



MALLE

ANNIVERSAIRE



BALLE AU PRISONNIER



Contenu : 4 chasubles, 8 balles à scratch

Le but du jeu est de toucher un maximum d'adversaires avec ses balles en se faisant toucher le moins possible.

En début de partie, chaque joueur enfle une chasuble et prend 2 balles. Au top départ, les joueurs peuvent commencer à courir et se lancer les balles dessus.

Chaque balle qui tombe par terre peut être ramassée mais une balle scratchée sur une chasuble doit y rester.

La partie s'arrête quand toutes les balles sont scratchées sur des chasubles. Le joueur qui a le moins de balles sur lui a gagné.

BOWLING PETIT



Contenu : 6 quilles (contenant chacune 3 balles), 1 boule

Le but du jeu est de renverser les 6 quilles en faisant rouler la boule.

Chaque partie comprend 10 jeux. Les participants jouent chacun leur tour. Le joueur lance 2 boules à chaque jeu et marque le nombre de points correspondant au nombre de quilles tombées.

Si les 10 quilles tombent en 2 lancers, le joueur fait un SPARE, il marque 10 points plus les points du lancer suivant.

Si les 10 Quilles tombent au premier lancer, le joueur fait un STRIKE, Il marque 10 points plus les points des 2 lancés suivants.

Au dixième jeu, si le joueur réalise un Spare ou un Strike, il bénéficie d'1 ou 2 lancer(s) supplémentaire(s).

Celui qui a le plus de points en fin de partie a gagné.

N° 1577

CHAMBOULE TOUT



Contenu : 10 boîtes, 3 sacs

Le but du jeu est de renverser les boîtes en jetant des petits sacs.
En début de partie, placez les boîtes en pyramide comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 3 lancers pour faire tomber le plus de boîtes possible. Chaque boîte tombée rapporte autant de points que le chiffre inscrit dessus. Le joueur qui a fait tomber les boîtes additionne les points de toutes les boîtes tombées pour obtenir son score.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les boîtes comme en début de partie, puis on a le droit à 3 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 3 sacs. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 2665

CHAMBOULE TOUT



Contenu : 10 cônes, 2 balles

Le but du jeu est de renverser les cônes en jetant des balles.

En début de partie, placez les cônes en pyramide comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 2 lancers pour faire tomber le plus de cônes possible. Chaque cône tombé rapporte 1 point. Le joueur qui a fait tomber les cônes additionne les points obtenus.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les cônes comme en début de partie, puis on a le droit à 2 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 2 balles. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 3618

CHAMBOULE TOUT



Contenu : 6 boîtes, 2 balles

Le but du jeu est de renverser les cônes en jetant des balles.

En début de partie, placez les cônes en pyramide comme sur la photo.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 2 lancers pour faire tomber le plus de cônes possible. Chaque cône tombé rapporte 1 point. Le joueur qui a fait tomber les cônes additionne les points obtenus.

Lorsque vient son tour de jouer, on replace les cônes comme en début de partie, puis on a le droit à 2 lancers.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 2 balles. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 3594

CHISTERAS



Contenu : 4 chisteras, 2 balles

Les chisteras sont un jeu d'adresse dont le but est de s'envoyer la balle avec sa chistera sans la faire tomber.

Vous pouvez aussi jouer en 1 contre 1 avec 1 chistera chacun et 1 balle. Vous pouvez même tracer des limites au sol. Vous devez alors envoyer la balle à votre adversaire, sans la faire sortir des limites, et il doit la rattraper sans la faire tomber. S'il la fait tomber, vous marquez 1 point. Le premier à 10 points a gagné.

Avec ces mêmes règles, vous pouvez jouer en équipe, à 2 contre 2.

CIBLE DISQUE



Contenu : 1 cible, 3 frisbees, 4 piquets

Le but du jeu est d'envoyer les disques sur la cible.

En début de partie, placez la cible sur le sol, de préférence en extérieur. Si possible, fixez-là à l'aide des piquets oranges.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 3 lancers pour tenter d'atteindre la cible. Chaque disque qui atteint la cible rapporte autant de points que le chiffre inscrit sur le cercle qu'il touche. Si un disque touche plusieurs cercles, c'est celui qui rapporte le plus de points qui compte.

Le joueur qui a lancé les disques additionne les points qu'il a marqués pour obtenir son score.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 3 disques. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 2903

CIBLE MAGNETIQUE



Contenu : 1 cible, 3 fléchettes

Accrochez la cible au mur.

Jouez seul, en 1 contre 1 ou en équipe. Chacun votre tour, lancez les 3 fléchettes sur la cible, puis comptez les points obtenus.

Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie.

N° 4065

CORDE A SAUTER



Contenu : 1 corde à sauter 4 mètres

Cette corde à sauter longue de 4 mètres est faite pour jouer à plusieurs.

Installez-vous de part et d'autre de la corde, ou bien accrochez un bout quelque part et placez-vous à l'autre bout. Faites tourner la corde pour qu'un autre joueur vienne y sauter et tenter de tenir le rythme !

N° 3505

COURSE EN SAC



Contenu : 4 sacs avec poignées

Tracez une ligne de départ au sol avec un bâton, une corde ou n'importe quoi d'autre, ainsi qu'une ligne d'arrivée.

Placez-vous devant la ligne de départ et enfiler vos jambes dans le sac de votre choix.

Vous êtes prêts ? 3, 2, 1, c'est parti ! Le premier arrivé a gagné !

N° 3506

DISC GOLF



Contenu : 1 structure composée de : 6 tubes droits, 6 tubes courbes, 2 filets, 12 pièces noires + 4 frisbees & 1 notice de montage

Installez les buts, partagez vous les frisbees et tentez de les envoyer dans le filet !

Pour jouer simplement, placez vous à bonne distance et tentez de rentrer dans le filet le plus possible de frisbees en 4 lancers.

Pour les plus experts, vous pouvez imaginer des règles en équipe avec un but central et 2 frisbees par équipe.

N° 4210

FEETBOOL



Contenu : 7 ballons, 1 rangement

Le but du jeu est de marquer des points en envoyant ses ballons le plus près possible du ballon blanc.

Le jeu se joue en 1 contre 1 ou en équipes. Selon le nombre de joueurs, partagez-vous équitablement les boules.

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, l'équipe qui a remporté la manche précédente tire le ballon blanc à la distance souhaitée, en se tenant derrière une ligne tracée au sol. Puis, le joueur tire un ballon, toujours en se tenant derrière la ligne, en tentant de se rapprocher le plus possible du ballon blanc.

C'est alors à l'équipe adverse de jouer, qui doit tirer un ballon.

Chaque équipe tire ainsi ses ballons à tour de rôle, de façon à ce que ce soit toujours l'équipe la plus loin du ballon blanc qui joue. Si l'équipe la plus loin du ballon blanc n'a plus de ballons, l'autre équipe joue jusqu'à épuisement de ses boules.

La manche se termine quand toutes les équipes n'ont plus de ballons à jouer. Chaque ballon plus près du ballon blanc que n'importe quel autre ballon adverse rapporte 1 point.

La première équipe marquant 13 points remporte la partie

N° 4557

JEU DES ANNEAUX



Contenu : 2 barres, 5 bâtonnets, 3 anneaux

Le but du jeu est d'envoyer les anneaux sur les bâtonnets de bois.

En début de partie, assemblez le support en bois.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 3 lancers pour tenter d'enfiler les anneaux sur les bâtonnets. Chaque anneau qui s'enfile sur un bâtonnet rapporte 1 point.

Le joueur qui a lancé les anneaux additionne les points qu'il a marqués pour obtenir son score.

La partie s'arrête quand chaque joueur a lancé ses 3 anneaux. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

N° 3638

JEU GEANT DE 52 CARTES



Contenu : 52 cartes, 1 étui

Ce jeu de cartes démesuré vous permettra de jouer à tous vos classiques en étant certain de ne rien rater du jeu !

Crapette, bataille, kems, président... tout est possible !

N° 3534

JUMPERS MOUSSE



Contenu : 2 jumpers

Mettez un pied de chaque côté de la barre centrale, crampez-vous au guidon puis tentez de sauter le plus vite et le plus loin possible !

Profitez de 2 jumpers pour faire la course et voir qui est le plus rapide.

N° 3614

LANCE-BALLE



Contenu : 4 lanceurs, 4 balles

Le lance-balles est un jeu d'adresse dont le but est de projeter la balle et de la rattraper avec son panier sans la faire tomber.

Vous pouvez très bien y jouer seul en essayant de lancer et rattraper la balle le plus de fois possible sans la faire tomber, ou bien de la lancer le plus haut possible en la rattrapant.

Vous pouvez aussi jouer en 1 contre 1, avec 1 panier chacun et 1 balle. Vous pouvez même tracer des limites au sol. Vous devez alors envoyer la balle en l'air à votre adversaire, sans la faire sortir des limites, et il doit la rattraper sans la faire tomber. S'il la fait tomber, vous marquez 1 point. Le premier à 10 points a gagné.

Avec ces mêmes règles, vous pouvez jouer en équipe, à 2 contre 2.

LANCER DE SACS



Contenu : 1 cible, 1 sac

Déployez la cible, faites 2 équipes et placez-vous à bonne distance de la cible.

Chacune leur tour, les équipes disposent de 4 lancers pour tenter de marquer un maximum de points en lançant leurs sacs dans la cible. Pour chaque lancer réussi, l'équipe marque 1 point.

La première équipe atteignant 21 points remporte la partie.

N° 4223

LABYRINTHE CULBUTO



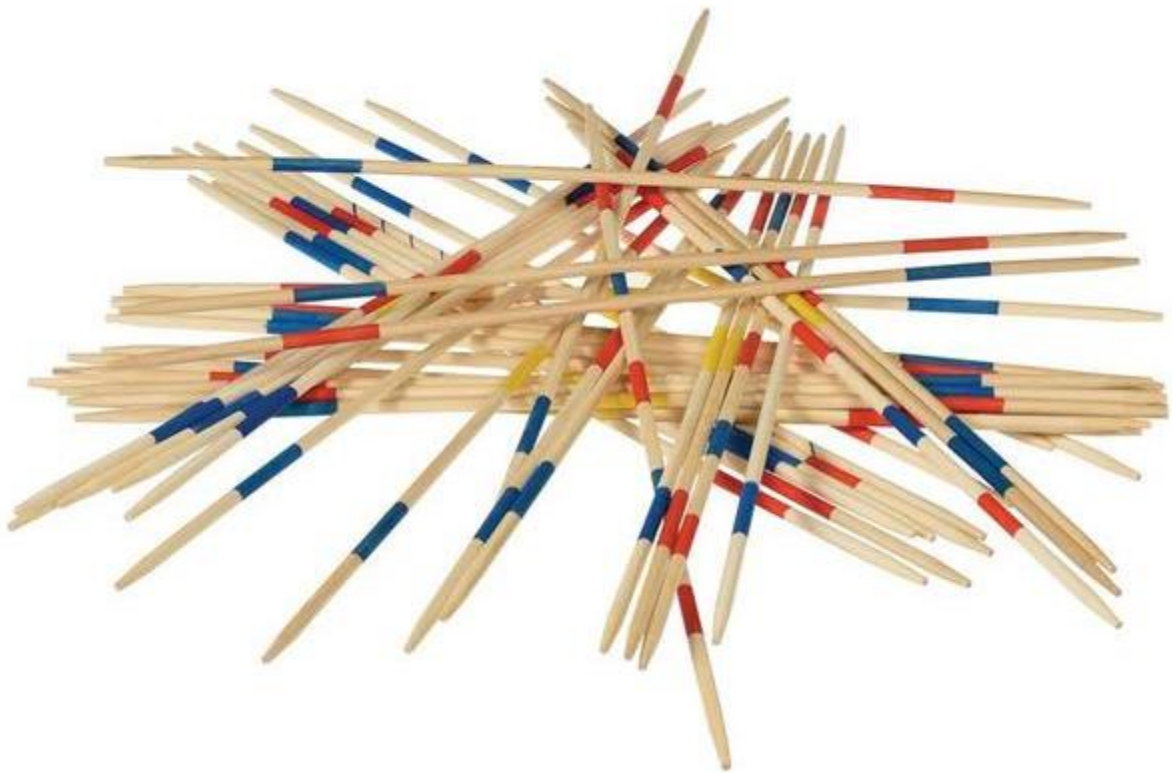
Contenu : 1 planche, 2 billes

Dans ce jeu, vous devrez tenter de tenir en équilibre sur la planche en plaçant vos 2 pieds de part et d'autre de la planche.

Une fois bien positionné, placez les billes sur le cercle extérieur et tentez de les amener au centre.

N° 4204

MIKADO GEANT



Contenu : 41 mikados dont 15 Bleu/Rouge (2 points), 15 Rouge/Jaune/Bleu (3 points), 5 Rouge/Bleu/Rouge/Bleu/Rouge (5 points), 5 Bleu/Rouge/Bleu (10 points), 1 spirale (20 points)

Le but du jeu est de récupérer les mikados un par un sans faire bouger les autres et de marquer le plus de points.

Lâchez les mikados les uns sur les autres. Puis, à tour de rôle, essayez de retirer un mikado sans faire bouger la structure. Si vous y arrivez, vous rejouez, sinon, vous passez votre tour

La partie s'arrête lorsque tous les mikados ont été pris. Celui qui a le plus de points l'emporte.

PÊCHE AUX CANARDS



Contenu : 12 canards, 4 cannes à pêche

Le but du jeu est d'attraper le plus de canards à l'aide de sa canne à pêche.

En début de partie, placez les canards sur le sol, dans de l'eau ou dans un espace clos.

Chaque joueur prend une canne à pêche, et au top départ, tout le monde essaye en même temps d'attraper des canards à l'aide de sa canne.

Le joueur qui parvient à attraper le plus de canards gagne la partie.

N° 4309

PÊCHE MAGNETIQUE



Contenu : 10 poissons, 1 requin, 2 cannes à pêche

Le but du jeu est d'attraper le plus de poissons avec sa canne.

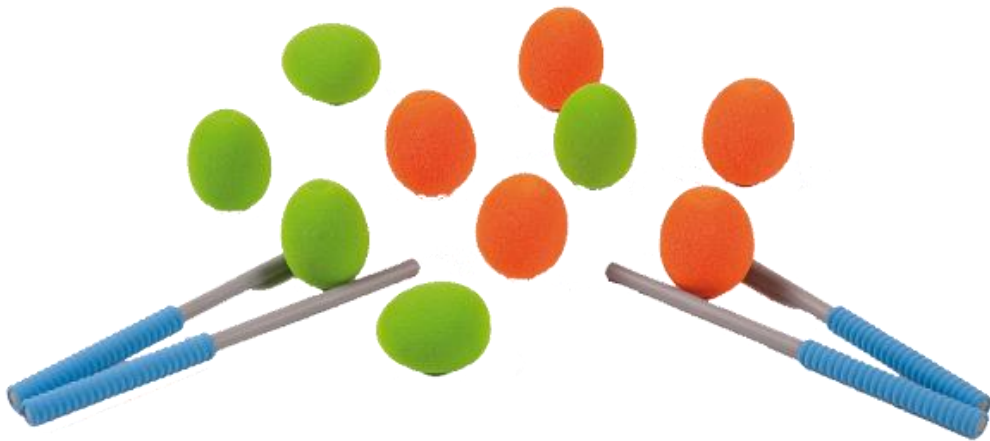
En début de partie, placez les poissons au sol ou dans un espace clos.

Chaque joueur prend une canne à pêche, et au top départ, tout le monde essaye en même temps d'attraper des poissons à l'aide de sa canne. Chaque poisson rapporte les points indiqués dessous.

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

N° 4095

PERDS PAS TON OEUF



Contenu : 10 œufs (5x2 couleurs), 4 baguettes

Placez 2 récipients avec les œufs de chaque couleur au départ, et 2 récipients à l'arrivée.

Placez-vous devant la ligne de départ, prenez vos 2 baguettes.

Vous êtes prêts ? 3, 2, 1, c'est parti ! Prenez 1 œuf avec vos baguettes, et amenez-le au plus vite dans le récipient d'arrivée, puis revenez vite en chercher un autre.

Le premier qui a amené tous ses œufs dans le récipient d'arrivée l'emporte !

Vous pouvez aussi jouer en équipe, et vous relayer à chaque œuf.

PETANQUE D'INTERIEUR



Contenu : 6 boules, 1 cochonnet, 1 rangement

Le but du jeu est de marquer des points en envoyant ses boules le plus près possible du cochonnet (petite balle).

Le jeu se joue en 1 contre 1 ou en équipes. Selon le nombre de joueurs, partagez-vous équitablement les boules.

La partie se déroule en plusieurs manches. A chaque manche, l'équipe qui a remporté la manche précédente lance le cochonnet à la distance souhaitée, en se tenant derrière une ligne tracée au sol. Puis, le joueur lance une boule, toujours en se tenant derrière la ligne, en tentant de se rapprocher le plus possible du cochonnet.

C'est alors à l'équipe adverse de jouer, qui doit lancer une boule.

Chaque équipe lance ainsi ses boules à tour de rôle, de façon à ce que ce soit toujours l'équipe la plus loin du cochonnet qui joue. Si l'équipe la plus loin du cochonnet n'a plus de boules, l'autre équipe joue jusqu'à épuisement de ses boules.

La manche se termine quand toutes les équipes n'ont plus de boules à jouer. Chaque boule plus près du cochonnet que n'importe quelle autre boule adverse rapporte 1 point.

La première équipe marquant 13 points remporte la partie

PHLATBALL



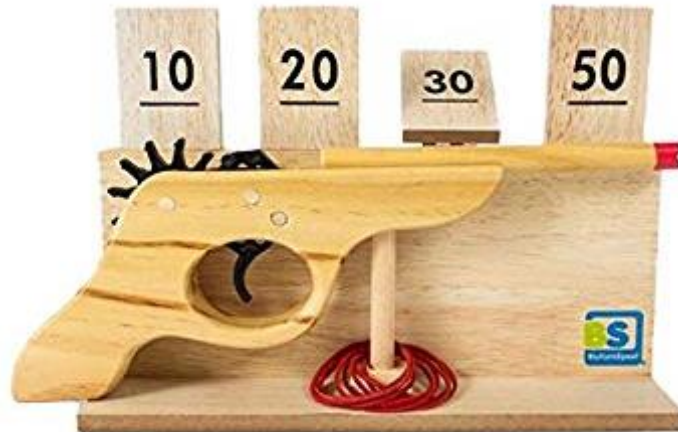
Contenu : 1 phlatball

Le phlatball est un ballon qui peut s'aplatir et reprendre sa forme de ballon au bout de quelques secondes.

Ainsi, vous pouvez lancer la balle aplatie comme un frisbee, elle se transformera en ballon durant le lancer.

N° 3507

PISTOLET A ELASTIQUES



Contenu : 1 pistolet, 1 support (+4 cibles), 12 élastiques

Le but du jeu est de renverser les cibles en tirant avec le pistolet.

Placez le support à la distance souhaitée. Relevez toutes les cibles.

Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour, un joueur a le droit à 4 tirs pour faire tomber le plus de cibles possible. Chaque cible tombée rapporte le nombre de points inscrit dessus. Le joueur qui a tiré additionne les points obtenus.

Lorsque vient son tour, on relève les cibles, puis on a le droit à 4 tirs.

La partie s'arrête quand chaque joueur a tiré. Celui qui a le plus haut score gagne la partie.

Note : Pour positionner l'élastique, fixez-le entre l'extrémité rouge du canon et la roue crantée noire.

STREET HOCKEY



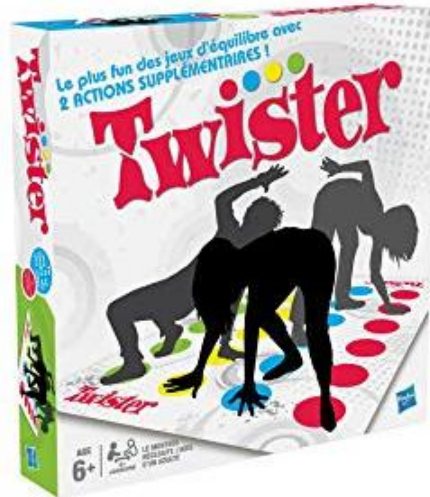
Contenu : 2 cages pliables, 2 crosses en 2 parties, 1 palet, 1 balle

En 1 contre 1, prenez chacun 1 cage que vous placez en bout de terrain. Attrapez 1 crosse et choisissez si vous jouez avec la balle ou le palet.

Tentez de passer la défense adverse afin d'aller marquer des buts dans son camps !

N° 4211

TWISTER



Contenu : 1 tapis, 1 disque avec une flèche

Dans Twister, les joueurs se placent autour du tapis. A chaque tour, l'un des joueurs tourne la roue et indique quel membre les joueurs doivent poser sur quelle couleur (ex : main droite - bleu).

Un rond ne peut être occupé que par un seul joueur, c'est le plus rapide qui accède au rond en cas de litige. Une fois un membre posé vous devez tenir la position jusqu'au prochain tour.

Si une couleur ou un membre est annoncé deux fois de suite vous devez quand même changer de rond. Si tous les ronds de la même couleur sont occupés on tourne la roulette jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte.

Si votre coude ou votre genou touche le sol, vous êtes éliminé. Le dernier joueur encore debout quand tous les autres sont éliminés gagne la partie !