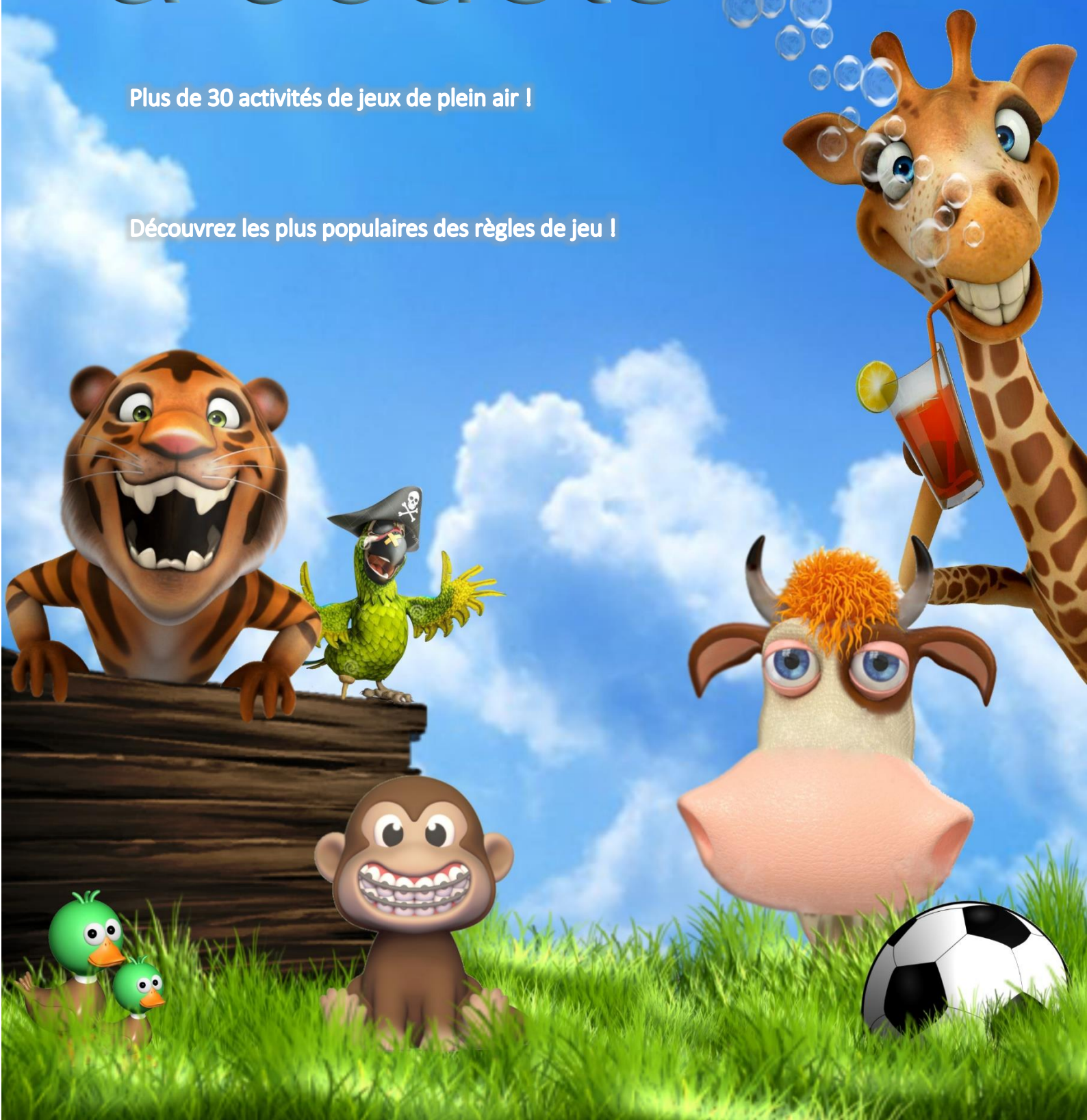


# Les Coffres à Jouets

Plus de 30 activités de jeux de plein air !

Découvrez les plus populaires des règles de jeu !





# LE MIKADO



Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail.

Le premier joueur tente alors de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois. En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de la baguette Mikado.

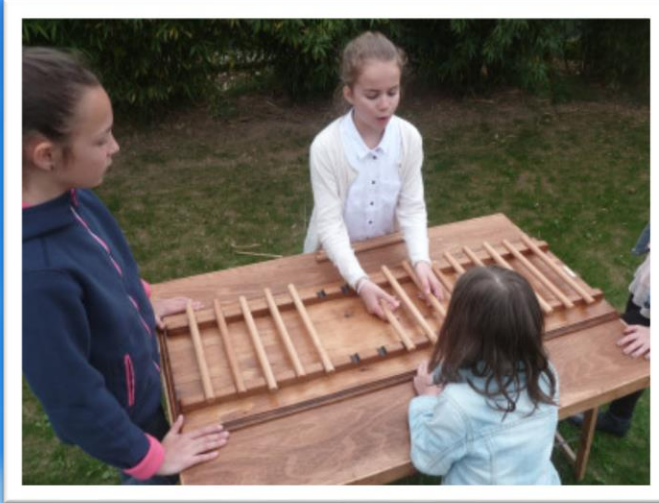
La partie est terminée une fois toutes les baguettes en bois ramassées.

Comment gagner une partie de Mikado :

Pour gagner une partie de Mikado, il suffit d'être le joueur ayant récolté le plus de points après comptage des baguettes suivant leurs valeurs respectives.

- le Mikado, 20 points (spirale)
- 5 Samourais, 10 points (bleu-rouge-bleu)
- 5 Mandarins, 5 points (rouge-bleu-rouge-bleu-rouge)
- 15 Bonzes, 3 points (rouge-bleu-rouge)
- 15 Coolies, 2 points (rouge-rouge)

# JEU DE NIM



Pour commencer une partie de bâtonnets, les équipes se positionnent en file indienne de chaque côté du jeu. L'arbitre tire au sort le joueur qui commencera. Chaque joueur enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets puis c'est au tour de l'adversaire de retirer 1, 2 ou 3 bâtonnets. Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant. Ce jeu peut être joué à 2 !

# JEU DU MORPION 3D



Les règles sont simples : **vous devez aligner 4 pions de même couleur pour gagner et ceci dans les trois dimensions : Horizontale, verticale et bien-sûr en diagonale.** Pour compliquer les parties vous pouvez à l'instar du Tic-tac-toe classic, choisir d'aligner trois pions de mêmes couleurs pour gagner.



# LA TOUR DE HANOÏ



La Tour de Hanoï est un grand classique dans l'univers des casse-têtes. Vous en avez certainement déjà croisé une ! Malgré les différentes variantes et formes existantes, le but reste le même : déplacer la Tour en un minimum de coups d'un point A à un

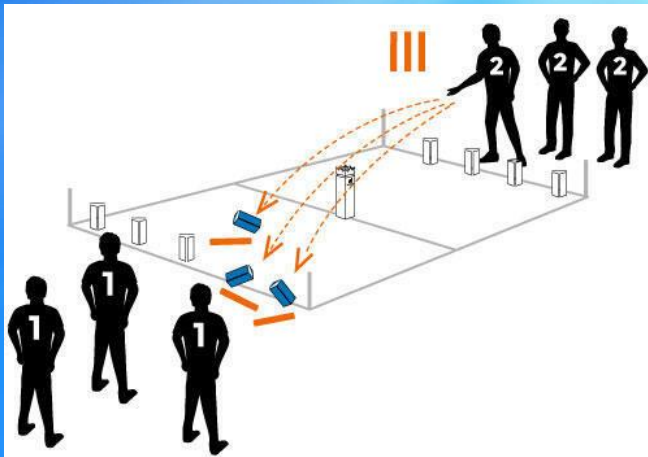
point B. Mais pas si simple !

Les disques sont initialement placés par taille décroissante autour du piquet A (celui de gauche), formant ainsi une **tour**. Le but du jeu consiste à déplacer les disques jusqu'à parvenir à la situation finale dans laquelle tous les disques se retrouvent autour du piquet C par ordre de taille décroissante.

# LE MOLKI



Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé **Mölkky**. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie. Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs.



# LE KUBB

Le but du jeu du Kubb est de renverser le roi en premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les kubbs. L'équipe A commence la partie en lançant ses six bâtons, de sa ligne de départ, dans l'objectif de renverser les kubbs



# DOMINOS

On commence par mélanger tous les dominos, face cachée au milieu de la table et chaque joueur prend ses dominos de départ qu'il place devant lui en prenant soin de les cacher aux autres joueurs. Les dominos restants composent la pioche (ou le talon) placée à un endroit accessible à tous.

À 2 joueurs chacun prend 7 dominos, à 3 à 4 joueurs chacun prend 6 dominos, à 5 et 6 joueurs chacun prend 4 dominos.

À 2 joueurs chacun prend 7 dominos, à 3 à 4 joueurs chacun prend 6 dominos, à 5 et 6 joueurs chacun prend 4 dominos.

Le joueur ayant le double le plus élevé commence la partie de dominos et pose son domino au centre de la table (si personne n'a le double 6, c'est le double 5 qui commence, etc.... et si personne n'a de double, c'est le domino 6/5 qui commence ou sinon le 6/4, etc...). Le joueur suivant (à gauche du premier joueur) doit poser l'un de ses dominos dont l'un des côtés est identique à un côté du premier domino. Puis c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite. Les joueurs peuvent poser leur domino à l'une ou l'autre des extrémités de la chaîne.

Dans la chaîne de dominos formée par les joueurs, les doubles sont posés perpendiculairement. Les joueurs peuvent réorienter la chaîne en posant leurs dominos de côté (en coin), mais sans bloquer la chaîne.



# LE CROQUET

Pour commencer une **partie de croquet**, chaque joueur doit au préalable choisir un maillet et une boule de la même couleur. Les joueurs se placent ensuite à environ 20 cm du premier piquet (piquet A).

Le premier joueur commence, il doit frapper sa boule en bois pour la passer sous l'arceau 1. Si le joueur échoue et donc que sa boule ne passe pas sous l'arceau 1 alors il la reprend en main et c'est à l'adversaire de tenter sa chance. Tant qu'on ne passe pas le premier arceau on recommence au début. Si la boule passe bien sous le premier arceau on continue à jouer. Si elle ne passe pas le deuxième arceau on laisse la boule où elle est et c'est au joueur suivant de jouer.

Chaque fois qu'une boule passe sous le bon arceau le joueur peut rejouer. Et si la boule passe sous deux arceaux, il peut jouer deux coups ensuite. Le changement de joueur s'effectue à chaque fois qu'un joueur loupe un arceau ou loupe sa boule. Quand un joueur arrive à l'arceau numéro 7 il a terminé le parcours aller. Pour entamer le retour il doit toucher avec sa boule le piquet B. Ensuite, il pourra commencer le parcours retour.

Lorsqu'un joueur touche la boule d'un autre joueur, après avoir passé un arceau, il peut la « croquer ». Pour ce faire, il place sa boule contre l'autre puis met son pied sur la sienne. À l'aide de son maillet, il donne un coup dans sa boule qui se répercute dans celle de son adversaire de manière à l'éloigner le plus loin possible. De plus, le joueur a le droit de rejouer. Attention, si la boule du joueur bouge pendant qu'il « croque » le coup est annulé et le joueur passe son tour.



Comment gagner au croquet :

Le joueur vainqueur est celui qui termine le parcours en premier. Il faut savoir que le parcours peut être différent selon le nombre de joueurs, le nombre d'arceaux... Il est toujours possible d'ajouter des variantes et de la difficulté.