

VISIOVERY

EVENEMENTI

Jeux en bois



Billard Japonais



LA PARTIE PEUT SE JOUER INDIVIDUELLEMENT OU PAR ÉQUIPES.

AU DÉBUT DU JEU, UN TOTAL DE 10 BOULES SONT À LA DISPOSITION DU JOUEUR.

LE JOUEUR DOIT, À L'AIDE DE LA MAIN, PROPULSER LES BOULES UNE À UNE DANS LES TROUS NUMÉROTÉS.

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 TOTAL LE PLUS IMPORTANT SERA DÉCLARÉ VAINQUEUR.

Tir sur cibles



CHAQUE JOUEUR DISPOSE DU MÊME NOMBRE DE POINTS AU DÉBUT DU JEU.

À L'AIDE DE LEURS DOIGTS, LES JOUEURS DEVRONT ATTEINDRE LE CENTRE DE LA CIBLE POUR MARQUER LE PLUS DE POINTS POSSIBLES.

LES JOUEURS LANCENT LEURS PIONS DE COULEURS DIFFÉRENTES POUR LES DISTINGUER À TOUR DE RÔLE.

TOUS LES COUPS SONT PERMIS : TIRS DIRECTS OU PAR BANDES.

LES JOUEURS PEUVENT DÉPLACER DES PIONS EN TIRANT DESSUS.

SI LE PION D'UN JOUEUR REVIENT DANS SA PROPRE ZONE DE TIR, IL EST POSSIBLE DE LE REJOUER.

LE GAGNANT EST CELUI QUI MARQUE LE PLUS DE POINTS.

Jeu d'équilibre



LA PERSONNE LA PLUS JEUNE COMMENCE LA PARTIE.

LES JOUEURS DOIVENT PLACER CHACUN LEUR TOUR UNE PIÈCE SUR LE PLATEAU EN ÉQUILIBRE.

IL EST INTERDIT DE DÉPLACER OU DE RETIRER UNE PIÈCE LORSQU'ELLE EST PLACÉ.

LE JOUEUR QUI EN POSANT SA PIÈCE, FAIT BASCULER LE PLATEAU, ET TOMBER UNE OU PLUSIEURS PIÈCES EST ÉLIMINÉ.

LA PARTIE PEUT CONTINUER ENTRE LES JOUEURS APRÈS STABILISATION DU PLATEAU, S'IL RESTE DES PIÈCES SUR CELUI-CI.

IL EST POSSIBLE DE JOUER SEUL EN ESSAYANT DE POSER UN MAXIMUM DE PIÈCES SUR LE PLATEAU.

La Tour de Fröbel



LES JOUEURS FORMENT UN CERCLE AUTOUR DU SOCLE EN BOIS VIDE.

LES CUBES EN BOIS, DEBOUT, SONT DISPERSÉS AUTOUR.

CHAQUE JOUEUR PREND UNE OU PLUSIEURS CORDES EN MAIN, LES TEND DE FAÇON À CE QUE LE CROCHET FLOTTE AU-DESSUS DES CUBES.

LE BUT DU JEU EST DE RAMASSER À L'AIDE DU CROCHET, UN CUBE ET DE LE POSER DOUCEMENT SUR LE PLATEAU CENTRAL, PUIS D'EN PRENDRE UN AUTRE POUR L'EMPILER DESSUS.

LES JOUEURS DOIVENT CONSTRUIRE UNE TOUR, UNIQUEMENT EN TENANT L'EXTRÉMITÉ DE LA CORDE.

LE BUT EST DE TRAVAILLER EN ÉQUIPE AFIN DE POUVOIR RÉUSSIR À EMPILER LES PIÈCES.

Mikado Géant



LA PARTIE COMMENCE LORSQUE LES BAGUETTES ONT ÉTÉ PLACÉES VERTICALEMENT PUIS LACHÉES D'UN COUP.

LES JOUEURS DOIVENT JOUER CHACUN LEUR TOUR ET RÉCUPÉRER LES BAGUETTES SANS FAIRE BOUGER LES AUTRES.

SI UN JOUEUR FAIT BOUGER UNE AUTRE BAGUETTE QUE CELLE QU'IL A ESSAYÉ DE RÉCUPÉRER INITIALEMENT, SON TOUR SE TERMINE ET C'EST AU JOUEUR SUIVANT D'ESSAYER. SI LE JOUEUR ARRIVE À RÉCUPÉRER UNE BAGUETTE SANS EN FAIRE BOUGER UNE AUTRE, IL CONTINUE.

QUAND IL N'Y A PLUS DE BAGUETTE, LA PARTIE S'ARRÊTE ET LES POINTS SONT COMPTÉS EN FONCTION DU NOMBRE DE BANDES COULEUR SUR LES BAGUETTES.

IL Y A UNE SEULE BAGUETTE DIFFÉRENTE DES AUTRES QUI RAPPORTE 10 POINTS.

Lancer d'anneaux



LA PARTIE COMMENCE LORSQUE LES JOUEURS ONT DÉTERMINÉ LA DISTANCE À LAQUELLE ILS DEVRONT LANCER LES ANNEAUX.

À TOUR DE RÔLES, LES JOUEURS DOIVENT LANCER LES ANNEAUX EN CORDE AFIN D'ATTEINDRE LES CIBLES.

UN ANNEAU LANCÉ, NE PEUT ÊTRE RÉCUPÉRÉ. LA PARTIE S'ARRÊTE LORSQUE TOUS LES ANNEAUX ONT ÉTÉ LANCÉS.

L'ÉQUIPE OU LE JOUEUR AYANT LE PLUS DE POINT REMPORTE LA PARTIE.

Morpion Géant



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, GÉNÉRALEMENT UNE CROIX POUR L'UN ET UN ROND POUR L'AUTRE.

ATTENTION, LE JOUEUR QUI DÉBUTE EST TOUJOURS AVANTAGÉ POUR GAGNER. PENSEZ DONC À ALTERNER POUR ÉQUILIBRER.