

# BATAILLE NAVALE

## Règle du jeu

### Objectif

Couler tous les bateaux de l'adversaire en devinant leurs positions sur la grille.

### Règle du jeu

Chaque joueur dispose ses bateaux sur sa grille sans les montrer à l'adversaire. Les bateaux doivent être placés horizontalement ou verticalement, sans se chevaucher.

À tour de rôle, les joueurs annoncent une case (ex : A5).

- Si un bateau est touché, le joueur adverse annonce « **Touché** ».
- Si aucun bateau n'est présent, il annonce « **À l'eau** ».
- Lorsqu'un bateau est entièrement touché, il annonce « **Coulé** ».

Le joueur qui coule tous les bateaux de son adversaire gagne la partie.

### Accessoires

2 grilles en bois  
Bateaux en bois ou magnétique  
Chevilles ou pions de marquage



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuxenbois](https://www.instagram.com/makajeuxenbois)

Marven & Camille

# BILLARD À REBONDS

## Règle du jeu

### Objectif

Marquer un maximum de points en faisant glisser les palets sur le plateau afin qu'ils s'arrêtent dans les meilleures zones de score.

### Règle du jeu

Le plateau est posé à plat sur une surface stable. Chaque joueur dispose de 5 palets. À tour de rôle, chaque joueur fait glisser ses palets vers le haut du jeu.

Les palets rebondissent sur les deux élastiques puis reviennent vers le bas de l'autre côté de la barre centrale. Le joueur doit doser la force de lancement et calculer l'angle de tir pour viser les meilleures zones.

Si un palet s'arrête à cheval sur deux cases, le score le plus faible est comptabilisé. (*exemple : si un palet est entre **10 et 20 points**, le score retenu est **10 points***).  
Si un palet dépasse la ligne basse de la case 5 ou s'arrête à cheval sur celle-ci, il marque 0 point.

#### Décompte des points :

Les points correspondent aux valeurs indiquées sur les cases du plateau (5,10,20, etc.). Seuls les palets correctement arrêtés dans une case comptent pour le score.

#### Déroulement de la partie :

Chaque joueur joue avec ses 5 palets. Une manche se termine lorsque tous les palets ont été lancés. Les joueurs additionnent leurs points à la fin de chaque manche. Les joueurs déterminent à l'avance le nombre de manches à jouer.

#### Fin de partie :

La partie se termine après le nombre de manches fixé au départ.  
Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

### Accessoires

1 plateau de jeu avec élastiques  
5 palets par joueur



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

# BILLARD HOLLANDAIS

## Règle du jeu

### Objectif

Lancer les palets individuellement par un mouvement du bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les compartiments, peuvent être poussés par les palets suivants, selon le principe du billard.

### Règle du jeu

**1** • La partie se joue en 3 fois; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restant, une deuxième, puis une troisième fois.

**2** • 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



1 palet dans compartiment 2 = **2 points**  
2 palets dans compartiment 3 = **6 points**

1 palet dans compartiment 1 = **1 point**  
**Total du score = 9 points**

### Accessoires

30 palets - 47 x 13 mm



2 à 4 joueurs | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

# BILLARD POIRE

## Règle du jeu

### Objectif

Marquer 10 points en envoyant la bille de liège dans le trou d'un adversaire, tout en évitant qu'elle tombe dans son propre trou.

### Règle du jeu

Le Billard Nicolas se joue de 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur dispose d'une poire (*soufflet*) placée dans une lyre.  
Le joueur utilise sa poire pour repousser la bille de liège et tenter de la faire tomber dans le trou d'un adversaire.  
Chaque fois qu'un joueur marque, il gagne **1 point**.

Le premier joueur qui atteint 10 points remporte la partie.

#### Coups interdits :

Pendant la partie, il est interdit :

- Sortir la poire de son emplacement (lyre)
- Souffler avec la bouche
- Toucher la bille avec la main
- Bouger le billard pour dévier la trajectoire de la bille

#### Décompte des points :

1 bille tombée dans le trou d'un adversaire = **1 point**  
Le premier joueur à 10 points gagne la partie  
(les compteurs de points peuvent être suivis avec les bouliers)

## Contact & Réservation

# CORNHOLE EN DUEL

## Règle du jeu

### Objectif

Le gagnant est le premier qui parvient à marquer 21 points

### Règle du jeu

Les 2 planches sont posées sur le sol, face à face, à une distance de 8,2m.

**À 4 joueurs** - Un joueur de chaque équipe se place de chaque côté d'une planche, sans dépasser l'avant de celle-ci, et récupère les 4 sacs de sa couleur.

Ils effectuent les lancers de la première manche, puis les joueurs changent à la manche suivante, en se positionnant face à la planche opposée.

**À 2 joueurs** - Chaque joueur prend les 4 sacs de sa couleur et se place de chaque côté de sa planche. Les joueurs lancent leurs sacs un par un et à tour de rôle. Les sacs restent en place sur la planche jusqu'à la fin de la manche.

Un sac dans le trou rapporte **3 points** et **1 point** s'il atterrit sur la plate-forme. Les sacs tombés au sol ou ayant touché le sol avant d'atterrir sur la planche valent **0 point**.

Un lancer peut pousser un autre sac à l'extérieur de la planche ou dans le trou. Seule l'équipe ayant marqué le plus de points comptabilise le score, en ne retenant que la différence avec l'équipe adverse (score d'annulation). L'équipe qui marque commence la manche suivante.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne ou dépasse **21 points**.

### Accessoires

2 plateaux et 16 sacs (8 marron / 8 beige)



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

# CORNHOLE

## Règle du jeu

### Objectif

Le gagnant est le premier qui parvient à marquer 21 points

### Règle du jeu

La planche est posée au sol. Les joueurs se placent derrière une ligne située à environ 8,20 m de la planche (*distance adaptable selon l'âge des joueurs*).

**À 4 joueurs** - Chaque équipe dispose de 4 sacs de sa couleur.  
Une équipe commence : un joueur lance ses 4 sacs, un par un. L'équipe adverse fait ensuite de même avec ses 4 sacs. Les sacs restent en place sur la planche jusqu'à la fin de la manche. À la manche suivante, ce sont les autres joueurs de chaque équipe qui prennent le relais.

**À 2 joueurs** - Chaque joueur joue avec 4 sacs de sa couleur et les lancers s'effectuent à tour de rôle, selon le même principe.

Un sac dans le trou donne **3 points** et **1 point** lorsqu'il atterrit sur la plateforme.  
Les sacs au sol ou ayant touché le sol avant d'atterrir sur la planche valent **0 point**.  
Un sac lancé peut pousser un autre sac à l'extérieur de la planche ou dans le trou.

Seule l'équipe qui totalise le plus de points marque et ne compte que les points supérieurs à ceux de l'équipe adverse (*score d'annulation*). C'est également l'équipe marquante qui commence la manche suivante.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne ou dépasse le score de **21 points**. (*Ceci est le calcul officiel des points*)

### Accessoires

1 plateau et 8 sacs (4 marron / 4 beige)



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

# GRENOUILLE

## Règle du jeu

### Objectif

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

### Règle du jeu

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes.

Dans ce cas, chaque joueur peut utiliser ses 8 palets ou ceux-ci sont partagés entre les joueurs de l'équipe.

- En une ou plusieurs manches;
- Sur un nombre de points déterminés à l'avance.

On tire au sort le joueur ou l'équipe qui jouera le premier. Chaque joueur se place à environ 3 mètres du jeu.

**BONUS** : L'équipe ou le joueur qui réussit à viser la "**Grenouille**" 4 fois sur 8 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.

D'autres conventions bien précisées avant la partie pourront être multipliées au gré des joueurs.

### Accessoires

10 palets en fonte laiton



2 joueurs et + | à partir de 7 ans.

### Contact & Réservation

# GRUYÈRE

## Règle du jeu

### Objectif

Le but pour les deux joueurs est de faire parcourir la bille entre les trous sans la laisser tomber et de réussir à la faire arriver en haut de la planche.

### Règle du jeu

Les règles du jeu du Gruyère sont simples et visent à faire remonter une boule à la base d'un plateau jusqu'au sommet en évitant les trous.

Le jeu se joue seul ou en compétition avec un autre joueur. Au départ, la boule est sur son support et le tout est placé à la base du plateau. Le joueur attrape une cordelette dans chacune de ses mains et tire sur les cordelettes pour éviter les trous et suivre des chemins conseillés.

Lorsque la boule est amenée au sommet, le joueur doit la faire tomber dans le trou central.

### Accessoires

2 files et 1 balle de chaque cotés



2 joueurs | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuxenbois](https://www.instagram.com/makajeuxenbois)

Marven & Camille

# HOCKEY SUR TABLE

## Règle du jeu

### Objectif

Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.

### Règle du jeu

A l'aide d'une pièce on tire au sort le joueur qui engagera la partie.  
A 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 ont un score de 4 points chacun, 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 !**

### Accessoires

2 poignées & 1 palet.



2 joueurs | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

# MARTEAUX

## Règle du jeu

### Objectif

Marquer des buts chez les autres joueurs tout en défendant ses propres buts, afin d'avoir le moins de points possible à la fin de la partie.

### Règle du jeu

Chaque joueur dispose d'un seul marteau pour défendre ses 2 buts.

Tous les joueurs jouent en même temps. Le but est de frapper la bille pour :

- Empêcher qu'elle rentre dans ses buts
- Marquer des buts chez les autres joueurs.

À chaque fois qu'un joueur reçoit la bille dans l'un de ses buts, il marque 1 point.

Lorsqu'un joueur atteint 10 points, il perd la partie.

#### Décompte des points :

1 but encaissé = **1 point**

Le joueur qui atteint **10 points** est éliminé / perd la partie.

#### Déroulement de la partie :

Tous les joueurs commencent en même temps. La bille circule librement et chacun doit défendre ses buts tout en attaquant ceux des autres. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points.

#### Fin de partie :

La partie se termine dès qu'un joueur arrive à **10 points**.

Le gagnant est le joueur qui, à ce moment-là, possède le moins de points.

### Accessoires

1 plateau de jeu  
1 bille & 1 marteau par joueur



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation



07 77 70 32 54



2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent



maka.jeuxenbois@gmail.com



makajeuxenbois

Marven & Camille

# MIKADO

## Règle du jeu

### Objectif

Ramasser les bâtons sans faire bouger les autres.  
Le joueur avec le plus de points à gagner.

### Règle du jeu

Position de départ :

Un joueur forme avec les 25 bâtons un paquet avec ses deux mains. Puis il fait en sorte de laisser tomber le paquet d'une façon que les bâtons se croise. Si il y a possibilité de remettre des bâtons sur les autres, il y a autorisation de remettre 3 sur les autres.

Le jeu : Chacun son tour, les joueurs peuvent essayer d'enlever un bâton du tas. S'il réussit, il peut essayer d'en prendre un second. Si un bâton bouge, le joueur perd son tour et c'est au prochain de jouer. Quand tous les bâtons sont enlevés vous pouvez alors compté les points à l'aide de la table de valeur.

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

Nombres et valeurs des bâtons :

- 1 bâton (*vert-jaune-bleu-jaune-vert*) **20 points/bâtons**
- 2 bâtons (*rouge-jaune-vert-jaune-rouge*) **10 points/bâtons**
- 3 bâtons (*vert-bleu-vert*) **5 points/bâtons**
- 4 bâtons (*bleu-jaune-bleu*) **3 points/bâtons**
- 15 bâtons (*jaune-rouge-jaune*) **2 points/bâtons**

### Accessoires

25 bâtons de 1m



2 joueurs et + | à partir de 8 ans.

### Contact & Réservation

# PALET FLÉCHETTE

## Règle du jeu

### Objectif

Marquer un maximum de points en lançant les fléchettes à ventouse sur la cible posée au sol.

### Règle du jeu

Le plateau est posé à plat sur le sol. Les joueurs se placent derrière une ligne de lancer définie à l'avance. À tour de rôle, chaque joueur lance ses fléchettes en direction de la cible.

- Chaque fléchette doit être lancée depuis la ligne de lancer.
- Seules les fléchettes restant collées à la cible comptent.
- Le score dépend de la zone touchée par la fléchette.
- Si une fléchette touche une ligne, le score le plus élevé est comptabilisé.
- Une fléchette en dehors de la cible ne marque aucun point.

#### Décompte des points :

Les points indiqués sur la cible correspondent au score obtenu (10/20/50/75/ etc.).

#### Déroulement de la partie :

- Chaque joueur dispose du même nombre de fléchettes.
- Une manche se termine lorsque toutes les fléchettes ont été lancées.
- Les points sont additionnés à la fin de chaque manche.

#### Fin de partie :

La partie se termine lorsque le score fixé à l'avance est atteint (exemple : 200 points) ou après un nombre de manches défini. Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

### Accessoires

1 plateau cible en bois  
Fléchettes à ventouse



2 joueurs et + | à partir de 6 ans.

## Contact & Réservation

# PARCOURS COOPÉRATIF

## Règle du jeu

### Objectif

Faire parcourir la bille métallique tout le long du chemin en guidant l'anneau sur la piste, sans faire tomber la bille hors du jeu.

### Règle du jeu

1

L'anneau est placé au centre du jeu et il est attaché par 4 ficelles. Au centre de l'anneau, on place une bille métallique. Les joueurs tiennent chacun une ficelle afin de diriger l'anneau sur la piste. Le but est de faire avancer la bille sur tout le parcours sans la mettre hors jeu. Les joueurs doivent se parler et se coordonner pour réussir à guider la bille correctement.

Seules 3 chutes sont autorisées pendant la partie.  
Si les joueurs réussissent à mener la bille jusqu'au point de départ, alors la partie est gagnée.

#### Déroulement de la partie :

Les joueurs se placent autour du jeu et tiennent chacun une ficelle.  
Ils déplacent l'anneau ensemble pour faire avancer la bille sur la piste.  
Une chute est comptabilisée à chaque fois que la bille sort du parcours.

#### Fin de partie :

La partie est terminée lorsque :

- les joueurs réussissent à ramener la bille au point de départ (*victoire*),
- ou les joueurs dépassent les 3 chutes autorisées (*défaite*).

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuksenbois](https://www.instagram.com/makajeuksenbois)

Marven & Camille

# PÉTANQUE SUR TABLE

## Règle du jeu

### Objectif

Placer la boule le plus proche du cochonnet pour marquer des points.  
Le gagnant de la manche a autant de points que le nombre de ses boules le plus proche du cochonnet.

### Règle du jeu

A 2 joueurs, chacun dispose de 6 boules. Le joueur qui commence lance le cochonnet, puis sa 1 ère boule. Il essaie de la placer au plus près du cochonnet. Puis c'est au joueur suivant.

Après ces deux premières boules lancées, c'est au joueur dont la boule est la plus éloignée du cochonnet, de rejouer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les boules soient jouées.

Les points sont comptés : le gagnant de la manche a autant de points que le nombre de ses boules le plus près du cochonnet. C'est à lui de lancer le cochonnet pour continuer la partie. Le premier joueur qui atteint 13 points gagne la partie.

Le point est nul quand il touche un des bords de la table ou sort de la table de jeu.

### Accessoires

12 boules / 6 par équipes




2 joueurs et + | à partir de 8 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuxenbois](https://www.instagram.com/makajeuxenbois)

*Marven & Camille*

# PUISSANCE 4

## Règle du jeu

### Objectif

Etre le premier à avoir aligné 4 palets de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

### Règle du jeu

Chaque joueur choisit sa couleur.

A tour de rôle les joueurs glissent un de leurs palets dans une des 7 rangées du coffret de jeu.

Le premier qui parvient à **aligner 4 palets à l'horizontale**, à la verticale ou en diagonale a gagné.

### Accessoires

1 coffret du jeu géant en bois  
42 palets en Rouge & Blanc



2 joueurs | à partir de 7 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuxenbois](https://www.instagram.com/makajeuxenbois)

*Marven & Camille*

# SABOT

## Règle du jeu

### Objectif

Marquer un maximum de points en lançant des palets dans les différentes zones du plateau.

### Règle du jeu

Place le jeu au sol sur une surface stable.

Trace une ligne de lancement à 2 mètres du plateau.  
(Tu peux adapter la distance selon le niveau des joueurs.)

Chaque joueur lance ses palets, chacun son tour sans dépasser la ligne.

- Sabots : **200 points**
- Zones de palier : **20 points - 100 points**
- Parties hors zone : **0 point**

Le joueur avec le plus haut score cumulé gagne.

### Accessoires

10 palets - 5 par joueurs



2 joueurs et + | à partir de 8 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuksenbois](https://www.instagram.com/makajeuksenbois)

Marven & Camille

# TABLE À GLISSE CARRÉE

## Règle du jeu

### Objectif

Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.

### Règle du jeu

À chaque fois que vous encaissez un palet, on vous compte un point. Lorsqu'un joueur totalise cinq points il est éliminé, et l'on ferme son camp à l'aide d'une séparation fournie.

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueurs qui disputeront la finale face à face.

Les lignes divisant la surface de jeu en 4 secteurs ne peuvent être franchies par la poignée des joueurs.

**Bon amusement !**

### Accessoires

4 poignées et un palet



2 à 4 joueurs | à partir de 6 ans.

### Contact & Réservation

 07 77 70 32 54

 2 impasse du sacré coeur  
85250 - Saint Fulgent

 [maka.jeuxenbois@gmail.com](mailto:maka.jeuxenbois@gmail.com)

  [makajeuxenbois](https://www.instagram.com/makajeuxenbois)

Marven & Camille

# TRIANGOLO

## Règle du jeu

### Objectif

Le but est de marquer le maximum de points par manche. La première équipe ou le premier joueur qui totalise 11 manches gagnantes remporte la partie.

### Règle du jeu

Se placer à 2,60 m du bord inférieur de la planche (*3 pas depuis le centre du triangle*)  
En tout vous disposez de 12 palets de deux couleurs en bois. Il est donc possible de jouer à deux (*6 palets chacun*), à trois (*4 palets chacun*), à quatre (*3 palets chacun*), ou à six (*2 palets chacun*). Les palets sortant de la zone de jeu ne sont pas rejoués.

#### Jeu de boîtes

Chaque joueur ou équipe lance 6 palets à tour de rôle. Les points sont comptés à la fin de la série. L'équipe ayant le plus de points remporte la manche.

#### Jeu de cible

Même règle que le jeu de boîtes. Lorsqu'une ligne est franchie, le chiffre le plus élevé est retenu.

#### Jeu de palets sur cible

Les joueurs lancent un palet à tour de rôle. Les points sont comptés à la fin de tous les lancers. Le but est de déplacer les palets adverses pour réduire leur score.

#### Jeu avec maître

L'équipe qui commence choisit l'emplacement du maître sur la cible. L'équipe dont les palets sont les plus proches du maître gagne la manche.

### Accessoires

12 palets en bois & 12 palets en silicone



2 joueurs et + | à partir de 7 ans.

### Contact & Réservation

Maha JEUX EN BOIS