbs
- ⇒ 1 roi
- ⇒ 6 bâtons
- ⇒ 4 marqueurs pour délimiter le terrain



But du jeu

Faire tomber le roi après avoir fait tomber les Kubbs adverses.

Nombre de joueurs: de 2 à 12 joueurs

Règles du jeu: (*Simplifiée !!!*)

Délimiter un terrain long de 8m sur 5m de large (moins grand si des enfants jouent).

Placer le roi au centre du terrain et le reste des pièces comme indiqué sur le dessin.

Une première équipe lance les 6 bâtons afin de faire tomber les Kubbs adverses.

Tout Kubb tombé est mis de coté.

L'équipe adverse fait de même.

Attention, si le roi est touché en cours de partie l'équipe fautive a perdu.

Une fois tous les Kubbs tombés, l'équipe peut faire tomber le roi.

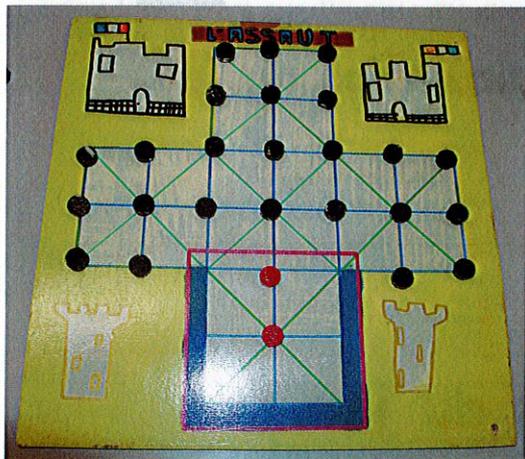


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

L' ASSAUT



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 24 pions noirs
- ⇒ 2 pions rouges

But du jeu

Des soldats doivent conquérir une forteresse pendant que des officiers la protègent.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu: Le carré situé à la base du plateau représente une forteresse assiégée. Les deux pions rouges sont des gardes chargés de la défendre et les pions noirs sont des soldats devant la conquérir. Un joueur prend le rôle des soldats, et l'autre celui des officiers.

Les soldats peuvent se déplacer en ligne droite ou en diagonale mais n'ont pas le droit de reculer.

Les officiers se déplacent comme bon leur semble et sont obligés de prendre un soldat en sautant dessus si la case suivante est libre seulement à l'intérieur de la forteresse. (même principe qu'aux Dames).

Les soldats doivent essayer d'occuper tous les points à l'intérieur de la forteresse ou d'encercler les rouges pour qu'ils ne puissent plus bouger.

Les rouges doivent essayer de capturer tous les noirs qui entrent dans la forteresse. Les officiers gagnent dès qu'ils arrivent à réduire les forces des assaillants à huit pions.

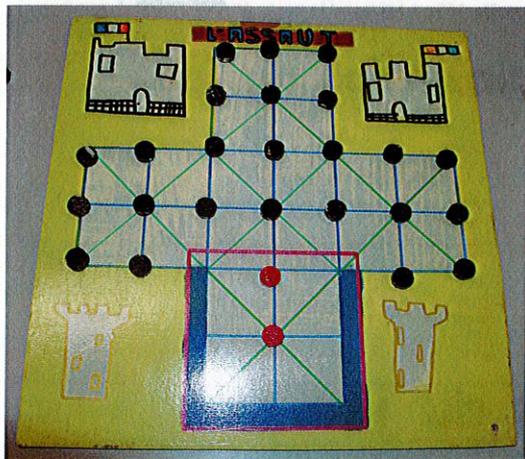
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



L' ASSAUT



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 24 pions noirs
- ⇒ 2 pions rouges

But du jeu

Des soldats doivent conquérir une forteresse pendant que des officiers la protègent.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu: Le carré situé à la base du plateau représente une forteresse assiégée. Les deux pions rouges sont des gardes chargés de la défendre et les pions noirs sont des soldats devant la conquérir. Un joueur prend le rôle des soldats, et l'autre celui des officiers.

Les soldats peuvent se déplacer en ligne droite ou en diagonale mais n'ont pas le droit de reculer.

Les officiers se déplacent comme bon leur semble et sont obligés de prendre un soldat en sautant dessus si la case suivante est libre seulement à l'intérieur de la forteresse. (même principe qu'aux Dames).

Les soldats doivent essayer d'occuper tous les points à l'intérieur de la forteresse ou d'encercler les rouges pour qu'ils ne puissent plus bouger.

Les rouges doivent essayer de capturer tous les noirs qui entrent dans la forteresse. Les officiers gagnent dès qu'ils arrivent à réduire les forces des assaillants à huit pions.

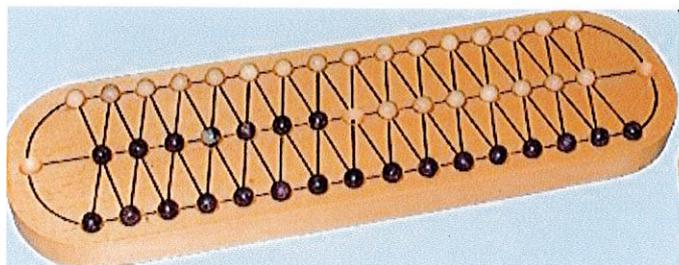
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



L'Awithlaknannai



Contenu :

- ⇒ 12 pions d'une couleur, 12 pions d'une autre
- ⇒ Un plateau de 25 cases

But du jeu

Le jeu consiste à prendre tous les pions de l'adversaires.

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Règles du jeu: Les pions se déplacent en suivant les lignes vers l'adversaire. On peut soit déplacer un pion, soit prendre le pion d'un adversaire en sautant par dessus le pion adverse.

Pour réaliser une prise de pion il faut que le point d'arrivée soit vide. Le pion adverse doit alors être sur un point voisin et le saut se réalise en ligne droite.

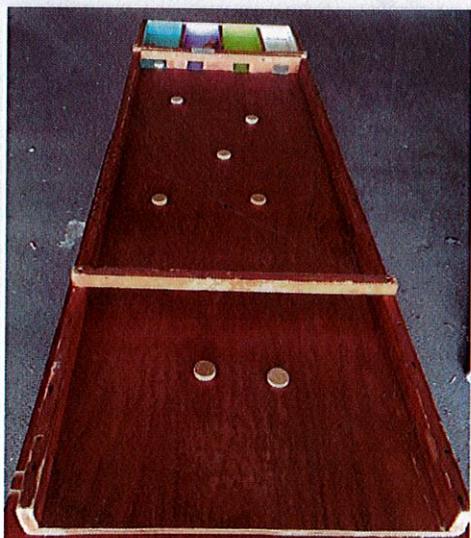
On peut enchaîner plusieurs prises avec le 2ème pion en changeant ou non de direction (même principe que pour le jeu de Dames).

Il est interdit de faire une prise sans faire de ligne droite. On ne peut donc faire de prise aux extrémités.

Origine

D'après l'historien R.C. Bell, ce jeu est une adaptation amérindienne du jeu d'Alquerque, introduit par les colons européens au Xvème siècle. Les indiens Zuuis auraient adaptés ce jeu à leur culture en modifiant le plateau. Ce dernier représenterait un combat de serpents en référence à leur mythologie.

LE BILLARD HOLLANDAIS



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 30 palets en bois

But du jeu

Le jeu consiste à faire pénétrer les palets en bois dans les cases qui sont au fronton du jeu.

Chaque case a une valeur en points.

Nombre de joueurs: individuellement ou en équipe.

Règles du jeu:

Le joueur dispose de trois essais pour faire entrer le plus grand nombre de palets dans quatre casiers numérotés de 1 à 4.

Après le premier et le second lancé, le joueur récupère les palets qui ne sont pas entrés dans les casiers.

Les autres restent immobilisés et ne seront comptabilisés qu'à la fin du troisième essai.

Le point est considéré comme marqué quand le palet ne dépasse plus la façade de la case dans laquelle il a pénétré.

Les palets doivent entrer dans les cases par les ouvertures qui sont au fronton de celles-ci. Les palets doivent glisser et ne jamais être lancés.

Un palet peut être poussé par un autre palet. Si le palet joué revient dans l'aire de lancement, il ne peut pas être joué une nouvelle fois.

Comptage des points : Un palet disposé dans chaque casier, de façon à former une ligne, compte double, soit 20 points. $1+2+3+4 \times 2 = 20$ points



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

LES CERCEAUX



Contenu :

- ⇒ 2 roues de vélo
- ⇒ 2 bâtons

But du jeu

Arriver à faire un parcours en faisant rouler un cerceau

Nombre de joueurs: 1 ou 2 ou en équipe par relais.

Règles du jeu:

1) Le parcours d'obstacles:

Faire un parcours en poussant son cerceau à l'aide de son bâton, soit le plus rapidement possible, soit en faisant le moins tomber.

2) La course.

Côte à côte, 2 participants devront parcourir une certaine distance préalablement déterminée à l'avance le plus rapidement possible, en poussant le cerceau à l'aide de son bâton.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



MARRAKECH



Contenu :

- ⇒ 1 plateau de jeu
- ⇒ 15 tapis oranges
- ⇒ 15 tapis bleus
- ⇒ 15 tapis rouges
- ⇒ 15 tapis jaunes
- ⇒ 1 dé spécial à 6 faces
- ⇒ 20 pièces grises valeur 1 dirham
- ⇒ 20 pièces jaunes valeur 5 dirhams
- ⇒ Un pion personnage

But du jeu

Avoir le plus de pièces et de surfaces de tapis de sa couleur qui recouvrent le plateau de jeu à la fin de la partie.

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Règles du jeu: En début de partie, placer le pion personnage (Assam) au centre du jeu. Un premier joueur devra effectuer 3 actions quand vient son tour de jouer.

- 1) **déplacer Assam:** Avant de lancer le dé, on peut faire pivoter Assam d'un quart de tour à droite ou à gauche. Lancer le dé et faire avancer Assam du nombre de point indiqué par le dé. S'il se trouve au bord du plateau, suivre les flèches pour de nouveau le faire prendre la bonne trajectoire.
- 2) **Payer un adversaire:** Si Assam s'arrête sur un tapis d'une couleur d'un autre joueur, payer au propriétaire le montant correspondant à la surface qu'occupe(nt) le ou les tapis de même couleur qui sont en contact.
- 3) **Poser un de ses tapis:** Le joueur doit poser un de ses tapis sur une case qui est adjacente à Assam.
Le tapis peut être posé sur:
 - deux cases vides
 - une case vide et une moitié de tapis quelque soit la couleur
 - deux moitiés de tapis différents. On ne peut pas recouvrir entièrement un tapis adverse par un seul tapis.

Le joueur suivant fait les mêmes étapes de jeu.

La partie prend fin quand tous les tapis ont été posés. A ce moment, chaque joueur compte la surface qu'occupent ses tapis. A cela il faut aussi ajouter le montant accumulé. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand score. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de dirhams qui l'emporte.

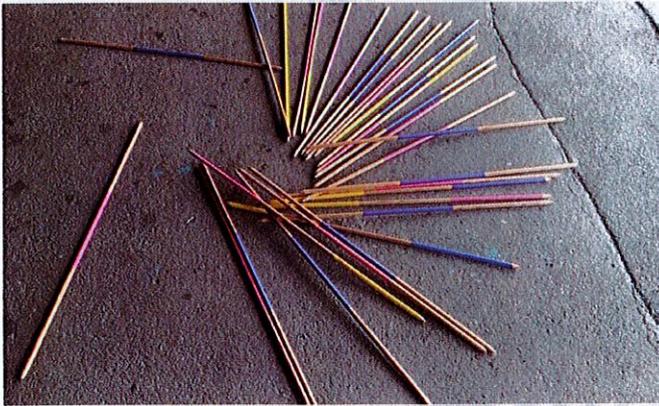
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



MIKADO



Contenu :

⇒ 31 Mikados

But du jeu

Avoir pris le plus de mikados

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Au début de la partie, l'un des joueurs doit prendre l'ensemble des mikados dans ses 2 mains.

Puis, il les laisse simplement tomber en éventail.

Le premier joueur tente alors de retirer l'une des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres.

S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider d'un Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autre baguettes en bois.

En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de la baguette Mikado.

La partie est terminée une fois tous les baguettes en bois ramassées.

La personne qui a le plus de Mikados remporte la partie.

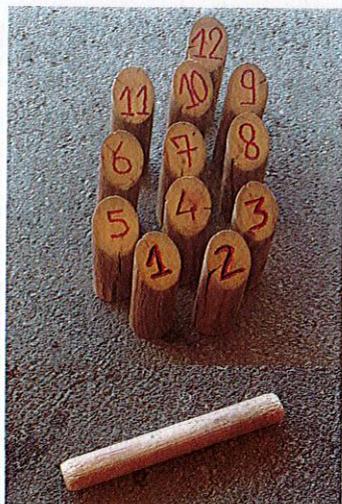
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



LE MOLKKY



Contenu :

- ⇒ 12 quilles
- ⇒ 1 Molky

But du jeu

Le jeu consiste à faire tomber les quilles à l'aide du lanceur Molkky. Le premier arrivant à totaliser 50 points gagne la partie. Il faut faire 50 points tout pile.

Nombre de joueurs: 2 à plusieurs joueurs, en équipe.

Règles du jeu:

Au début d'une partie, les quilles sont placées à 3.50m (+ ou - 10cm) des joueurs. Le premier joueur lance le Molkky. Seules les quilles tombées entièrement sont prises en compte. Lorsqu'une quille a été abattue, on la redresse sur son pied (et non à la tête), le numéro face à la zone de lancer, juste là où elle se trouve et sans la soulever du sol. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Si un joueur ou une équipe fait 3 lancers consécutifs sans toucher de quille celui-ci ou celle-ci est éliminé(e).

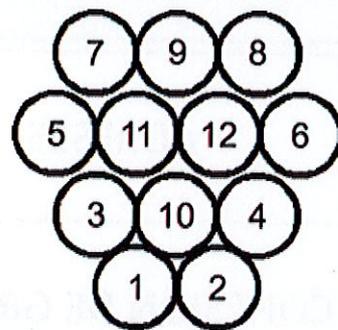
Comptage des points :

Si une seule quille est tombée, le score du joueur est la valeur de la quille.

Si il y a plusieurs quilles de tombées, le score du joueur est le nombre de quilles tombées.

Le jeu se termine dès qu'un joueur ou une équipe atteint 50 points.

Si le score dépasse 50 points, le joueur retombe à 25 points et la partie continue.

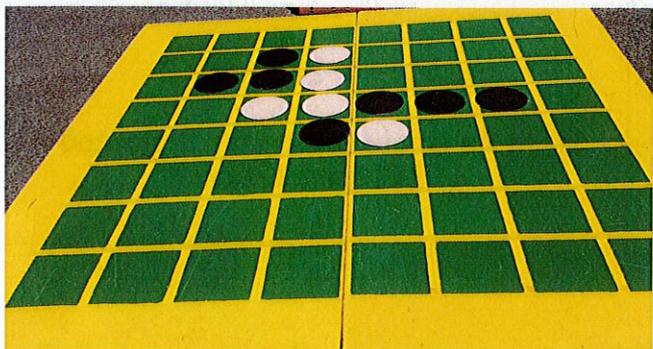


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

OTHELLO



Contenu :

- ⇒ Plateau
- ⇒ 64 pions réversibles

But du jeu

Avoir plus de pions de sa couleur que l'adversaire à la fin de la partie.

Nombre de joueurs: 2 à plusieurs joueurs, en équipe.

Règles du jeu:

Au début d'une partie, au centre du plateau sont disposés 4 pions. (Fig:1)

Chacun à son tour, les joueurs vont poser un pion de leur couleur sur une case vide adjacente à un pion adverse. Il retourne alors le ou les pions adverse(s) qu'il vient d'encadrer. On peut encadrer des pions adverses dans les huit directions et plusieurs pions peuvent être encadrés dans chaque direction.

Si un joueur ne possède aucun coup permettant le retournement de pions adverses, celui-ci passe son tour et c'est à l'adversaire de jouer.

La partie s'achève quand le plateau est entièrement occupé par des pions où si les deux joueurs ne peuvent plus jouer.

Dans les 2 cas le gagnant est celui qui comptabilise le plus de pions de sa couleur.

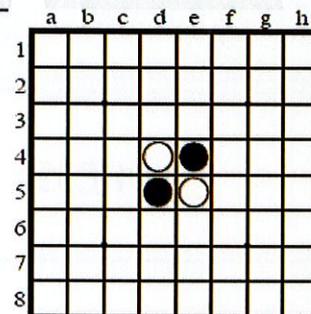


Fig. 1 : la position de départ

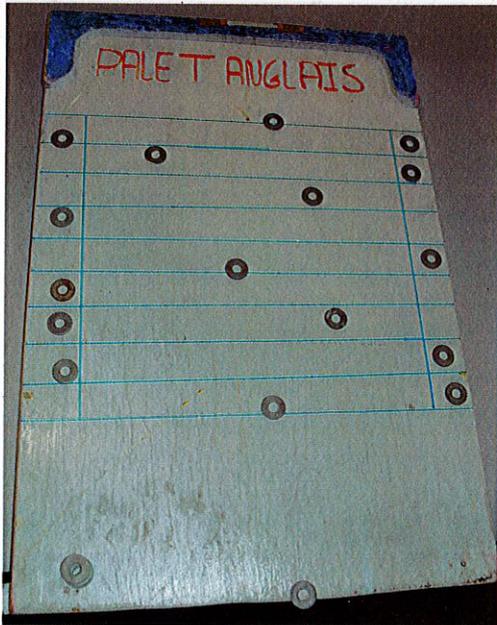


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

PALET ANGLAIS



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 36 pièces en métal

But du jeu

Il faut être le premier à placer un pion dans chacune des 9 bandes transversales appelées « lit ».

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

A tour de rôle, chaque joueur envoie tous ses pions dans les lits.

Pour lancer un pion il faut le placer au bord du plateau de jeu, en le laissant dépasser légèrement à l'extérieur, puis le frapper avec le pouce ou la pomme de la main.

Une fois tous les pions lancés, les joueurs comptabilisent les lits gagnés sur les emplacements prévus sur le côté du jeu. Pour qu'un pion soit compté, il faut qu'il soit entièrement dans le lit et ne doit pas toucher de ligne.

Un pion qui est dans un lit et se fait chasser par un pion de l'adversaire n'est pas compté puisque le comptage se fait à la fin.

Un pion qui ne réussit pas à atteindre la ligne la plus proche peut être rejoué, mais s'il ne l'atteint pas parce qu'il a percuté un autre pion, il doit être laissé en place.

Un pion qui dépasse la neuvième ligne et dernier lit du plateau est retiré et ne peut plus être rejoué.

Si un pion atterrit dans l'espace réservé aux scores, il est aussi retiré du jeu.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

PASSE TRAPPE



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 10 palets en bois

But du jeu

Etre le premier à avoir fait glisser tous ses palets dans le camp adverse.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

En début de partie, chacun des participants prend 5 pions de son côté.

Au signal de départ, en même temps, chaque participant va essayer d'envoyer une par une toute ses pièces en les faisant glisser à l'aide de l'élastique dans le camps adverse..

La partie se termine quand tous les pions d'un joueur se retrouvent dans le camp de l'adversaire.

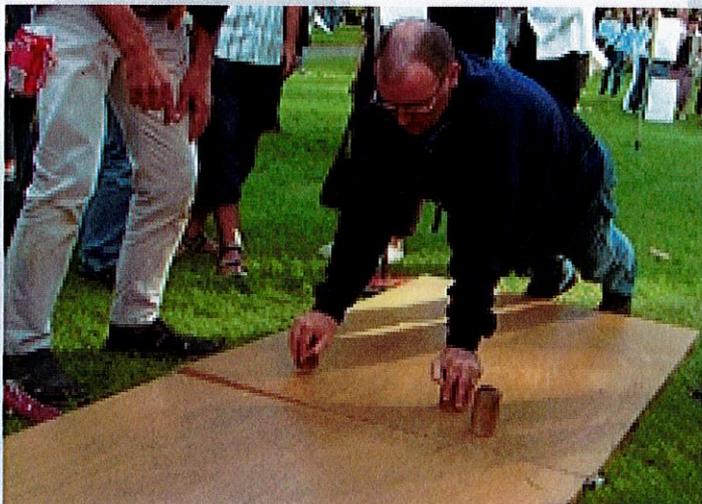
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PECHER LE HARENG



Contenu:

3 plots en bois

But du jeu:

Arriver à mettre le plus loin possible son plot.

Nombre de joueurs: 1 joueur à tour de rôle

Règles du jeu:

Les pieds posés en bord de ligne, le joueur doit arriver à mettre son plot le plus loin possible. Pour cela il est aidé de deux autres plots sur lesquels il pose ses mains. (au sommet et non à la base).

Il est interdit de poser les genoux, les coudes ou quelconque autre partie du corps. Le joueur ne doit pas dépasser la ligne de départ avec ses pieds.

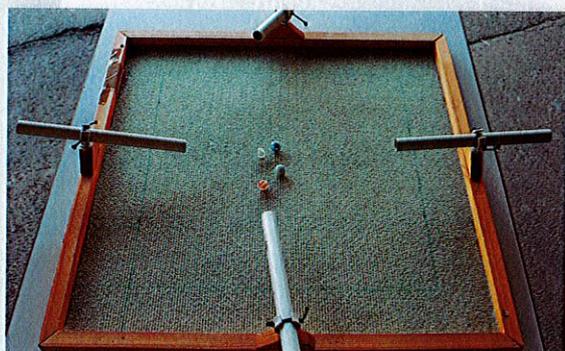
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PETANQUE DE TABLE



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 4 tubes PVC
- ⇒ 3 billes blanches
- ⇒ 3 billes bleus
- ⇒ 3 billes rouges
- ⇒ 3 billes œil de chat
- ⇒ 1 bille de lait (cochonnet)

But du jeu

Etre le premier à avoir 13 points.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Chaque joueur dispose de 3 billes de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera une bille de sa couleur en la faisant glisser dans le tube PVC en direction du « cochonnet »(bille de lait).

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du cochonnet rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ai plus de bille.

1 bille qui dépasse de la zone délimitée est considérée hors jeu.

Vous pouvez pousser les billes adverses hors jeu.

Lorsque toutes les billes sont jouées, 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 13 points.

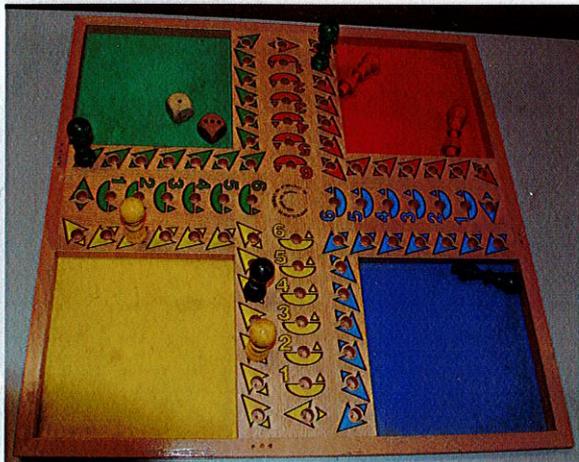


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail :exr.argentan@wanadoo.fr

LES PETITS CHEVAUX



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 2 dés en bois
- ⇒ 2 pions verts
- ⇒ 2 pions bleus
- ⇒ 2 pions rouges
- ⇒ 2 pions jaunes

But du jeu

Etre le premier à terminer le parcours avec ses 2 chevaux

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Pour commencer, les participants lancent le dé chacun leur tour et doivent faire dans un premier temps 6 pour pouvoir sortir un cheval et le placer sur la case départ de sa couleur.

Si lors de la partie vous effectuez des 6, cela vous permettra de rejouer automatiquement une deuxième fois et au choix de sortir un cheval ou d'avancer de 6 cases.

Une case ne peut être occupée que par un seul cheval. Un joueur passant sur une case occupée doit reculer d'autant de points en trop.

Cependant, Si un cheval tombe exactement sur une case occupée, il renvoie le cheval de l'autre joueur à l'écurie et prend sa place. Celui qui retourne à l'écurie repart donc de zéro et doit obtenir de nouveau un 6 pour sortir.

Pour gagner, un joueur doit être le premier à faire le tour complet du jeu avec tous ses chevaux et remonter chaque cases numérotées de 1 à 6 avec le nombre juste pour ses 2 chevaux.

Enfin pour terminer, il devra faire de nouveau un 6 pour atteindre la case centrale du jeu.

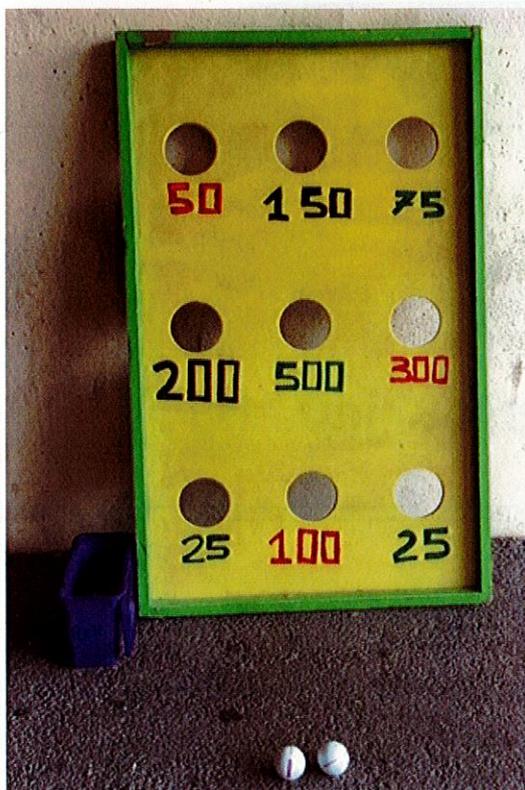
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



POCH



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau à 9 trous
- ⇒ 10 balles de golf

But du jeu

Avoir le plus grand score

Nombre de joueurs: 1 et plus

Règles du jeu:

Chaque participant se met à une certaine distance suivant son âge de la planche.

Chacun lance les 10 balles et calcule son score suivant dans quels trous sont passées les balles.

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

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PUISSANCE 4



Contenu :

- ⇒ 1 cadre en bois sur pieds
- ⇒ 21 pions blancs
- ⇒ 21 pions rouges

But du jeu

Être le premier à aligner 4 pions de sa couleur horizontalement, verticalement ou diagonalement.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu: Au départ, le plateau est vide. A tour de rôle, les joueurs placent un pion. Chaque joueur essaie de former un alignement de 4 pions.

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

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PULUC



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 5 pions verts
- ⇒ 5 pions jaunes
- ⇒ 4 dé à 2 faces
(1 face rouge/1 face noire)

But du jeu

Prendre tous les pions de l'adversaire.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Le plateau est composé de onze cases (délimitées par des rainures). Chaque joueur dispose de 5 pions disposées comme sur le schéma ci-contre en début de partie.

On tire au sort le joueur qui commence, les tours alternent entre les joueurs, chaque joueur déplace à son tour de jeu un pion (ou une pile de pions) du nombre obtenu au lancer de "dés". Le sens de déplacement des joueurs est opposé.

Quatre dés à deux faces sont lancés par les joueurs, on interprète le résultat comme suit :

4 faces rouges : 1 case
3 faces rouges et 1 noire : 2 cases
1 faces rouge et 3 noires : 3 cases
2 faces rouges et 2 noires : 4 cases
4 faces noires : 5 cases

Soit, le nombre de faces noires +1

Il est interdit d'amener un pion sur une case occupée par un autre de ses pions.

Si l'on arrive sur une case occupée par un pion adverse, on se pose dessus (capture) et on l'emmène par la suite dans ses déplacements.

Un tel empilement peut être capturé par un pion adverse, qui devient alors maître de la pile. Un empilement appartient toujours au joueur dont le pion est au-dessus.

Lorsqu'un pion (ou pile) arrive sur la dernière case de son parcours (case de départ de l'adversaire), il ne s'y arrête pas, il est replacé sur la case de départ, les pions ennemis présents dans la pile sont retirés du jeu.

Il n'est pas nécessaire de faire un score exact pour parvenir sur la dernière case du parcours.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PUZZLE CHARLOT



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 16 pièces en bois

But du jeu

Reconstituer le puzzle

Nombre de joueurs: 1 joueur et plus

Règles du jeu:

Au départ, toutes les pièces sont mélangées en dehors du plateau.

Le but est de remettre chaque pièce à la bonne place.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



PUZZLE TETE DE CLOWN



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 16 pièces en bois

But du jeu

Reconstituer le puzzle

Nombre de joueurs: 1 joueur et plus

Règles du jeu:

Au départ, toutes les pièces sont mélangées en dehors du plateau.

Le but est de remettre chaque pièce à la bonne place.

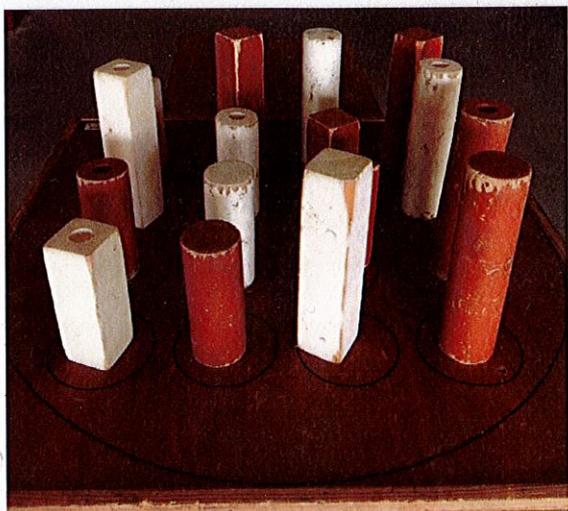
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



QUARTO



Contenu :

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 16 pièces en bois

But du jeu

Créer un alignement de 4 pièces ayant la même caractéristique.

Nombre de joueurs: 2 joueurs

Règles du jeu:

Au départ, le plateau est vide.

Le premier joueur choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire. Celui-ci la place sur le plateau. Puis il choisit parmi les pièces restantes celle qu'il donnera à son adversaire. A son tour celui-ci la placera sur une case libre.

La victoire:

Celui qui parvient à faire un alignement de 4 pièces ayant la même caractéristique parmi la liste ci-dessous remporte la victoire.

- 4 claires
- 4 sombres
- 4 petites
- 4 grandes
- 4 cylindriques
- 4 cubiques
- 4 creuses
- 4 pleines

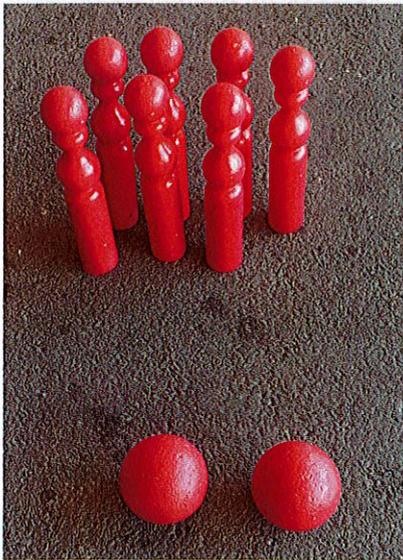
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



LES QUILLES



Contenu :

- ⇒ 7 quilles
- ⇒ 2 boules

But du jeu

Faire tomber les quilles à l'aide des 2 boules

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Chaque joueur se place à une distance des quilles comprise entre 2 m et 5 m.

Il lance la première boule.
Toutes les quilles tombées sont mises de cotés.

Il relance de nouveau sa deuxième boule et tente de faire tomber le reste des quilles.

La partie peut se jouer sur plusieurs manches

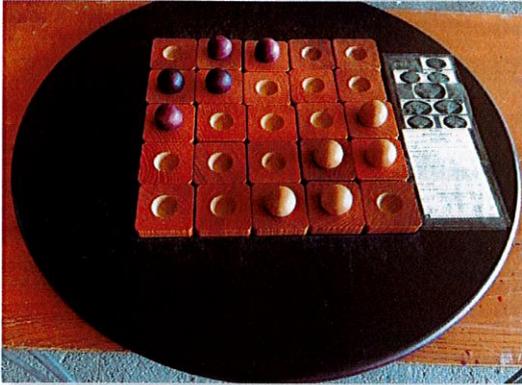
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



QUITS



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 25 cases mobiles
- ⇒ 5 billes claires
- ⇒ 5 billes sombres
- ⇒ 3 billes blanches
- ⇒ 3 billes noires

But du jeu

Arriver à faire sortir 3 de ces boules dans l'angle de son adversaire.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Au début d'une partie, Chaque joueur place ses cinq billes dans le coin du plateau situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle.

A son tour un joueur choisit, soit de déplacer une de ses billes, soit de faire coulisser une rangée de cases déplacer une de ses billes:

déplacer d'une case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche.

Une bille ne peut pas se poser sur une case occupée, ni sauter une autre bille. Elle ne peut être déplacée vers l'arrière qu'en coulisser la rangée de cases sur laquelle elle se trouve.

coulisser une rangée de cases:

Un joueur peut déplacer une rangée de 5 cases si au moins une de ses billes s'y trouve.

Pour déplacer une rangée de cases, il faut saisir une case vide (sans bille) à une extrémité puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé.

On ne peut pas jouer le coup inverse à celui qui vient d'être joué par l'adversaire.

Une bille sort du plateau dès qu'elle atteint la case située dans le coin opposé à sa base de départ.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a sorti 3 de ses billes gagne la partie.

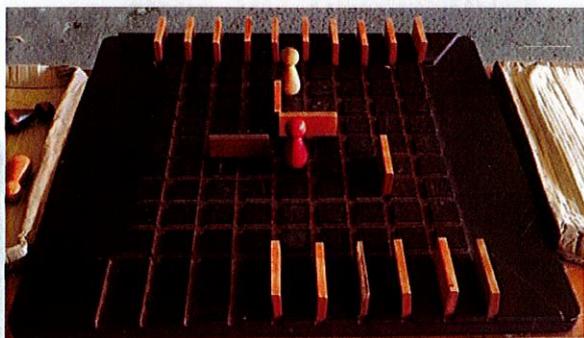


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

QUORIDOR



Contenu :

- ⇒ 1 Plateau
- ⇒ 20 murs en bois
- ⇒ 4 pions en bois de couleurs

But du jeu

Faire atteindre en premier son pion sur la ligne opposée à sa ligne de départ.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Au début de la partie les barrières sont remisées dans leur zone de stockage. Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (la première ligne face à lui).

A tour de rôle, chaque joueur choisit soit:

- de déplacer son pion d'une case verticalement ou horizontalement, en avant ou en arrière .
- de poser une de ses barrières.

Une barrière doit être posée exactement entre deux blocs de 2 cases. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

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

Quand 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 par-dessus son adversaire et se retrouver derrière lui.

Si une barrière se trouve derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté.

Dès qu'un joueur parvient avec son pion sur une des cases de départ de son adversaire, il remporte la partie.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



ROLLING PITCHING



Contenu :

- ⇒ 1 planche en bois,
- ⇒ 10 balles de golf

But du jeu

Arriver à placer toutes les balles dans chaque trou

Nombre de joueurs: 1 à 2 joueurs

Règles du jeu:

1 joueur: prendre la planche à 2 mains par l'extrémité à l'opposé des trous.

Placer une balle au bord de la planche et la faire rouler vers un des trous, en inclinant la planche. Puis recommencer l'opération avec l'ensemble des balles pour combler tous les trous.

2 joueurs: Chacun des joueurs saisit la planche à chaque extrémité avec 2 mains.

Puis ensemble déplacer une balle en la faisant rouler vers le trou marqué 10. Puis la suivante marqué 20, etc...

Quand toutes les balles sont en place, l'équipe a gagné.

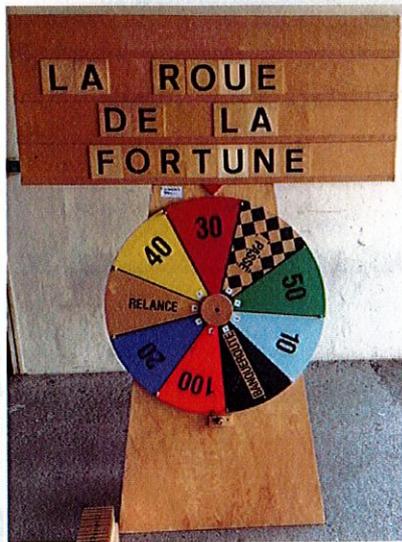
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



ROUE DE LA FORTUNE



Contenu :

- ⇒ 1 pied en bois
- ⇒ 1 support en bois
- ⇒ 1 roue en bois
- ⇒ Planches en bois alphabet

But du jeu

Trouver des mots et expressions cachés.

Nombre de joueurs: à partir de 2 joueurs, et/ou en équipes

Règles du jeu: Une première équipe, ou un premier joueur cache les lettres d'un mot ou d'une expression à faire découvrir, sur le support au dessus de la roue. Puis un à un, les autres participants (ou autres équipes) après avoir tourné la roue essaieront de deviner les consonnes qui composent le ou les mot(s). Suivant la case sur laquelle s'arrête la roue, ils pourront accumuler des points. Dès qu'un participant pense avoir trouver le mot ou l'expression, il l'annonce à voix haute.

Si sa réponse est bonne il met de coté les points accumulés sur la manche en cours. Les autres participants voient leurs gains de la manche revenir à 0. En cas d'erreur, il ne joue plus la manche en cours.

Le jeu se fait sur 3 manches. A l'issu du jeu, le vainqueur est celui qui aura accumulé le plus de points sur les 3 manches.

Cases montant: chaque consonne trouvée rapporte autant de points que le nombre de fois que la consonne est présente.

Passé: le joueur passe son tour

Rejoue: après avoir joué le joueur recommence.

Banqueroute: le joueur voit son capital de point de la manche revenir à 0.

Découvrir une voyelle: Chaque voyelle découverte fait perdre autant de point indiqué par la roue que le nombre de fois qu'elle apparait.

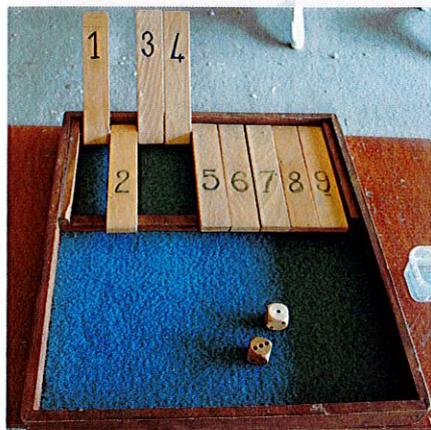
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



SHUT THE BOX



Contenu :

- ⇒ 1 plateau avec 9 planchettes amovibles
- ⇒ 2 dés

But du jeu

Fermer tous les clapets numérotés.

Nombre de joueurs: à partir de 2 joueurs

Règles du jeu: Avant de débuter une partie, les joueurs s'accorde sur le nombres de manches qu'ils feront.

Les joueurs jouent les uns après les autres. Chaque joueur lance les 2 dés autant de fois qu'il le peut, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus abaisser de clapets.

Au début de chaque tour de Shut the box, tous les clapets sont relevés pour que les chiffres soient bien visibles.

Après un jet de dés, le joueur peut abaisser un ou plusieurs clapets à condition que leur somme soit égale à la somme des 2 dés

Ex: les dés indiquent 5 et 3,

il peut abaisser :

le clapet 8

les clapets 7 et 1,

les clapets 6 et 2,

les clapets 5 et 3,

il peut même abaisser les clapets 4, 3 et 1.

Un joueur peut jouer aussi longtemps qu'il lui reste des clapets à fermer. Si un joueur n'est pas en mesure de réaliser le nombre de points qu'il a obtenu, les valeurs restantes sont autant de points de pénalité qui s'ajoutent sur l'ensemble des manches.

Le vainqueur est celui qui aura le score le plus faible à l'issue du jeu.

Le joueur qui parvient à abaisser tous les chiffres gagne la partie immédiatement, quelque soit le score en cours.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

SINGE ET BANANES



Contenu :

- ⇒ 1 planche
- ⇒ 10 bananes

But du jeu

Nourrir le singe

Nombre de joueurs: 1 joueur

Règles du jeu:

Au début de la partie suivant l'âge du participant déterminer la distance qui le sépare du singe.

Lancer les 10 bananes en essayant qu'elles tombent dans la bouche du singe.

Le plus grand score remporte la partie.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



SKYBRIDGE



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 44 pièces en bois

But du jeu

Etre le plus grand propriétaire des tours de la ville construite.

Nombre de joueurs: 1 à 4 joueurs.

Règles du jeu:

Au début de la partie, chaque joueur dispose de sa couleur un pont, 4 blocs de 3 étages, 4 blocs de 2 étages et 2 toits.

On joue à tour de rôle en posant une de ses pièces selon les règles suivantes :

Deux pièces de même couleur ne peuvent pas être en contact.

Un bloc doit être joué au niveau le plus bas possible, sauf si le bloc est de la couleur du joueur : dans ce cas, il doit jouer sur la position immédiatement supérieure.

Un pont ou un toit se pose à n'importe quel niveau dans le respect de la pause.

Les ponts permettent d'augmenter le score de leur propriétaire en connectant 2 tours. Un pont doit être posé sur 2 tours adjacentes de même hauteur, mais pas en diagonale.

un pont ne peut être placé qu'au-dessus de 2 pièces de couleurs adverses. Deux ponts peuvent se chevaucher partiellement, mais ne peuvent pas être superposés exactement l'un au-dessus de l'autre .

Les toits peuvent être joués à tout moment : le joueur devient propriétaire de la tour sur laquelle il place son toit et plus aucune pièce ne peut y être ajoutée.

Si un joueur ne peut plus poser de pièces, ses adversaires continuent jusqu'à épuisement des leurs, ou jusqu'à ce que personne ne puisse jouer, et c'est la fin de la partie.

On totalise alors le score de chacun :- chaque joueur compte le nombre total d'étages de sa ou ses tours, quelle que soit la couleur des blocs: les grands blocs valent 3 étages, les blocs carrés 2 étages, les ponts 1 étage, les toits et les fondations ne valent rien.- si un joueur possède une tour connectée à une seconde par son propre pont, les étages de la tour connectée sont également comptés (peu importe la couleur du toit de cette tour); cette tour est également prise en compte par celui qui en détient le toit, et éventuellement aussi par ceux qui l'auraient connectée avec leur pont à une tour qu'ils possèdent: une tour peut donc être comptée plusieurs fois. - lorsqu'un joueur possède les 2 tours reliées par son pont, son score est égal au nombre total d'étages des 2 tours multiplié par 2.

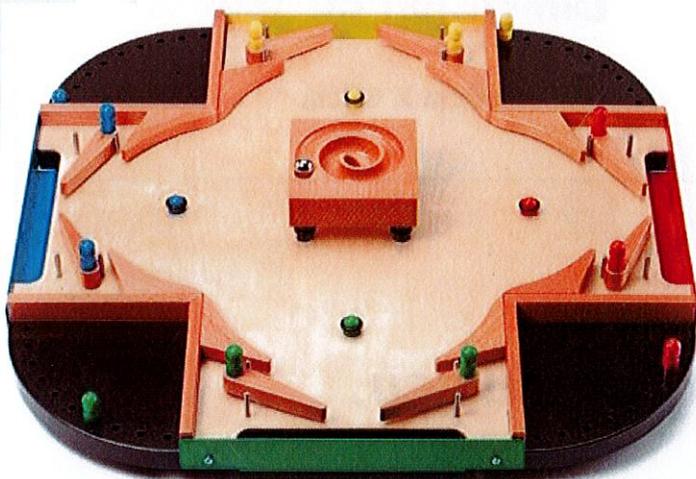
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



SPIROBILLE



Contenu:

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 1 bille en acier

But du jeu:

Marquer le moins de points

Nombre de joueurs: 4 joueurs

Règles du jeu:

Envoyer dans le camp de votre ou vos adversaires les billes qui arrivent dans votre espace.

Pour débiter la partie, il suffit de placer la bille au centre du plateau, puis vous pourrez défendre votre camp grâce aux flippers disposés autour du plateau.

La partie prend fin quand un joueur a perdu 10 points. Le vainqueur est celui qui a perdu le moins de points.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



STICKASI



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 11 pièces

But du jeu

Marquer en premier 5 points

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une poignée.

Le principe est de d'envoyer un palet en bois dans le but adverse en le propulsant.

Le premier des adversaire obtenant 5 points remporte la partie.

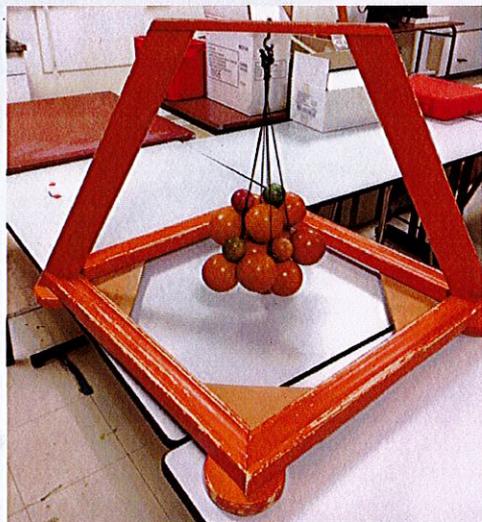


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

LES BOULES SUSPENDUES



Contenu :

- ⇒ 1 support en bois
- ⇒ 6 boules vertes
- ⇒ 6 boules bleues
- ⇒ 6 boules rouges
- ⇒ 6 boules blanches
- ⇒ 1 grappe de boules suspendues

But du jeu

Etre le premier à avoir posé toutes ses boules sur la base instable.

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Règles du jeu:

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

Lorsqu'un joueur fait tomber une ou des boules, il doit les récupérer quelle que soit leur(s) couleur(s).

Il tente de nouveau de replacer une de ses boules.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les boules contenues dans sa rigole.

Le vainqueur est le premier joueur qui y parvient.

La partie peut se jouer sur plusieurs manches

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TANGRAM



Contenu :

⇒ 7 pièces en bois

But du jeu

Reproduire un dessin avec les 7 pièces en bois

Nombre de joueurs: 1 et plus

Règles du jeu:

En début de partie, choisir le dessin que l'on souhaite reproduire parmi les modèles présentés, suivant la difficulté retenue.
Chaque dessin est réalisable avec l'ensemble des pièces.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TANTRIX



Contenu :

⇒ 56 pièces

But du jeu

Faire correspondre les 3 couleurs en créant des lignes ou des boucles.

Nombre de joueurs: 1 à 4 joueurs

Règles du jeu:

Partie en solitaire: utiliser le maximum de pièces pour former une boucle de couleur la plus grande possible en faisant correspondre les 3 couleurs dans la pose des pièces.

Partie en compétition: Chaque participant choisit une couleur et tente de faire une ligne la plus longue possible de sa couleur. Chaque joueur a en sa possession 6 pièces. Quand une pièce est jouée, il faut ensuite compléter sa main. Les joueurs jouent à tour de rôle. Quand la pioche est vide, les joueurs continuent avec les pièces encore en main. Le joueur ayant la ligne la plus longue ininterrompue remporte la partie.

Règle de pose: toujours faire correspondre l'ensemble des couleurs entre elles.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

TARGUI



Contenu :

⇒ 12 pièces

But du jeu

Eliminer tous les pions sauf 1.

Nombre de joueurs: 1

Règles du jeu:

Au début de partie, tous les emplacements sont occupés par un pion sauf 1.
Pour éliminer un pion, il faut sauter par-dessus avec un autre pion qui atterrit sur une case vide située juste à côté.

Il ne peut y avoir qu'un pion par case.

Un pion ne peut être déplacé que s'il saute par-dessus un autre.

Fin de la partie: si le joueur ne peut plus déplacer un pion et qu'il reste plus de 2 pions, il a alors perdu la partie.

Si il arrive à ne garder qu'un pion sur le plateau il remporte la partie.

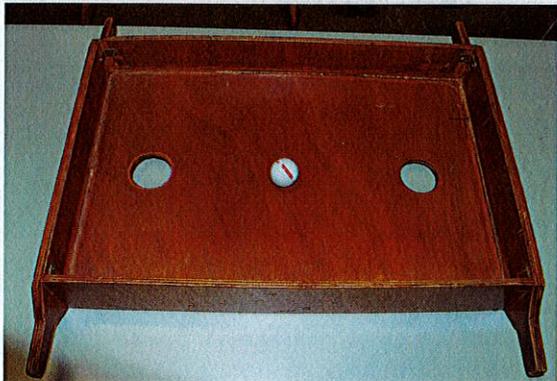


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

TAUREAU PAR LES CORNES



Contenu :

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 1 balle de golf

But du jeu

Chaque joueur doit réussir à mettre la boule dans le trou de l'adversaire. Le gagnant est celui qui parvient à marquer 5 points.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs.

Règles du jeu: Chaque joueur choisit le côté avec lequel il va jouer. Il saisit les 2 cornes. Chacun doit guider la boule pour la mettre dans le trou de l'adversaire à l'aide des manches tenant le plateau.

La balle est lâchée au centre du plateau.

En maintenant le plateau dans les airs il va falloir diriger la balle.

Tout le corps peut bouger, sauf les pieds qui doivent rester au sol.

A 4 joueurs, il est préférable de jouer en équipe.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TIR A LA CORDE 4 EQUIPES



Contenu :

- ⇒ 1 pneu
- ⇒ 4 cordes

But du jeu

Tirer le pneu jusqu'à se que l'équipe adverse arrive sur sa ligne de départ.

Nombre de joueurs: 2 à 4 équipes.

Règles du jeu: Chaque équipe choisit le côté avec lequel elle va jouer.

Des marquage au sol représente respectivement les lignes de départ de chaque équipe.
Au signal de départ, chaque équipe tente de tirer vers soit les autres équipes.

L'équipe qui l'emporte est celle qui parvient à faire franchir sa ligne de départ à une autre équipe.

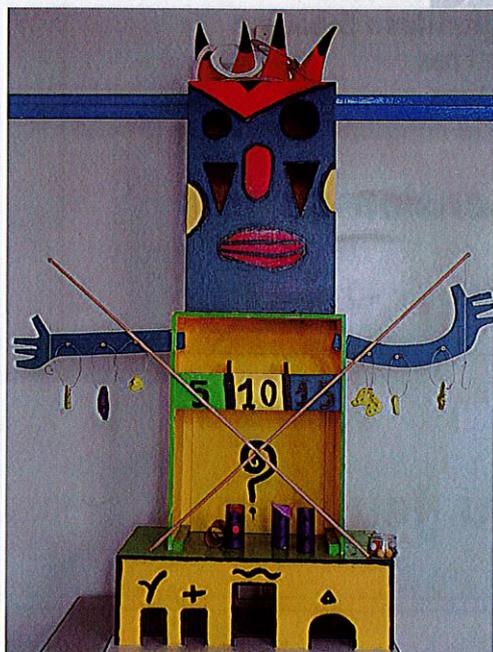


Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

TOTEM



Contenu :

- ⇒ Le totem (3 parties composant le corps, 2 bras et la coiffe)
- ⇒ 2 cannes à pêche
- ⇒ Anneaux en cartons
- ⇒ Les projectiles : 5 boules
- ⇒ 5 statuettes
- ⇒ 6 amulettes

But du jeu

La coiffe aux anneaux: chaque joueur lance à son tour 3 anneaux en visant les plumes de la coiffe. Le nombre de V détermine le nombre de points.

Les statuettes chamboul'tout: chaque joueur lance à leur tour 4 boules de cotillon en visant les statuettes. Chaque statuette renversée rapporte 1 point.

La pêche aux amulettes: à l'aide de la canne, le joueur décroche les amulettes suspendues au bras gauche et les accroche aux crochets du bras droit. Chaque joueur a droit à 1 seul essai par amulette. Chaque amulette placée remporte 1 point.

La pente vertigineuse: chaque joueur lance à son tour 5 boules en visant les trous de la tête. La couleur de la case dans laquelle s'arrête la boule détermine le nombre de points.

Vert : 5 points

Jaune : 10 points

Bleue : 15 points

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TOURBILLON DES OBSTACLES

Contenu :

- | | |
|--|--|
| 2 pièces en bois de 185 cm | - 1 tuyau bleu plastique diam 7cm x 200 cm |
| 2 bois de 59 cm | - 1 planche 174cm x 9 |
| 1 cylindre en carton de 108 cm | - 1 tuyau flexible gris diam 9,5cm x 380cm |
| 1 planche à vis 50 cm x 44cm | - 2 pièces en bois grises 53cm x 4.5cm |
| 1 plateau en bois sur pied 45cm x 45cm | |
| 1 plateau en bois labyrinthe 45 cm x 45 cm | |
| 5 planches reliées 38cm x 31cm | |

But du jeu

But : Organiser une réflexion de cohésion de groupe.

Objectifs : -Favoriser la réflexion collective face à une consigne et un problème.
-Inviter au travail coopératif.
-Inciter à l'écoute, l'échange, la confrontation d'idées et prise d'initiatives.
-Prendre du plaisir à jouer

Moyens : Différents objets issus de la récupération

1 Balle de golf

Les participants volontaires

20-25 minutes pour la mise en place de la stratégie retenue et 5 à 10 minutes pour la réaliser (compter environ 30 minutes de jeu total)

Principe : L'équipe est invitée à constituer un chemin afin de permettre le passage d'une balle entre différents objets jusqu'au point final. La balle ne doit ni n'être touchée par les participants, ni toucher le sol. Elle doit obligatoirement passer dans l'ensemble des objets. Chaque objet est confié à deux participants au minimum, libre au groupe de choisir l'ordre de passage des objets et de ceux qui les dirigent. Seul le point d'arrivée est imposé.

L'équipe dispose d'une vingtaine de minutes afin de mettre en place la stratégie permettant le passage de la balle. Chaque objet constitue une difficulté que le groupe doit avoir pris en compte afin de rendre plus aisé l'étape de la pratique. Durant ce temps il n'est possible d'essayer les obstacles qu'individuellement avec l'aide de la balle.

Une fois que le groupe est opérationnel, arrive l'étape de la concrétisation. Ce moment permet de tester la stratégie retenue. La balle est déposée à l'entrée du premier objet retenu puis doit passer entre chaque objet sans commettre de fautes.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr

TRAPENUM



Contenu:

- ⇒ 1 plateau
- ⇒ 48 cartes
- ⇒ 12 paires d'objets
- ⇒ (balles en mousses, citrons, clémentines, poissons, noix, bobines en bois, rondelles en bois, boutons, cochonnets, pions rouges, dés blancs, fourrures)

But du jeu

Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément du Trapenum 5 paires d'objets.

Nombre de joueurs: 1 à 4 joueurs

Règles du jeu: 4 joueurs se placent autour du plateau devant une des ouvertures afin de pouvoir facilement introduire les 2 mains.

Les joueurs se trouvant face à face forment une équipe.

En début de partie choisir une des 2 règles suivantes :

- Soit parmi la liste d'objets présents nommer une paire d'objet à retirer de la boîte,

- Soit jouer avec les cartes.

Les 48 cartes sont déposées, faces cachées, dans l'un des deux boîtiers centraux du couvercle. Une carte est retournée, elle est lue à haute voix et indique aux 2 équipes ce qu'il est à faire (un gage à accomplir, une surprise ...). Une fois la tâche accomplie, la prochaine carte est retournée.

Former une paire d'objets:

Les deux joueurs de la même équipe doivent sortir en même temps le même objet du TRAPENUM. Ils peuvent s'accorder par voix, par signes ou par contacts manuels à l'intérieur de TRAPENUM. C'est l'équipe la plus rapide, qui gagne sa paire et la pose sur le couvercle. La partie sera gagnée par la première équipe qui aura réussi à rassembler 5 paires d'objets.

Pendant la partie de jeu, il est interdit:

- de mettre les mains dans le TRAPENUM avant l'énoncé de l'action à faire.
- de mettre les mains à l'intérieur du TRAPENUM en dehors de la recherche d'objets.

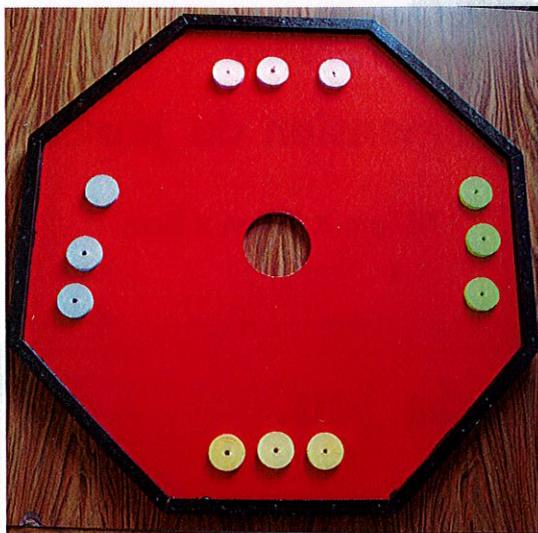
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TROU NOIR



Contenu:

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 3 palets bleus
- ⇒ 3 palets jaunes
- ⇒ 3 palets roses
- ⇒ 3 palets verts

But du jeu:

Le jeu consiste à faire rentrer les palets adverses dans le trou central et être le dernier joueur à posséder encore des pions sur le jeu.

Nombre de joueurs: 2 à 6 joueurs (en équipe)

Règles du jeu: Le plus jeune joueur commence la partie. Ensuite, on joue dans le sens d'une aiguille d'une montre. On pousse l'un de nos palets à l'aide d'une pichenette en direction des pions adverses pour les envoyer vers le trou central. Si on arrive à faire tomber un pion adverse dans le trou, on rejoue. Si en jouant, notre pion ou celui de notre adversaire sort du jeu, on replace le (ou les) pion(s) à leur place initiale et on passe son tour.

La partie se termine quand il ne reste plus qu'une couleur de pion sur le jeu.

Variante:

Pour des parties en équipe :

2 x 2 joueurs: deux variantes sont possibles.

La première consiste à jouer alternativement chaque couleur.

La seconde consiste à jouer la couleur que l'on souhaite appartenant à l'équipe.

3 x 3 joueurs: Les équipes s'affrontent avec deux palets de couleur différentes et les deux équipes auront la possibilité d'aider une des deux équipes principales en plus de leur couleur.

Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



TWISTER



Contenu :

- ⇒ tapis
- ⇒ Planche avec flèche

But du jeu

Rester le dernier joueur à ne pas être tombé

Nombre de joueurs: de 8 à 20 joueurs

Règles du jeu:

Chaque participant débute la partie au bord du tapis les 2 pieds sur deux couleurs différentes.

Puis une personne tourne la flèche et indique la partie du corps qui devra être posée sur une couleur.

Il est interdit de pousser les autres joueurs.

A chaque tour, il faut obligatoirement bouger une partie du corps.

Si une partie du corps autre que les mains et les pieds touche le tapis, le joueur est éliminé.

La dernière personne qui n'a pas été éliminée remporte la partie.

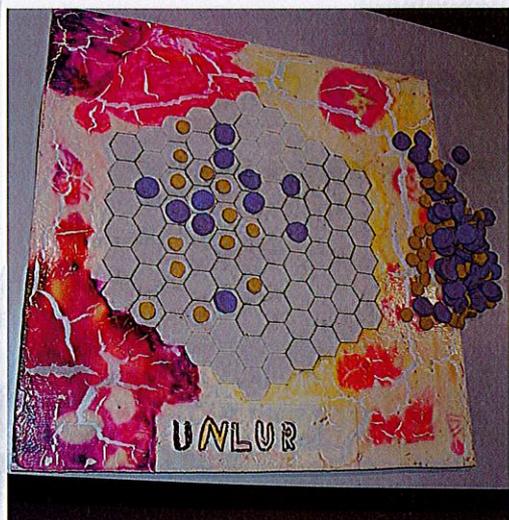
Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr



UNLUR



Contenu:

- ⇒ 1 plateau en bois
- ⇒ 75 pions jaunes
- ⇒ 57 pions violets

But du jeu:

Le jeu consiste à arriver le premier de l'autre côté.

Nombre de joueurs: 2 joueurs.

Règles du jeu:

Au début le plateau est vide. Le joueur qui possède les pions violets commence. Chacun à tour de rôle pose un pion de sa couleur sur une case vide près du bord. Puis chaque joueur pose une pièce n'importe où sur le plateau.

Il est interdit de passer son tour.

Le premier à avoir atteint le bord d'en face a gagné.

Variante:

Le joueur jaune gagne s'il parvient à faire une ligne et le violet gagne s'il parvient à faire un Y. Si un joueur réalise l'objectif de l'adversaire, il perd la partie sauf qu'il réalise en même temps son objectif.

Détermination de la couleur : L'objectif jaune étant une Ligne, il est plus simple à réaliser qu'un Y. Les couleurs ne sont donc pas attribuées en début de partie aux joueurs. Ils posent à tour de rôle un pion violet sur une case vide jusqu'à ce qu'un joueur décide de passer. Les pions violets ne peuvent pas être posés sur une case touchant un bord.

Lorsqu'un joueur passe, son adversaire prend les jaunes et pose son premier pion. Il faut bien déterminer le bon moment pour passer, ni trop tôt, ni trop tard.

Les couleurs déterminées, chacun joue à tour de rôle plaçant les pions de sa couleur. Le premier à avoir réussi son objectif a gagné.



Espace Xavier Rousseau

4, rue Charles Léandre 61200 Argentan
www.loisirs-argentan-exr.org

tél : 02.33.67.81.40
mail : exr.argentan@wanadoo.fr