

CORNHOLE SET

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 6 ans et +

Nombre de joueur : 2 à 4 joueurs

Durée moyenne d'une partie : 30 mn



DESCRIPTION :

- QUELLES SONT LES DIMENSIONS DU JEU DE CORNHOLE ?

Dimension de la planche inclinée avec les pieds repliés : 50 cm x 90 cm x 5,5 cm.

Dimension des sacs : 13 cm x 13 cm

Poids d'un sac : 350 g

Poids total : 8kg

- CONTENU DE LA BOÎTE :

1 planche en bois

4 sacs rouges

4 sacs bleus

- LES RÈGLES DU JEU :

Visez la planche et lancez les sacs pour atteindre les 21 points !

Les joueurs se placent entre 4 mètres et 8 mètres de la planche en fonction du niveau de difficulté choisi.

Chacune leur tour, les équipes lancent un sac sur la planche.

Une fois les 8 sacs lancés, la manche est terminée et les points sont comptés.

Les manches se succèdent jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 21 points pour gagner.

- COMMENT COMPTER LES POINTS ?

Rassurez-vous, la règle pour compter les points est plus compliquée à expliquer qu'à appliquer.

1. Une fois les 8 sacs lancés, chaque équipe compte ses points : 1 point par sac sur la planche et 3 points par sac dans le trou.

2. L'équipe ayant marqué le plus de points sur la manche soustrait les points marqués par la 2e équipe et ajoute la différence à son score.

Exemple : l'équipe rouge marque 6 points. L'équipe bleue marque 2 points. L'équipe rouge gagne et ajoute alors 4 points à son score.

DÉTANQUE

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 7 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 12 Joueurs

Durée moyenne d'une partie : entre 15 et 30 mn



DESCRIPTION :

- **CONTENU DE LA BOÎTE :**

6 caboules rouges,

6 caboules noires,

1 cochodé,

- **REGLE DU JEU :**

La détanque, c'est un mélange de trois jeux tout aussi connus : la pétanque, les dés et le célèbre Uno ! Au lieu de lancer un cochonnet et des boules en métal, on lance un "Cochodé" et des "Caboules" en bois. Comme à la pétanque, 2 équipes vont tenter de se rapprocher le plus près possible du Cochodé® pour marquer des points. Les faces des Caboules® et du Cochodé® vont alors modifier les règles et le comptage des points pendant la partie. Mélange de stratégie, technique et d'un peu de hasard.

GIANT TIC TAC TOE

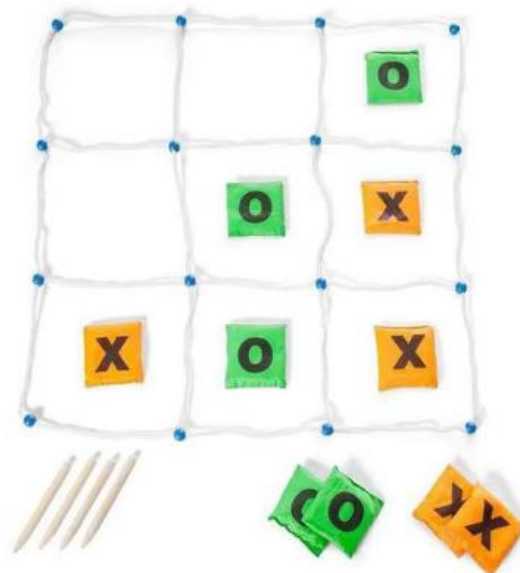
(morpion géant)

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 4 ans et +

Nombre de joueurs : 2 et +

Durée moyenne d'une partie : 10 mn



DESCRIPTION :

- CONTENU DE LA BOÎTE :

5 sacs rouges

5 sacs jaunes,

1 corde "plateau jeu"

4 baguettes en bois.

- REGLE DU JEU :

Déposez les cordes "plateau de jeu" correctement au sol et essayez d'être le 1er à aligner trois sacs.

Renforcez la difficulté du jeu en lançant les sacs le plus loin possible.

Possibilité de l'adapter en fonction des niveaux, du nombre de personnes et des objectifs visés.

JEU DE KUBB

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée moyenne d'une partie : 25 mn

DESCRIPTION :

- **CONTENU DE LA BOÎTE :**

1 roi

4 piquets

6 lanceurs

10 Kubbs

1 sac de transport

- **REGLE DU JEU :**

Le KUBB est un jeu de précision et de stratégie qui oppose 2 équipes.

De 2 à 12 joueurs, votre objectif est de renverser, à l'aide des bâtons,) les Kubbs adverses, puis de tenter de renverser le roi pour gagner la partie.

- **MISE EN PLACE :**

Les pieux de marquage sur le terrain sont placés de manière à former un rectangle (voir image). Cinq kubbs sont placés sur chacune des lignes de base, à égale distance les uns des autres. Le roi est placé debout au centre du terrain.

- **DEROULEMENT DU JEU :**

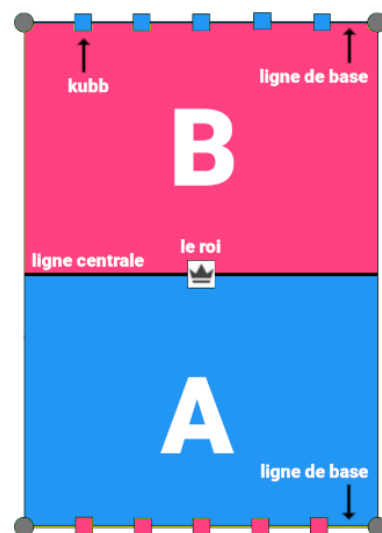
L'équipe A lance deux bâtons depuis leur ligne de base, vers les kubbs de base de l'adversaire.

Les kubbs qui ont été renversés avec succès par l'équipe A sont ensuite lancés par l'équipe B sur la moitié du terrain de l'équipe A. Ces kubbs renversés sont replacés à l'endroit où ils sont tombés.

L'équipe B lance alors quatre bâtons sur les kubbs de l'équipe A, renversant d'abord tous les kubbs de terrain encore debouts, et ensuite seulement les kubbs de la ligne base.

Lorsqu'une équipe est incapable de renverser tous les kubbs du terrain avant la fin de leur tour, le kubb le plus proche de la ligne centrale devient la ligne de base de lancer pour l'équipe adverse.

Le jeu continue de cette manière, les équipes A et B lançant à tour de rôle les six bâtons, jusqu'à ce qu'une équipe soit capable de renverser tous les kubbs du côté de l'autre équipe. Cette équipe peut maintenant tenter de renverser le roi. La première équipe qui renverse le roi, remporte la partie. Une équipe qui renverse accidentellement le roi pendant le match, perd immédiatement la partie.



JEU DE PALETS BRETON

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 7 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Durée moyenne d'une partie : 25 mn



DESCRIPTION :

- **CONTENU DE LA BOÎTE :**

1 planche en bois

12 palets en fonte, numérotés de 1 à 12 (6 gris foncé - 6 gris clair)

1 maître (petit palet)

Poids complet du kit : 6 kg

- **REGLES DU JEU :**

Le jeu de palets breton est un sport de précision qui oppose 2 joueurs ou 2 équipes (de 2 à 4 joueurs).

Placez-vous à 5 m (distance officielle) de la planche. N'hésitez pas à vous rapprocher si vous débutez.

Lancez les palets pour vous rapprocher au plus près du maître (le petit palet) et marquer des points.

A 12 points, vous gagnez la partie. En cas d'égalité au bout des 2 parties, la belle se joue en 15 points.

QUILLES FINLANDAISES (MÖLKKY)

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 2 joueurs et +

Durée moyenne d'une partie : 20 mn



DESCRIPTION :

- **CONTENU DE LA BOÎTE :**

12 quilles (numérotées de 1 à 12)

1 lanceur

1 étui de rangement

- **REGLES DU JEU :**

Le jeu de quilles finlandaises est un jeu de précision qui oppose plusieurs joueurs ou 2 équipes.

Placez-vous à 4 m des quilles (ajustez en fonction du niveau de difficulté souhaité) et faites-les tomber à l'aide du lanceur, notez le nombre de points.

Pour gagner la partie, totalisez EXACTEMENT 50 points. Si vous dépassez ces 50 points, vous retomber à 25 points.

Règles supplémentaires : si un joueur ou une équipe lance 3 fois le lanceur sans faire tomber une seule quille alors, l'équipe ou le joueur en question divise son score par deux.

SPIKE BALL

Jeu d'extérieur

Age conseillé : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée moyenne d'une partie : 20 mn



DESCRIPTION :

- **CONTENU DE LA BOÎTE :**

1 cible avec 5 pieds et son filet (diamètre 90 cm, hauteur 20 cm, poids 1,5 kg)

3 balles Spikeball

1 sac de transport et 1 livret

- **REGLES DU JEU :**

Une des 2 équipes débute la partie en tant que serveuse, l'autre receveuse.

Pour commencer, les joueurs se placent de part et d'autre du filet et demeurent fixes. Tous se placent à une distance réglementaire d'1,80 m du filet, y compris le serveur, sauf le receveur. Ce dernier est libre de se positionner à la distance de son choix pour tenter de réceptionner la balle qui va lui être servie.

Une fois bien placé, il fait donc le service avec la main et envoie la balle sur le trampoline, placé au centre, en direction du joueur adverse désigné comme receveur.

À partir de ce moment, le service étant engagé, les joueurs sont enfin libres de se déplacer. Ils peuvent alors tourner autour du filet comme ils le souhaitent. Les joueurs effectuant les services successifs de la partie doivent alterner selon un ordre de service préalablement déterminé entre les joueurs.

Le joueur ayant réceptionné la balle dans le camp adverse doit à son tour la renvoyer au centre, sur le filet trampoline, et pour ce faire, il dispose avec son coéquipier de trois touches. Son équipe a donc droit à trois contacts avec la balle pour la renvoyer sur le filet. Si au bout des trois contacts, la balle n'a toujours pas atteint le filet pour rebondir, le point est attribué au camp adverse.

Le but est donc de renvoyer sans cesse la balle sur le filet.

Un même joueur ne peut toucher la balle deux fois de suite et il n'est pas non plus possible de se servir de ses deux mains. Toutes les parties du corps peuvent servir à renvoyer la balle. L'échange se poursuit tant que les deux équipes parviennent à se renvoyer la balle dans le respect des règles. Il cesse lorsque la balle n'a pas réussi à rejoindre le filet dans le nombre de touches imparti, lorsqu'elle a effectué plus d'un rebond sur le filet ou encore si elle a touché le cadre avant le filet. Le point est ainsi attribué à la dernière équipe ayant réussi à renvoyer la balle au centre dans le respect des règles précédemment évoquées.

Une partie se remporte en 11,15 ou 21 points (avec 2 points d'écarts), le nombre étant à définir en début de partie.

TOSSIT

Jeu d'extérieur/d'intérieur

Age conseillé : 3 ans et +

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Durée moyenne d'une partie : 20 mn

DESCRIPTION :

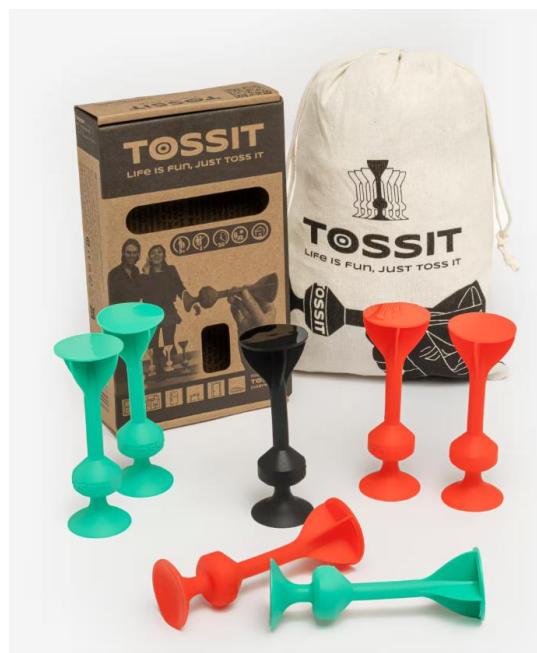
- **CONTENU DE LA BOITE :**

3 Tossits rouges

3 Tossits cyan

1 Jack (Tossit servant de cochonnet)

1 sac de transport



- **REGLES DU JEU :**

Où jouer ?

Toute surface plate sur laquelle les ventouses fonctionnent peut convenir.

Comment lancer ?

Tenez le Tossit à l'arrière, à la base des ailettes. Jetez-le comme une fléchette.

Règle classique :

- 1 contre 1, 3 Tossits chacun, 1 Jack

- 2 contre 2, 3 Tossits chacun, 1 Jack : 2 jeux de préférence

- 3 contre 3, 2 Tossits chacun, 1 Jack : 2 jeux nécessaires

L'objectif est d'atteindre 13 points avant votre adversaire en lançant votre Tossit le plus près possible du cochonnet (Jack).

Pendant que votre équipe reste la plus proche, l'équipe adverse doit lancer jusqu'à ce qu'elle se rapproche. L'équipe qui gagne le tour lance le Jack le tour suivant.

Règle pour duel :

Choisissez deux surfaces identiques, idéalement sur une table ou sur le sol. Faites face à votre adversaire et gardez une distance de 3 à 4 mètres entre vous.

Le premier joueur doit lancer les 7 Tossits (Jack en dernier) sur la surface de son adversaire.

Le but est de coller le plus de Tossits possible et de le valider avec le Jack à la fin.

Une fois que vous avez réussi à coller le Jack sur la surface désignée, chaque Tossit collé rapporte un point.

Le premier à atteindre 21 points gagne.