

# JEUX EN BOIS



## Passe Trappe

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x41 cm

Fourni avec housse de protection, table et 10 palets, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

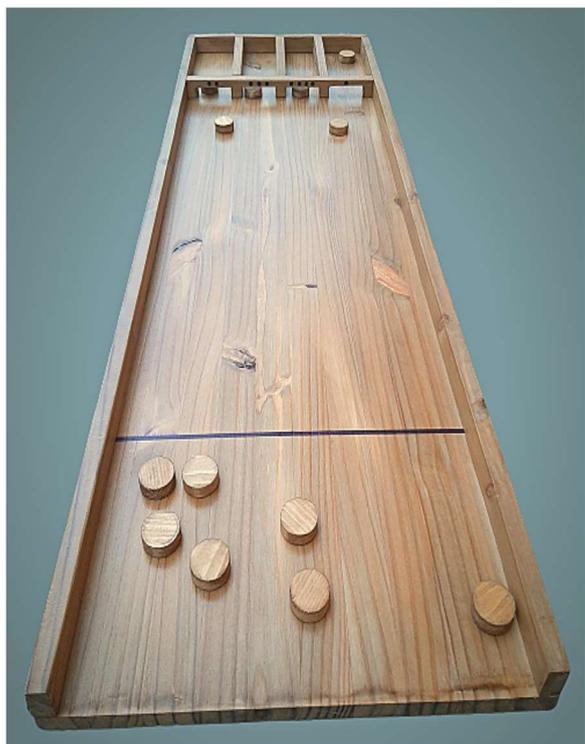
Chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe.

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.

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.



## Billard Hollandais

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x41 cm

Fourni avec housse de protection, table et 30 palets, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Chaque joueur dispose de 30 palets en bois qu'il doit faire glisser vers les 4 casiers du haut en les poussant ou à la pichenette. Mais il ne faut pas viser n'importe comment !

Essayez de créer des « lignes ». Une ligne est constituée par un palet dans chaque casier et elle rapporte 20 points.

Si en revanche vous n'avez que 2 palets dans le casier à 4 points, et 3 dans le casier à 2 points vous aurez 14 points (8 + 6).

Tout comme au billard, vous pourrez pousser les palets entre eux pour les amener dans les bons casiers. Vous jouerez chacun votre tour, le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.

[EURL GARY'S BAND ANIMATION, 4 rue des trois marteaux 17170 BENON- Tél 0609225586](http://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/)

<https://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/> – Email : [garysband@wanadoo.fr](mailto:garysband@wanadoo.fr)



## Billard Caroussel

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x51 cm

Fourni avec housse de protection, table, 8 boules, 1 queue, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue ou à la main de rentrer les 8 billes dans les trous du haut, 2 essais par bille. Si la bille ne rentre pas dans un trou, elle sera placée dans la case 0.

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes et la valeur des cases bonus où elles arrivent après être passées par le labyrinthe intérieur.

Si une bille arrive dans la case D (départ), elle peut être rejouée et l'on comptera de nouveau la valeur du trou par lequel elle passera. Toute bille sortie du jeu ne pourra être rejouée.



## Billard Japonais

A partir de 5 ans

Dimensions: 124x54 cm

Fourni avec housse de protection, table et 10 boules, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés. Attention deux essais par boule.

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, 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.

[EURL GARY'S BAND ANIMATION, 4 rue des trois marteaux 17170 BENON- Tél 0609225586](http://EURL GARY'S BAND ANIMATION, 4 rue des trois marteaux 17170 BENON- Tél 0609225586)

<https://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/> – Email : [garysband@wanadoo.fr](mailto:garysband@wanadoo.fr)



## Table à glisser

A partir de 5 ans  
 Dimensions: 122x51 cm  
 Fourni avec housse de protection, table, 2 poignées, 1 palet en bois, règle du jeu  
 Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

À chaque fois que vous parvenez à marquer un but, vous marquez 1 point. Le gagnant est le premier à atteindre 5 points, mais il faut 2 points d'écart pour gagner ; par exemple si les 2 joueurs sont à 4 à 4, le score minimum sera 6 à 4 pour avoir un gagnant et ainsi de suite.

La ligne du milieu ne peut être franchie par la poignée des joueurs. Tous les coups directs et indirects sont permis.  
 Jeu physique, que le meilleur gagne !



## Aérobilles

A partir de 5 ans  
 Dimensions: 122x51 cm  
 Fourni avec housse de protection, table, 10 boules, 1 queue, règle du jeu  
 Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

**Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue en bois ou à la main.  
 Chaque bille peut être lancée 2 fois.**

- Si, après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille compte pour zéro point.
- Si, sur les 5 premières billes, le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui.
- Si l'une des 5 premières billes marque au moins 10 points, le joueur peut continuer et jouer la deuxième série de billes.

Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur.



## Jeux de bâtonnets géant

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x51 cm

Fourni avec housse de protection, table, 16 bâtons, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

On tire au sort le joueur qui commencera.

Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets, puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1-2 ou 3 bâtonnets. Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.



## Jeux de la grenouille

A partir de 5 ans

Dimensions: 85x45x65 cm

Fourni avec housse de protection, 8 palets métal

Tarif 42 € ttc/jour

### Règles du jeu

A chaque début de partie, vous disposez de **8 palets en fonte**. Placez vous à 2 mètres du jeu et tentez de **viser la bouche de la grenouille**. Celle-ci rapporte 2000 points. Toutefois il y aura 13 autres endroits où vous pourrez loger les palets. En fonction de la difficulté pour atteindre les emplacements vous marquerez plus ou moins de points.

Les joueurs jouent chacun leur tour les 8 palets de grenouille et retiennent leur score. Celui qui remporte le plus de points gagne la partie. Qui d'entre vous sera le meilleur joueur ?

## Jeu de Gruyère

A partir de 4 ans

Dimensions: 164x61 cm

Fourni avec housse de protection, 1 bille, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Le jeu Gruyère est un jeu géant pour enfants et adultes, permettant de créer de belles animations et challenges avec 2 variantes (en compétition ou en solo). Ce jeu allie finesse et stratégie et nécessite à la fois concentration et focus (instant court mais intense), idéal pour le développement de la motricité fine de votre enfant.

Assurément, car le jeu consiste à éviter les fameux trous de ce célèbre fromage et d'arriver en haut du parcours avec sa boule. Plusieurs parcours possibles, le joueur doit éviter les trous avec la boule de 3 cm

La progression sur le gruyère se fait à l'aide de fils sur lesquels le joueur tire. Le jeu est muni d'un réceptacle en tissu très pratique qui permet de recevoir la bille.



## Double Chinois

A partir de 4 ans

Dimensions: 122x51 cm

Fourni avec housse de protection, table, 8 boules, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu ( deux versions)

**1-** Les joueurs disposent chacun d'un couloir et de 4 boules en bois. Au top départ les joueurs vont tenter d'être le premier à remplir les 4 trous de leur couloir par une bille. Ils devront donc être vigilants à ne pas lancer trop fort leurs boules en bois pour ne pas que celles-ci se retrouvent dans le camp adverse.

Si l'un des joueurs se retrouve sans boule, il devra attendre qu'une bille revienne dans son camp. Cette version de jeu demande de la concentration de la part des joueurs mais également de l'adresse pour lancer suffisamment rapidement ses boules avec le bon dosage afin que celles-ci ne filent pas tout droit chez l'adversaire,

**2-** Dans ce cas, les parties sont plus courtes et vous pouvez vous équiper d'un minuteur ou d'un sablier qui vous laissera entre 1 et 2 minutes pour tenter de remplir un maximum de trous. Une fois le temps écoulé, on compte les trous remplis par chaque joueur. Celui qui fait le plus grand nombre de trous remplis remporte la partie.

Si les joueurs arrivent à égalité ou n'ont pas réussi à placer de boule durant leur partie, alors la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur rempli un trou ou distance son adversaire. Dans les 2 cas, ce jeu présente beaucoup de rebondissements et de surprises : effectivement les boules passent d'un camp à l'autre et les joueurs peuvent avantager leur adversaire sans le vouloir !





## Billard à rebonds

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x51 cm

Fourni avec housse de protection, table, 5 palets, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

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 et ensuite 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.

Ajouter une touche encore plus fun à votre billard à rebonds en ajoutant 3 palets de couleur rouge et 3 palets de couleur noire.

Cela vous permettra de jouer à une toute autre version de jeu !

Les joueurs vont chacun leur tour propulser leurs palets. Le but ici est d'être le premier joueur à atteindre au moins 25 points. Les palets touchant une ligne seront comptés pour le point supérieur ou inférieur en fonction de la position du palet (plus d'un côté que de l'autre).



## Culbuto

A partir de 5 ans

Dimensions: 122x41 cm

Fourni avec housse de protection, table, 6 boules, règle du jeu, 1 arceau haut de jeu pour enfants

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Toutes les boules se jouent en même temps. Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement. Le jeu est placé sur une rotule, et en le prenant par sa base, le joueur essaye de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie basse en haut du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.

Il y a également bien d'autres façons de varier les plaisirs :

- en jouant les boules une à une ;
- en lançant les boules à la main au lieu de les faire rouler grâce à l'inclinaison du plateau ;
- en formant des équipes, chaque joueur lançant une ou deux boules chacun ;
- l'arceau permet de boucher la case de rangement pour les enfants mais aussi se transformer en billard japonais,

Culbuto

## Laby Toupie



A partir de 4 ans

Dimensions: 60x25 cm

Fourni avec housse de protection, table, 6 toupies,  
règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du jeu (devant les 5 pitons en ligne.) Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous.

Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué ses 6 toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant. Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de

points.

## Fermez la boîte



A partir de 7 ans

Dimensions: 60x25 cm

Fourni avec housse de protection, table, 2 dés,  
règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Après un lancé de dés le joueur ferme les boîtes dont les chiffres correspondent au tirage, soit en décomposant les 2 points de chaque dé, soit en les additionnant.

Supposons qu'il fasse 5 et 3, il peut fermer l'alvéole 8, ou les alvéoles 7 et 1, 6 et 2, 5 et 3, 4 et 4.

Les possibilités se réduisent au fur et à mesure.

Un joueur continue à lancer les dés tant qu'il peut fermer des alvéoles.

Quand il ne peut plus fermer les alvéoles correspondant à son tirage, la somme des chiffres des alvéoles non fermées lui est comptée ; les dés passent alors au suivant qui recommence après avoir ouvert toutes les alvéoles.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le score convenu, auquel cas il est éliminé et la partie recommence avec les joueurs restants ; le dernier a gagné. le gagnant est celui qui a marqué le moins de points.

[EURL GARY'S BAND ANIMATION, 4 rue des trois marteaux 17170 BENON- Tél 0609225586](http://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/)

<https://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/> – Email : [garysband@wanadoo.fr](mailto:garysband@wanadoo.fr)



## Jeu de lancer - Accroche-toi

A partir de 4 ans

Dimensions: 60x25 cm

Fourni avec housse de protection,, 6 boules, règle du jeu

Tarif 15 € ttc/jour

### Règles du jeu

Un beau jeu de lancer et d'adresse. Le but est d'accrocher les 2 boules reliées par un fil aux barres du jeu. Les joueurs se placent à environs 6/8 mètres du jeu et lancent leurs boules pour tenter de les enrouler sur les barres du jeu. Marquez plus ou moins de points en fonction de là où vous accrochez les boules en bois. Le plus haut barreau rapporte le plus de points.

## Blason Cible



A partir de 5 ans

Dimensions: 59x48 cm

Fourni avec housse de protection, 9 anneaux, règle du jeu

Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

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

[EURL GARY'S BAND ANIMATION, 4 rue des trois marteaux 17170 BENON- Tél 0609225586](http://EURL.GARY'S.BAND.ANIMATION,4.rue.des.trois.marteaux.17170.BENON-Tel.0609225586)

<https://www.structuresgonflables17.fr/jeux-en-bois/> – Email : [garysband@wanadoo.fr](mailto:garysband@wanadoo.fr)



## Puissance 4 XL

A partir de 4 ans  
 Dimensions: 90x95 cm  
 Fourni avec housse de protection, , 42 palets  
 règle du jeu  
 Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

**4 et c'est gagné ! Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le premier qui construit une ligne gagne la partie.**



## CORNHOLE

A partir de 10 ans  
 Dimensions: 60x120 cm  
 Fourni avec housse de protection, , 6 sacs, règle du jeu  
 Tarif 30 € ttc/jour

### Règles du jeu

Le Cornhole se joue soit à 4 ou à 2 en duel, Les cornholes doivent être placés l'un en face de l'autre à une distance 8 m

Vous aurez 4 sacs de grains en votre possession. Jetez- les vers la planche en face. Le but étant de les mettre dans le trou.

- Un sac dans le trou = 3 points
- Un sac sur la planche = 1 point
- Un sac en dehors = 0 points

Mais vous allez jouer chacun votre tour. Du coup, votre adversaire pourra vous pousser à l'extérieur du plateau en cours de route !

Ou alors, il pourrait aussi vous faire rentrer dans le trou par inadvertance ... Dans ce cas, ça vous fera 3 points.

Quand tous les sacs sont joués, faites le compte des points et recommencez une manche depuis l'autre côté. Si vous jouez à 4, restez à votre place, les joueurs en face font le compte des points avant de les jouer à leur tour vers votre planche de Cornhole.

La première équipe qui atteint les 21 points remporte la partie.

Lors d'une partie de cornhole, une **faute est commise lorsque** :

- Le pied d'un joueur de cornhole dépasse la ligne de faute de pied, ce qui est appelé une faute de pied.
- Un joueur lance un sac avant que l'adversaire n'ait lancé tous ses sacs.

Si un joueur commet une faute, son lancer est invalidé au moment où la faute a été commise et le sac doit être retiré s'il a atterri sur la surface de jeu

## Dominos Géant



A partir de 4 ans  
Dimensions: 15x7,5x1,5 cm  
Fourni avec housse, , 28 pièces, règle du jeu  
Tarif 12 € ttc/jour

### Règles du jeu

Chaque joueur reçoit 7 dominos au début de la partie, Le joueur qui possède le domino le plus élevé du double chiffre commence ou le domino le plus élevé (si pas de double), Le jeu commence en sens inverse, Chaque joueur doit placer un de ses dominos à l'une des extrémités du jeu correspondant au même numéro, S'il ne peut pas jouer, il devra piocher le nombre de pièces nécessaires pour jouer. Si le sac est vide, il passera son tour. Les doubles sont placés perpendiculairement

Le gagnant sera celui qui n'aura plus de dominos ou si le jeu est bloqué, celui qui à le moins de points.

## Molky - Quilles Finlandaises

A partir de 6 ans  
Dimensions : 14x5 cm  
Fourni avec housse, 12 quilles, 1 cylindre, règle du jeu  
Tarif 12 € ttc/jour

### Règles du jeu

Le principe du jeu est de faire tomber les quilles (1 à 12) à l'aide du lanceur appelé Mølky. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie

Les quilles sont placées à 3/4m des joueurs (plan sur règle du jeu). Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever, sans la déplacer. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le Mølky (interdit de le faire rouler).

Il y a deux façons de marquer des points :

- Si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus
- Si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille 12 et la fait tomber seul : il marque 12 points ; s'il fait tomber le 12 et la 4, il ne marque que 2 points ( 2 quilles)

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée ENTIEREMENT et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui à totaliser exactement 50 points, si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

