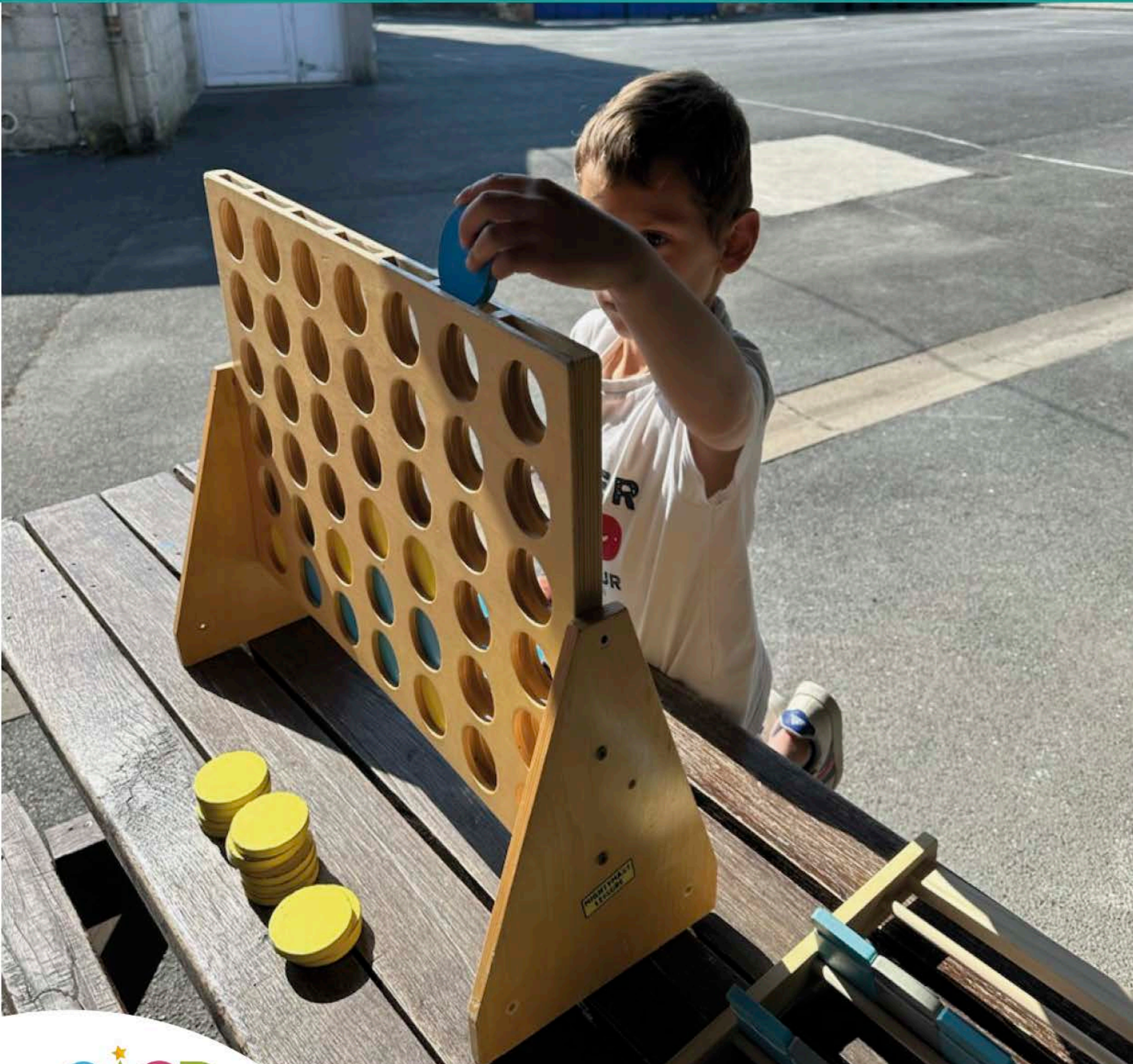




JEUX EN BOIS

NOTRE CATALOGUE DES LOCATIONS



SOMMAIRE

| | |
|---|---------|
| Le Puissance 4 & le Lancer d'Anneaux | Page 2 |
| Le Mikado & le Morpion | Page 3 |
| La Grenouille & le Bowling de Table | Page 4 |
| Le Mont Everest & le Molky | Page 5 |
| Le Billard Japonais & le Billard Hollandais | Page 6 |
| Le Corn Hole & le Palet Breton | Page 7 |
| Le Boulevard des Billes & le Ringo Bingo | Page 8 |
| Le Palet Pétanque & le Plateau Suisse | Page 9 |
| Le Billard à Rebond & le Memorybille | Page 10 |
| Shut the Box & Jeu de Quilles | Page 11 |
| Passe Trappe & Paletto Géant | Page 12 |
| Le Carrom | Page 13 |
| Le Jeu du Palet | Page 14 |

MODALITÉS DE LOCATION

L'Office d'Animation des Crêtes Préardennaises (OACP) vous offre la possibilité de louer des jeux en bois, présentés dans ce catalogue.

Cette offre exclusive est réservée aux structures membres de l'OACP.

Pour réserver ces jeux, il est nécessaire de faire une demande au moins trois semaines avant la date souhaitée.

La location sera officialisée par une convention, garantissant les modalités de l'emprunt.

Les jeux sont loués par lot de 5.

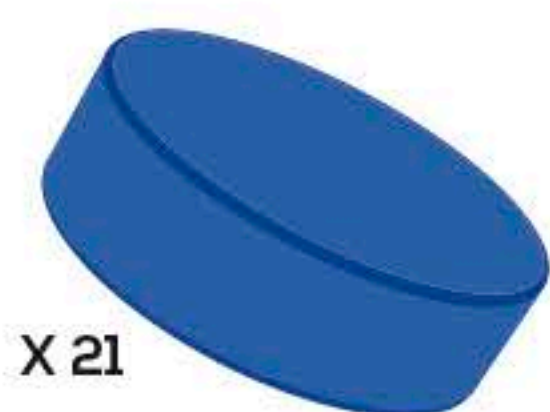
Le prix est de 50€ avec une caution de 50€.

LE PUISSANCE 4

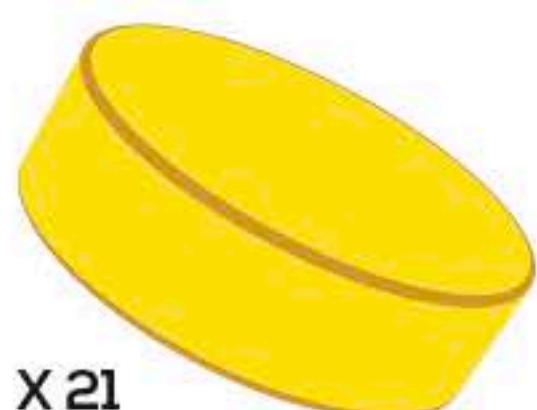
Il faut tout à la fois gérer l'avancement de ses lignes et empêcher l'adversaire de conclure.

Quand un joueur aligne 4 de ses pions horizontalement, verticalement ou en diagonale, il gagne la partie.

Simple à mettre en place et purement stratégique à jouer!



X 21



X 21

LE LANCER D'ANNEAUX



Le premier joueur prend tous les anneaux et les lance les uns après les autres en direction de la cible.

Les points sont marqués lorsque l'anneau est tombé autour du bâtonnet. Les anneaux tombés à côté ne sont pas comptabilisés et ne sont pas rejoués.

A la fin du tour, on compte les points du joueur pour la manche. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Un partie peut comporter entre 3 et 10 manches suivant le nombre de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin de la partie.

X 6



LE MIKADO

Prendre toutes les baguettes dans la main. Lâcher les baguettes de façon à ce qu'elles retombent en éventail. Si le jeu n'est pas réussi, il est permis de recommencer.

Le jeu consiste à retirer une à une les baguettes sans toucher ou faire bouger les autres. Si c'est le cas, c'est au joueur suivant d'essayer. A la fin de la partie celui qui a le plus de points a gagné.

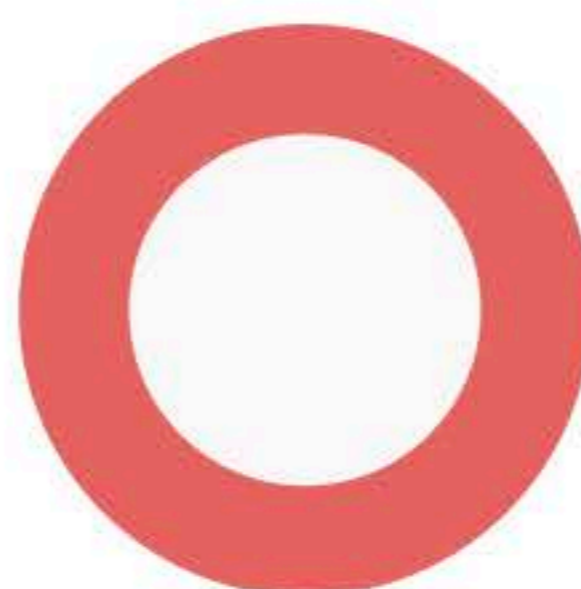
| | | |
|--|------|-----------|
| | X 14 | 1 POINT |
| | X 5 | 3 POINTS |
| | X 3 | 5 POINTS |
| | X 2 | 10 POINTS |
| | X 1 | 20 POINTS |



LE MORPION

Le but du jeu est d'aligner avant son adversaire 3 symboles identiques horizontalement, verticalement ou en diagonale. Chaque joueur a donc son propre symbole, une croix pour l'un et un rond pour l'autre.

Le premier joueur à aligner 3 symboles identiques gagne la partie et marque 1 point. Si la grille est complétée sans vainqueur, la partie est finie et il y a égalité



X 5



X 5

LA GRENOUILLE

Ce jeu de lancer se pratique en plein air ou à l'intérieur.

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

Dans ce cas, chaque joueur peut utiliser ses 10 palets. Possibilité de les partager entre les joueurs de l'équipe. On tire au sort le joueur ou l'équipe qui débutera. Chaque joueur se place à environ 3 mètres du jeu.

Le but à atteindre est d'obtenir le maximum de points.

Bonus: L'équipe ou le joueur qui réussit la "Grenouille" 4 fois sur 10 palets dans une même partie, marquera 1000 points.

Malus: Quand le vainqueur a atteint le total prévu, le joueur qui n'aura que la moitié des points indiqués en début de rencontre sera pénalisé de 1000 points.



X10



LE BOWLING DE TABLE

Après avoir placé les quilles sur leurs emplacements, chaque joueur dispose de 2 lancers de billes à partir de la rampe qu'il peut diriger comme bon lui semble.

Chaque quille tombée compte 10 points. Le vainqueur sera le joueur ayant effectué le plus grand nombre de points.



X1

X10



LE MONT EVEREST

Le principe est simple : une bille enfermée dans un anneau devra être guidée à l'aide des deux mains.

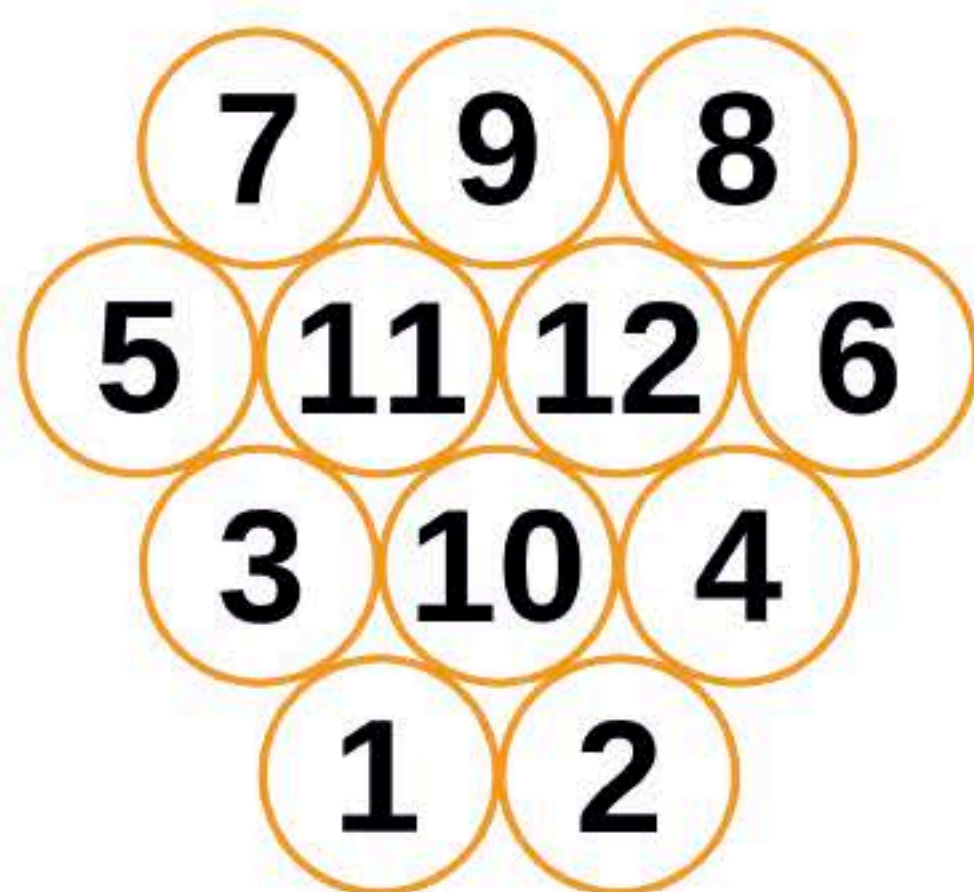
En tirant sur les ficelles, les joueurs orienteront la bille qui se trouve dans l'anneau de haut en bas et de gauche à droite.

Il faudra faire suivre à la bille le tracé du jeu, sans que celle-ci ne tombe dans un trou. Si le défi est relevé, le joueur remporte la partie.

X1



LE MÖLKKY



X13



Le premier joueur lance le Mölkky sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le Mölkky par-dessous (du bas vers le haut).

Si une quille tombée repose partiellement sur une autre quille ou sur le Mölkky, elle n'est pas prise en compte dans le score. Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

Une seule quille tombe, le score = le nombre inscrit sur la quille. Si plus d'une quille tombe, le score = le nombre de quilles tombées.

Si un joueur ne marque aucun point trois fois de suite, il est éliminé et devra s'occuper de la gestion des scores. La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.

BILLARD JAPONAIS

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés. Les boules peuvent se toucher et l'on peut utiliser les bordures du jeu.

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

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



X 10

BILLARD HOLLANDAIS

La partie se joue en 3 lancés ; dans un premier temps le joueur lance tous les palets; le joueur rejoue les palets qui ne sont pas entrés une deuxième, puis une troisième fois.

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

Le maximum absolu est de 148 points !

EXEMPLE DU SCORE :

3 séries complètes à 20 points = 60 points
 1 palet dans compartiment 2 = 2 points
 2 palets dans compartiment 3 = 6 points
 1 palet dans compartiment 1 = 1 point
 TOTAL DU SCORE = 69 points

| | | | | |
|--|--|---|----|-----|
| | | 2 | ● | ○○○ |
| | | 3 | ●● | ○○○ |
| | | 4 | | ○○○ |
| | | 1 | ● | ○○○ |



X 10

CORN HOLE

Le cornhole se joue de deux à quatre joueurs.

En résumé, vous devez vous placer côte à côte à 6-8 mètres de la planche et lancer chacun votre tour un sac (distance variable suivant l'âge).

Une fois les 8 sacs lancés, les sacs restants sur la planche rapportent 1 point et les sacs tombés dans le trou rapportent 3 points au joueur.

Notez seulement la différence des deux scores.



X 4



PALET BRETON

Posez le maître (petit palet) sur la planche. Chaque équipe se positionne à 5m et lance un palet. Celle qui a le palet le plus proche du maître, commence la partie.

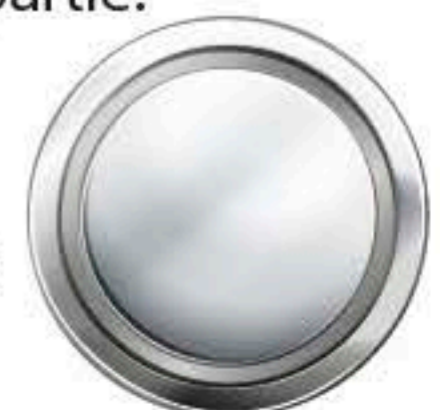
L'équipe qui commence a trois essais pour lancer et placer le maître sur la planche. Sinon, c'est au tour de l'équipe adverse de tenter sa chance.

L'équipe qui réussit à placer le maître sur la planche lance alors 1 palet.

C'est ensuite au tour de l'équipe adverse de jouer et de lancer 1 palet. Elle continue de jouer tant qu'elle ne réussit pas à placer un meilleur palet que l'équipe adverse. C'est toujours l'équipe dont le palet est le plus proche du maître qui mène la partie.



X 1



X 12

BOULEVARD DES BILLES

Insérez le lanceur dans le trou à l'extrémité du jeu, dans la bande centrale. Placer le jeu sur un endroit plat et de niveau.

A chaque compartiment correspond un score, sauf les 2 premiers (score nul). Exemple : si 1 bille tombe dans le 4, elle vaut 4 points. Si les 10 billes tombent dans le 10, on compte double !
Chaque joueur lance 10 billes à la suite et on comptabilise ses points.

La partie se joue en 5 manches.



X 10



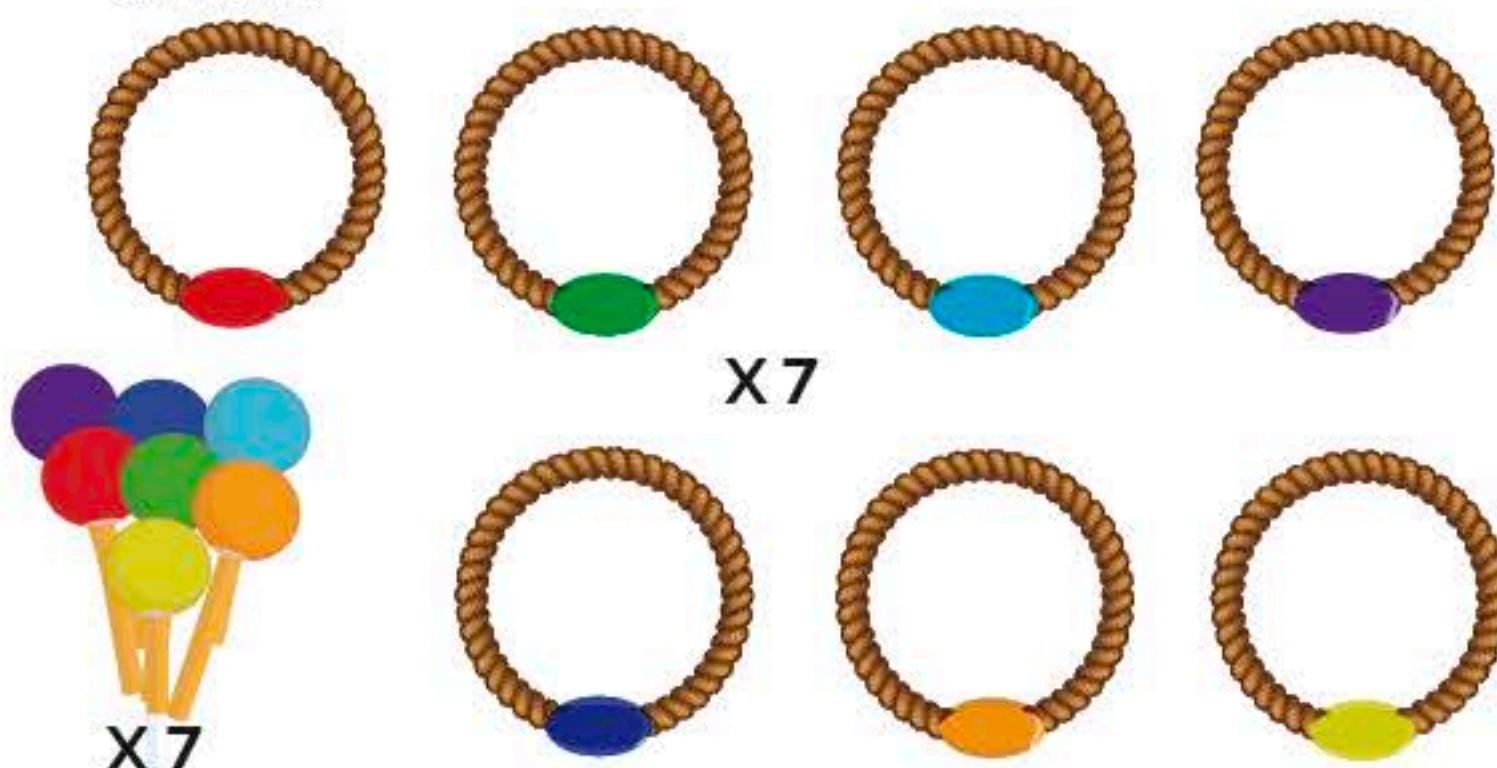
RINGO BINGO



Les enfants sont placés à 1,50 m de la planche positionnée à la verticale grâce au support fourni. L'objectif est d'envoyer les anneaux de couleur en direction des bons piquets.

Si l'anneau violet entoure le piquet violet, alors c'est 3 points de marqués. Si l'anneau de couleur entoure un piquet d'une couleur différente, alors c'est 1 point de gagné.

7 piquets, 7 anneaux et 7 tentatives pour chaque enfant !



X 7

X 7

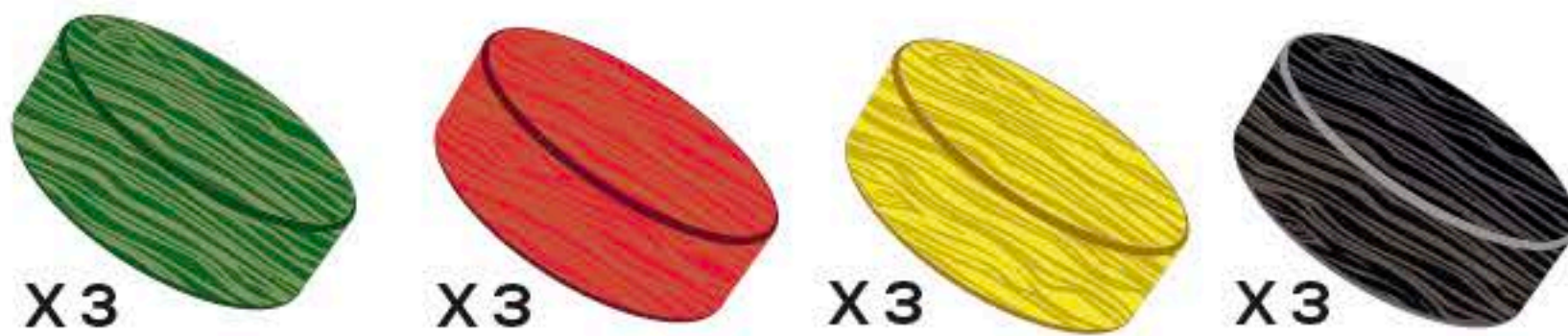
PALET PÉTANQUE

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de palet.

Le palet qui dépasse de l'arrondi de la cible est considéré hors jeu. Vous pouvez pousser les palets de façon à les mettre hors jeu. Lorsque tous les palets sont joués, on compte les points obtenus comme à la pétanque, et l'on continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points.



PLATEAU SUISSE

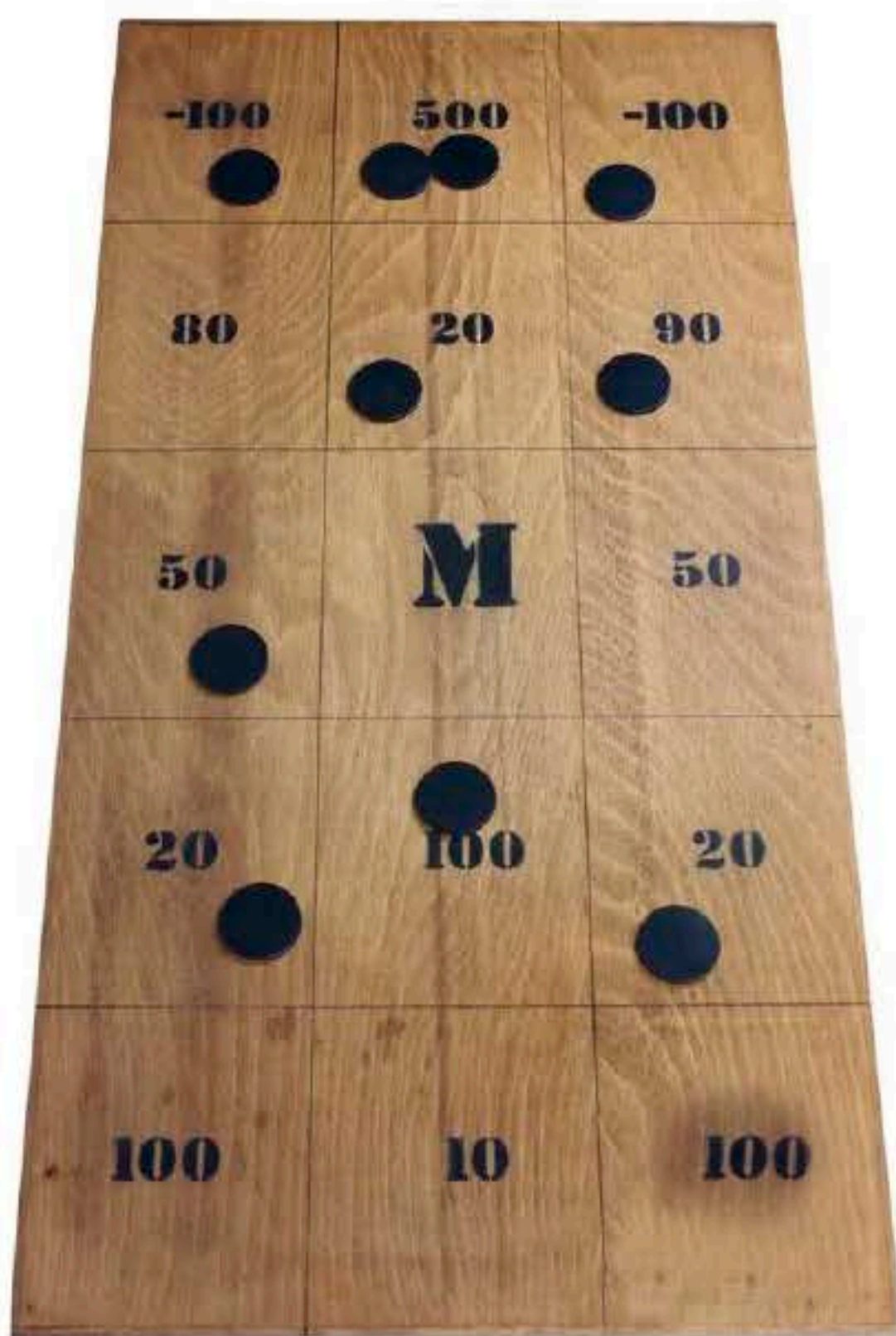
Placer le jeu au sol et tracer une ligne de départ à environ 3 à 4 m du jeu.

Chaque joueur lance les 10 palets en caoutchouc à la suite.

Si un palet est à cheval sur plusieurs cases, on prendra en compte la plus petite valeur pour ce palet.

ATTENTION : si un palet tombe sur la case « M » Malus, on retire tous les palets déjà lancés dans ce tour annulant ainsi les points marqués (positifs ou négatifs).

Lorsque les 10 palets sont lancés, on totalise les points marqués dans ce tour et c'est au joueur suivant de lancer les palets.



X10



BILLARD A REBOND

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

Les joueurs lancent leurs 5 palets à la suite et tentent de faire le maximum de points. Tous les palets qui touchent une ligne comptent pour le point inférieur. Le jeu se déroule en 3 manches. Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.



X 5

MEMORYBILLE

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

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

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

Soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie ;
Soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.



X 15



X 15



X 15



X 15

SHUT THE BOX

Il faut lancer les 2 dés et fermer à tour de rôle les clapets numérotés en fonction des résultats du tirage. Pour connaître les numéros à abaisser, on peut considérer séparément les chiffres indiqués sur chaque dé ou les additionner.

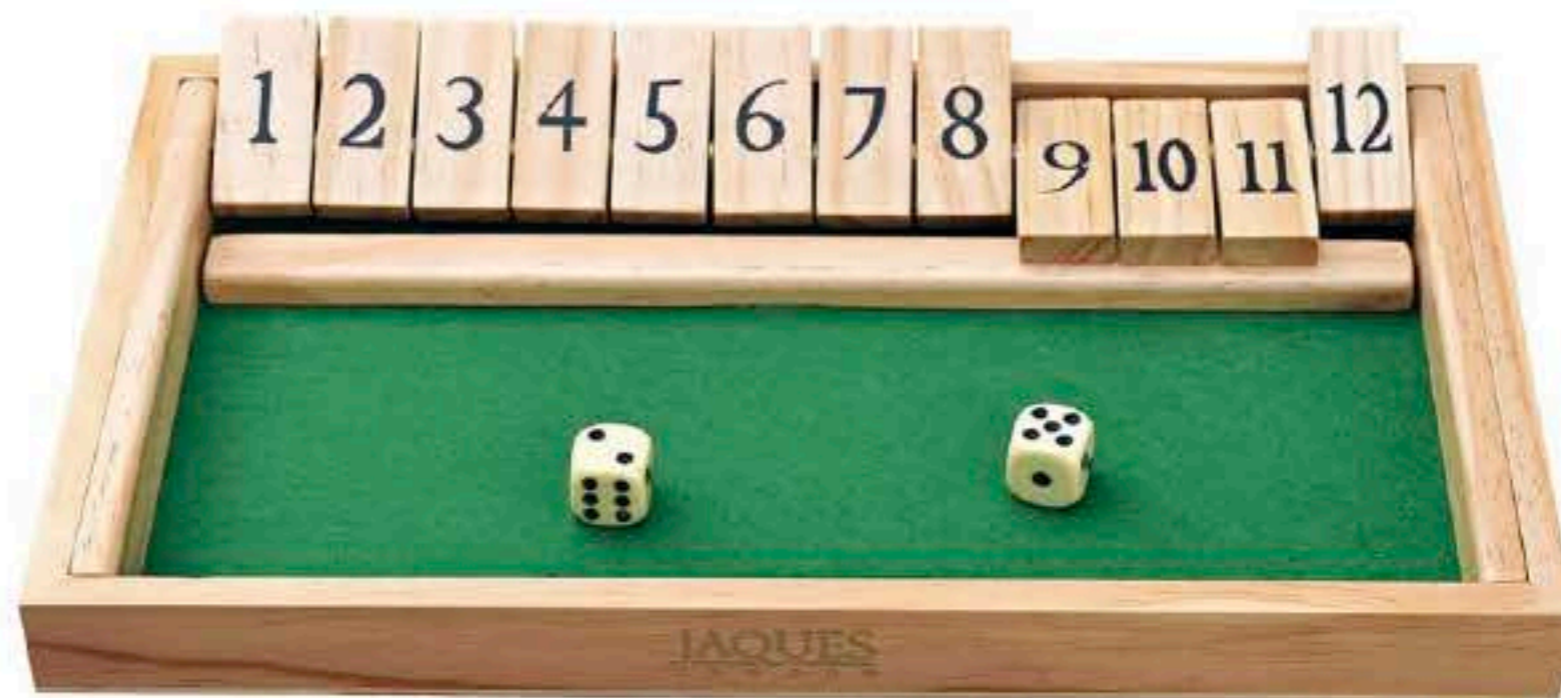
Les lancers de dés s'enchaînent jusqu'à ce que les joueurs ne puissent plus fermer de clapets.

Il faut dire que les possibilités se réduisent au fil des lancers.

Dès qu'un joueur arrive à abaisser tous les clapets du jeu, il remporte la partie. Le cas échéant, c'est celui qui a le moins de points en fin de partie qui gagne.



X 2



JEU DE QUILLES

Les joueurs devront placer les 9 quilles en bois de façon triangulaire, et ils auront 2 essais pour faire chuter les quilles.

Les joueurs devront au préalable placer les quilles en les espaçant d'environ 40 cm les unes des autres. Ensuite ils se placeront à une distance comprise entre 5 et 10 mètres (en fonction du public ou de l'âge des joueurs).

Chaque quille renversée compte pour 1 point, si les joueurs font un strike (toutes les quilles tombent en un seul coup) ils marquent 10 points bonus !



X 2



X 9



PASSE TRAPPE

Au départ, 5 palets par équipe ou par joueur et chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

Les 2 joueurs jouent en même temps.

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

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



X 10



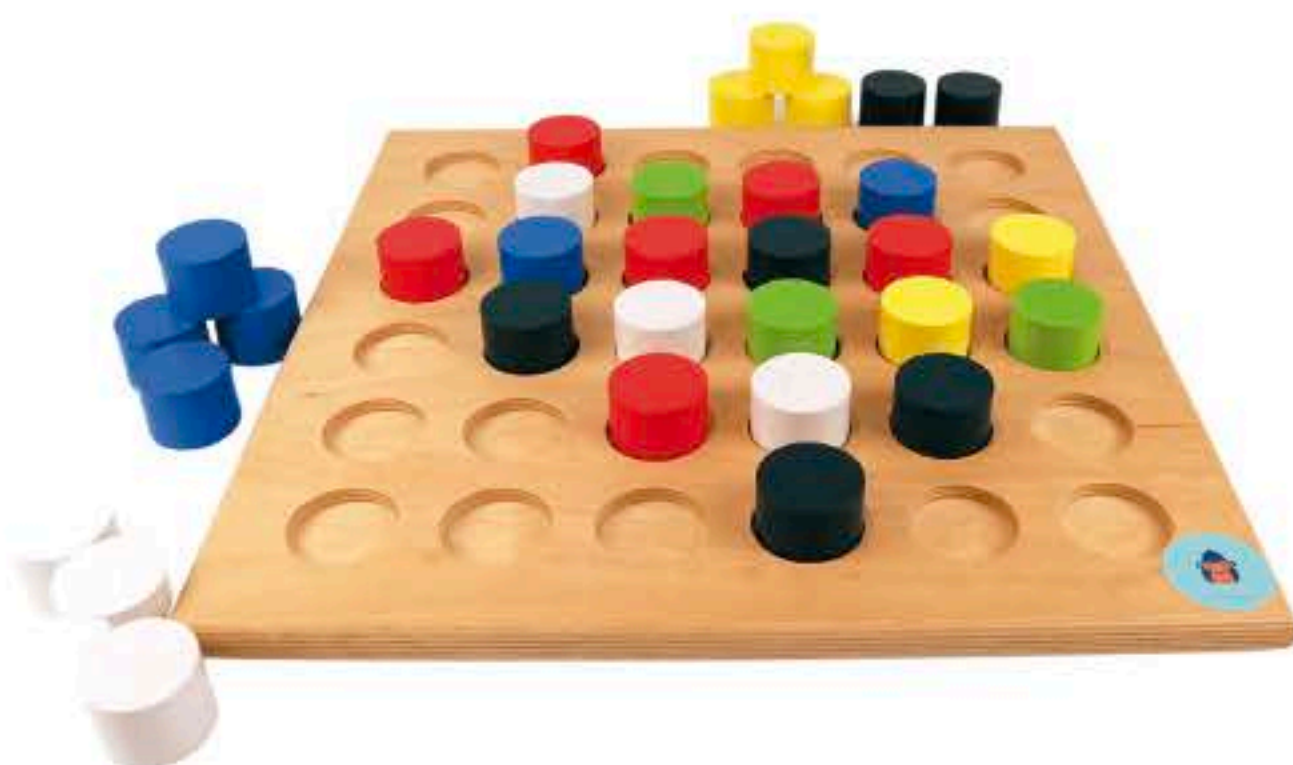
PALETTO GÉANT

Répartissez les 36 pièces du jeu sur le plateau, comme vous le souhaitez.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur lance le dé. Puis il choisit sur le plateau une seule pièce correspondant à la couleur désignée par le dé. Il la place devant lui.

S'il ne reste aucune pièce de cette couleur sur le plateau, il peut prendre à la place une pièce de cette couleur chez un autre joueur.

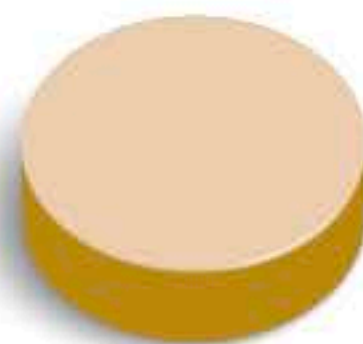
Un joueur gagne la partie s'il a collecté la totalité des 6 pièces d'une même couleur ou s'il parvient à s'emparer de la toute dernière pièce sur le plateau, quel que soit le nombre de pièces de cette couleur déjà en possession.



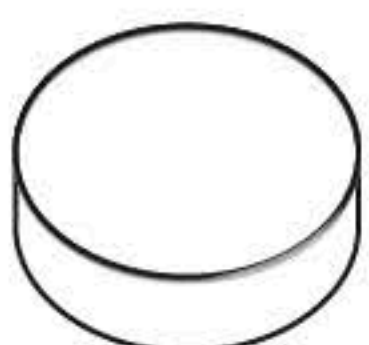
X 6



X 6



X 6



LE CARROM

Le CARROM est un jeu qui se joue de deux à quatre joueurs. Au centre du plateau sont disposés 9 pions blancs, 9 pions noirs et un pion rouge également appelé "reine".

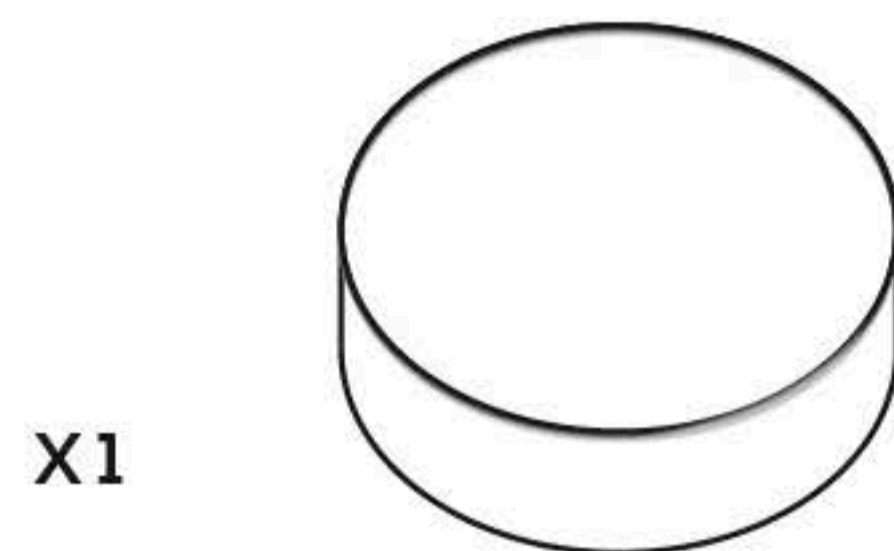
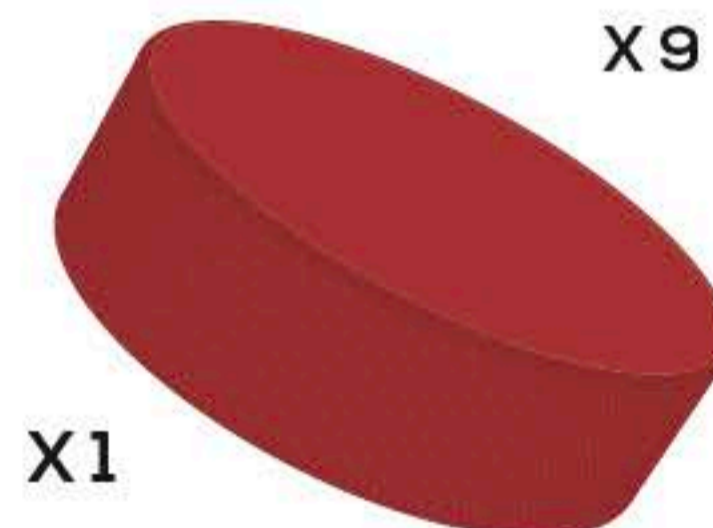
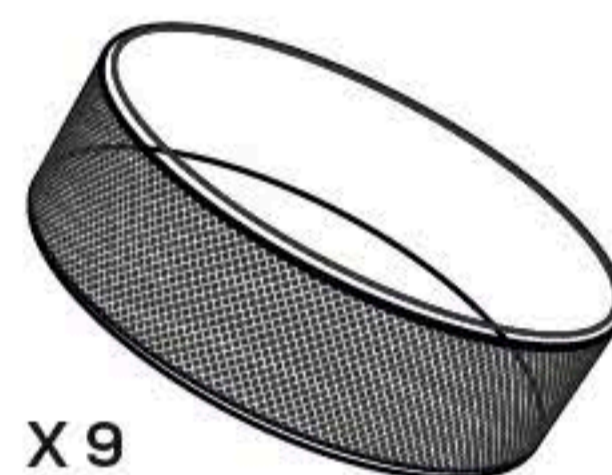
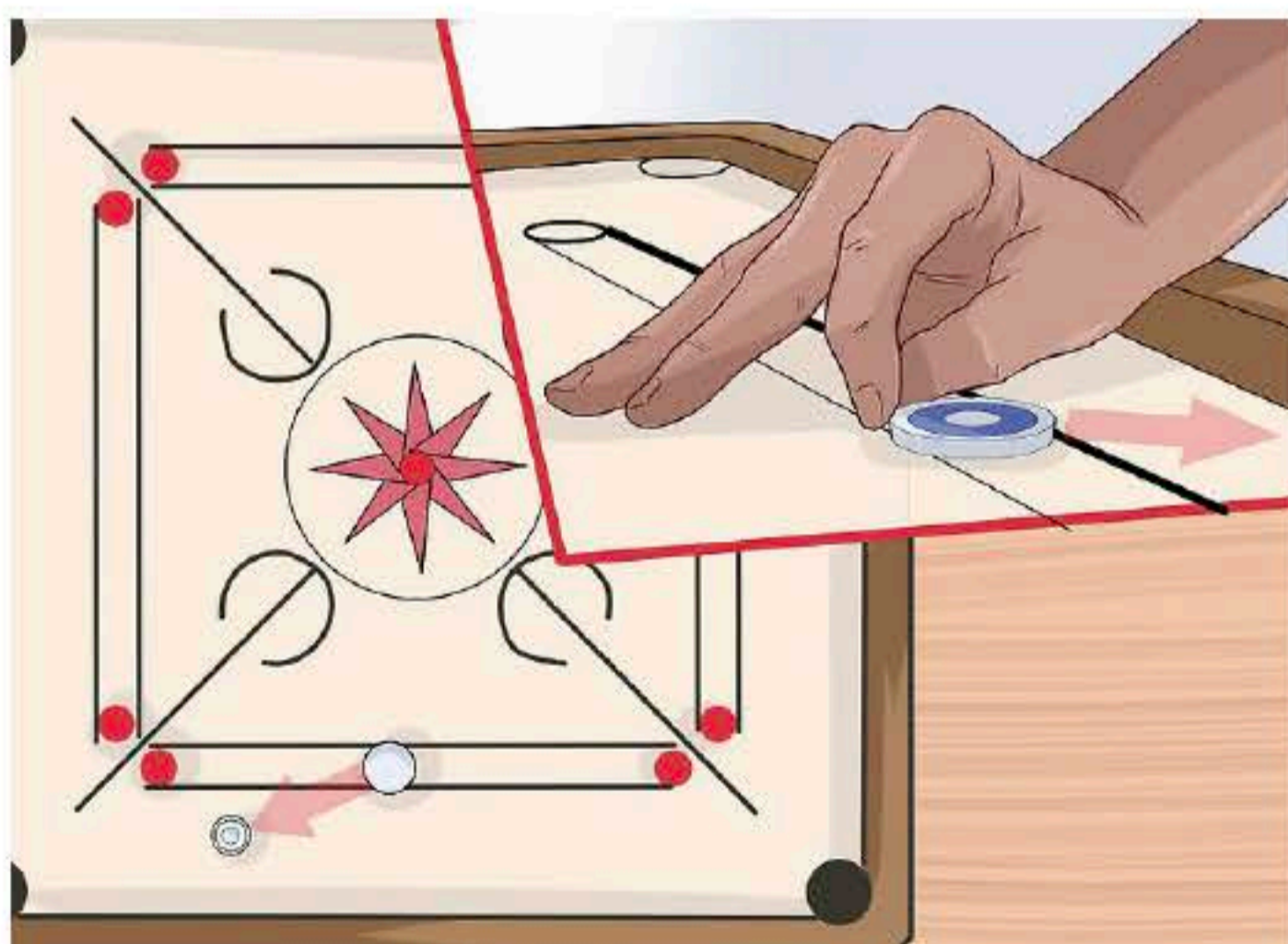
Celui qui commence a les pions blancs, et le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.

Le palet doit toujours toucher les deux lignes de cette zone de tir. Il est possible de viser n'importe quel pion (les tirs en arrière étant donc autorisés).

Tant que le joueur rentre ses pions, il continue de jouer, reprenant à chaque fois le palet afin de le repositionner où il le souhaite sur les deux lignes face à soi ou maximum en plein sur un des ronds rouges. Dès qu'il manque son coup, c'est au tour de son adversaire de prendre la main.

Celui qui remporte le plateau est celui qui rentre tous ses pions le premier, et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau.

Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.



LE JEU DU PALET

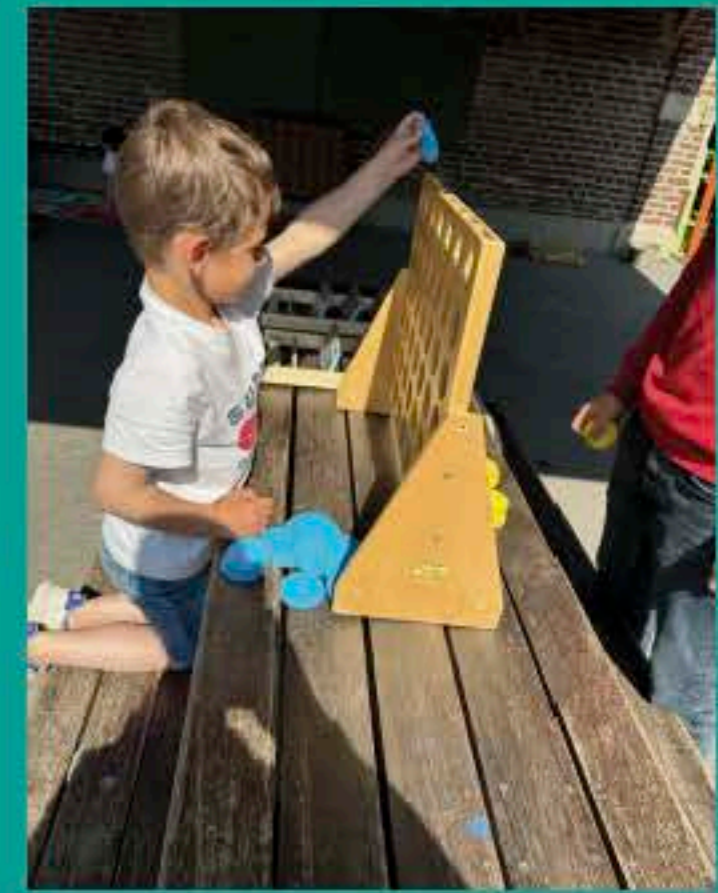
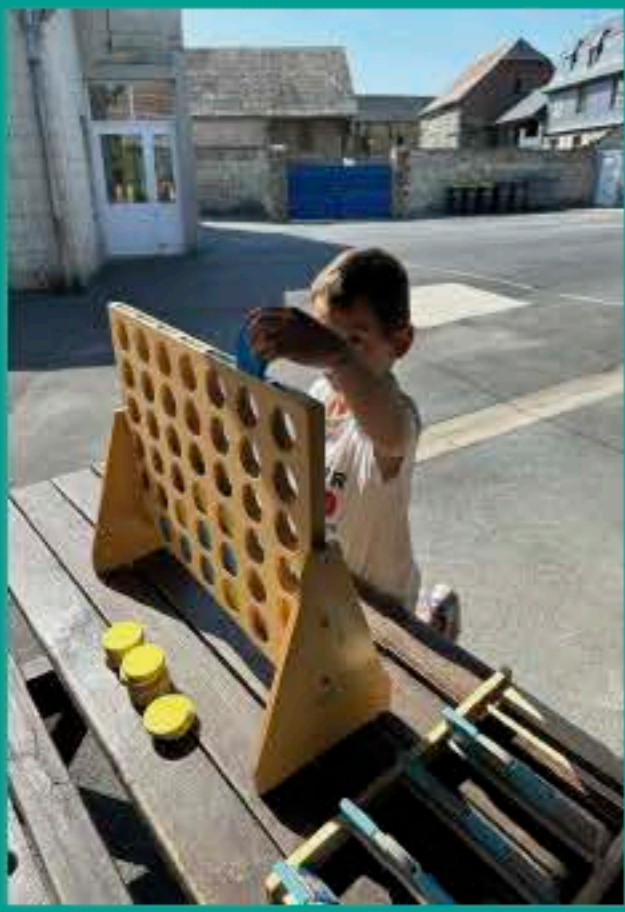
Le jeu du Palet consiste à lancer des palets le plus près possible d'un autre palet plus petit (cochonnet), préalablement lancé sur une surface délimitée.

La surface de jeu est une plaque de métal ou de bois qui délimite le cadre du jeu. Cette surface peut être plane ou légèrement inclinée, selon les variantes du jeu. Le palet cible, appelé "le palet de référence", est positionné au centre de la surface ou à un endroit spécifique défini par les règles.

Les joueurs lancent leurs palets depuis une zone de lancement désignée, en essayant de rapprocher leur palet du palet de référence tout en évitant de le pousser ou de le déplacer. Le joueur dont le palet est le plus proche du palet de référence à la fin de chaque tour marque des points.

Les règles peuvent varier en fonction des régions ou des préférences des joueurs, mais l'objectif principal reste de maîtriser la précision du lancer pour accumuler le plus de points possible.





OFFICE D'ANIMATION DES CRÊTES PRÉARDENNAISES

accueiloacp@gmail.com

03 24 35 34 33

f @oacp



1 Rue Cécilia Gazanières
08430 LAUNOIS - SUR - VENCE