

D'autres jeux traditionnels rencontrés dans les estaminets.



Aérobille.

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille marque zéro point.

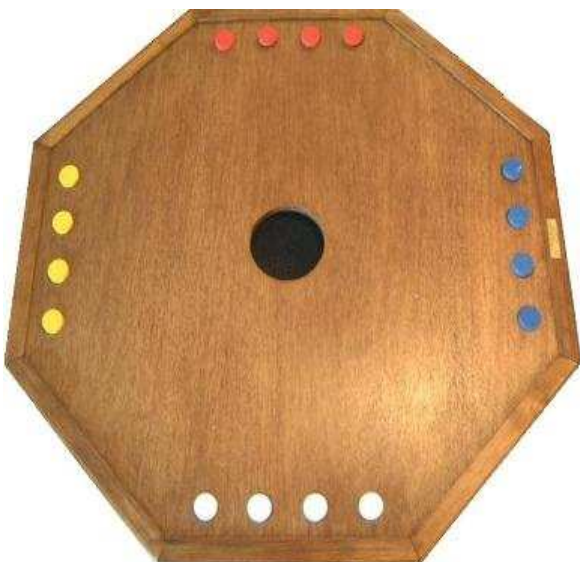
Le joueur joue ses 5 billes puis compte ses points. Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur.



Billard Caroussel.

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut.

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes.



Black Hole.

Éliminez vos adversaires de la surface de jeu en poussant leurs palets dans le trou du milieu à l'aide de vos palets.



Pipe à la tête.

Le but du jeu est de s'emparer le plus vite possible d'un cône à l'aide d'une pipe lorsque les dés sont sur la couleur rouge. Le joueur n'ayant pas réussi à s'emparer d'un cône marque 1 point. A 10 points, il est éliminé.

Le jeu continue avec 3 joueurs, 3 pipes et 2 cônes. Le gagnant est le joueur qui a éliminé tous les autres joueurs.



Conseil Municipal.

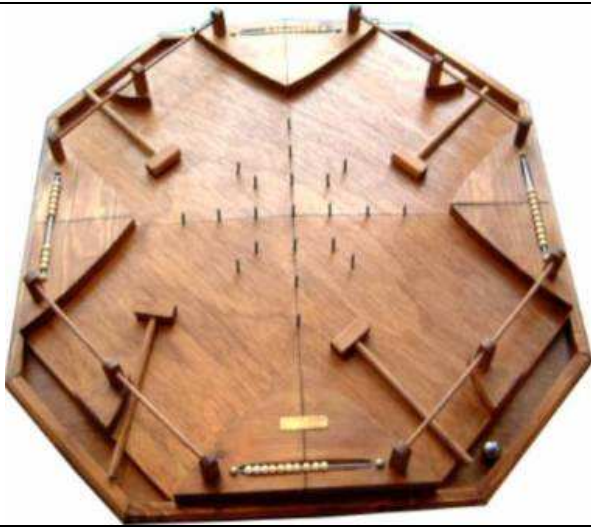
But du jeu : abattre les quilles à l'aide de la boule suspendue à la potence.

Les joueurs décident du nombre de lancers et comptent leurs points en fonction des quilles renversées.



Jeu de Puces.

Les joueurs essaient chacun à leur tour de faire sauter un jeton dans le godet situé au milieu.



Jeu de Marteaux.

Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau. En même temps il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs.



Quille et potence.

Abattre les quilles à l'aide de la bille suspendue à la potence.



Labyrinthe Géant.

Les joueurs jouent en même temps et dirigent le plateau à l'aide des ficelles. Le but est de faire arriver la bille au centre.



Assiette Picarde.

Placer le maximum d'assiettes de sa couleur à l'extrémité de la table et plus loin que celles de l'adversaire.



Palet Pétanque.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Quand tous les palets ont été lancés, le gagnant est le joueur qui a placé un de ses palets au centre de la cible.



Triangle Anneaux Quilles.

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 6 anneaux.



Toupie à Billes.

But du jeu : Il faut lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.



Jeu de la Toque d'Or.

Chaque joueur dispose de 6 palets en bois. Le premier joueur, tiré au sort, place 1 palet dans la zone de départ et tire à l'aide d'une queue dans la zone des toques. S'il passe au milieu des 2 premières toques, il marque 2 points, et passe la main au joueur suivant. Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 5 ou 10 points, et de pousser les palets adverses dans la rigole. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, on compte 1 point par palet resté sur le jeu (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles tracés sur le jeu.



Table à Glisser.

Marquer des buts dans le but adverse à l'aide d'une poignée.

Chacun se place d'un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser le palet dans le camp adverse. Un palet qui entre dans le but adverse en passant par-dessus n'est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.



Billard Nicolas 4 joueurs. But du jeu : avoir le moins de points possibles quand la partie d'arrête. Il faut protéger son camp et envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire.

Chaque bille logée dans un trou compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le gagnant est celui qui a le moins de points.

Jeu français, inventé par Monsieur Nicolas en 1895.

LE BILLARD CAROUSSEL



But du jeu : Marquer le plus grand nombre de points possible.

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Chaque joueur essaie, à l'aide d'une queue de billard, de rentrer les billes dans les trous du haut.

A chaque trou correspond un nombre de points. Quand toutes les billes sont passées par un trou, on totalise la valeur des points.

LE PALET ANGLAIS



Marque

But du jeu : PLACER UN PALET DANS CHAQUE ZONE (il y en a 5).

**On joue à 2 joueurs. Chaque joueur lance à tour de rôle les 5 palets.
Le premier joueur lance les 5 palets les uns après les autres ; un palet peut en pousser un autre.**

Quand les 5 palets ont été lancés, le joueur place une marque sur le chiffre correspondant aux zones réussies.

C'est alors au second joueur de jouer.

Le gagnant est le joueur qui a réussi le premier à mettre une marque dans les 5 zones.

LE PALET PETANQUE



2,3 ou 4
joueurs

But du jeu : placer un de ses palets au centre de la cible.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer et l'ordre des autres joueurs.

Chaque participant, à tour de rôle, jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible. Un palet peut en pousser un autre.

Quand tous les palets ont été lancés, le gagnant est le joueur qui a placé un de ses palets au centre de la cible.

LA TABLE A GLISSER



2 joueurs

But du jeu : Marquer le premier 3 buts à son adversaire.

Chaque joueur se place d'un côté de la table et prend une poignée.

Quand le palet est dans son camp, le joueur pousse le palet à l'aide de la poignée. Un palet qui entre dans le but adverse en sautant par-dessus n'est pas valable.

Le gagnant est celui qui a marqué le premier 3 buts.

LE BILLARD A REBONDS



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

Les joueurs joueront à tour de rôle les 5 palets.

Le joueur lance les palets les uns après les autres vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas, de l'autre côté du jeu.

Quand les 5 palets ont été joués, on totalise le nombre de points marqués.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

ACCROCHE-TOI !!



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

Le premier joueur lance les paires de boules les unes après les autres ; il essaie d'enrouler la ficelle sur les barres horizontales.

Plus la barre est haute plus le joueur marque de points.

On totalise le nombre de points quand les 3 paires de boules ont été lancées.

Le gagnant est le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points.

LE TRIANGLE DES BERMUDES



But du jeu : marquer plus de points que les autres joueurs.

Le premier joueur prend les 5 palets et les fait glisser sur la table les uns après les autres : pour marquer des points, les palets doivent s'arrêter dans les zones de points.

Si un palet tombe après le triangle ils ne marquent pas de points.

Après avoir lancé les 5 palets on totalise les points du joueur.

Le gagnant est le joueur qui a marqué le plus grand nombre de points.