

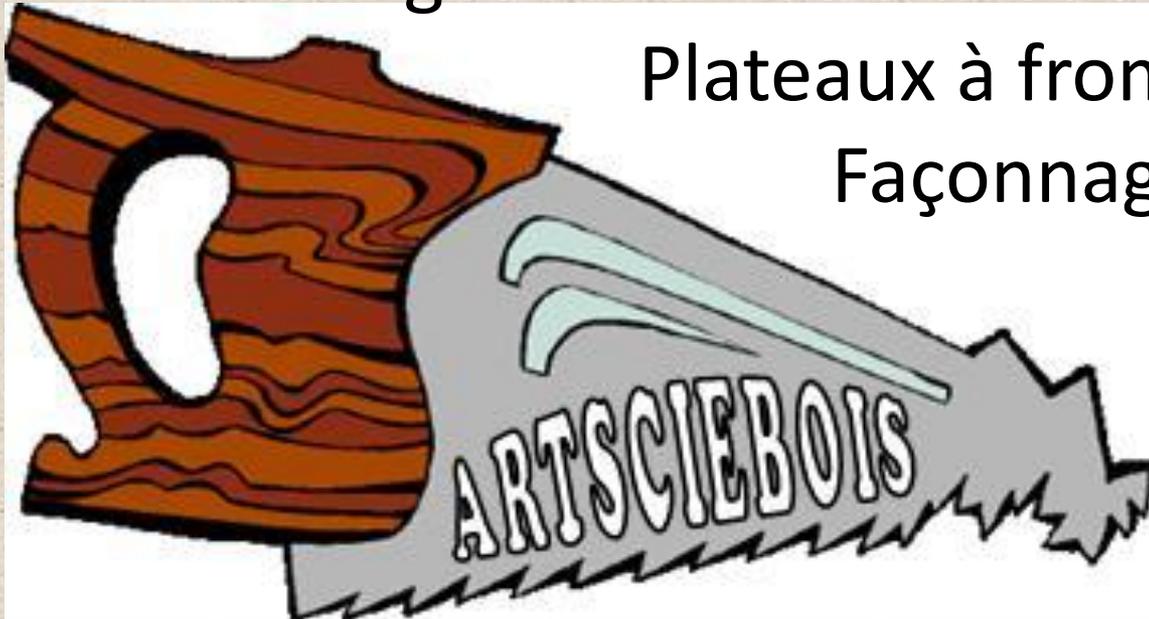
# Création d'objets en bois

Scies, Dentelles de bois, Portraits, Cravates

Jeux géants en bois à louer ou à vendre

Plateaux à fromage, Chaises.....

Façonnage sur commande



COLIN Régis

74 rue Levy Alphandéry

52000 CHAUMONT

Tél: 06 79 65 11 53

Email: [artsciebois@sfr.fr](mailto:artsciebois@sfr.fr)

Site internet: [WWW.artsciebois.com](http://WWW.artsciebois.com)

N° de Siret: 831253885RM052

# NOS JEUX GEANTS en BOIS

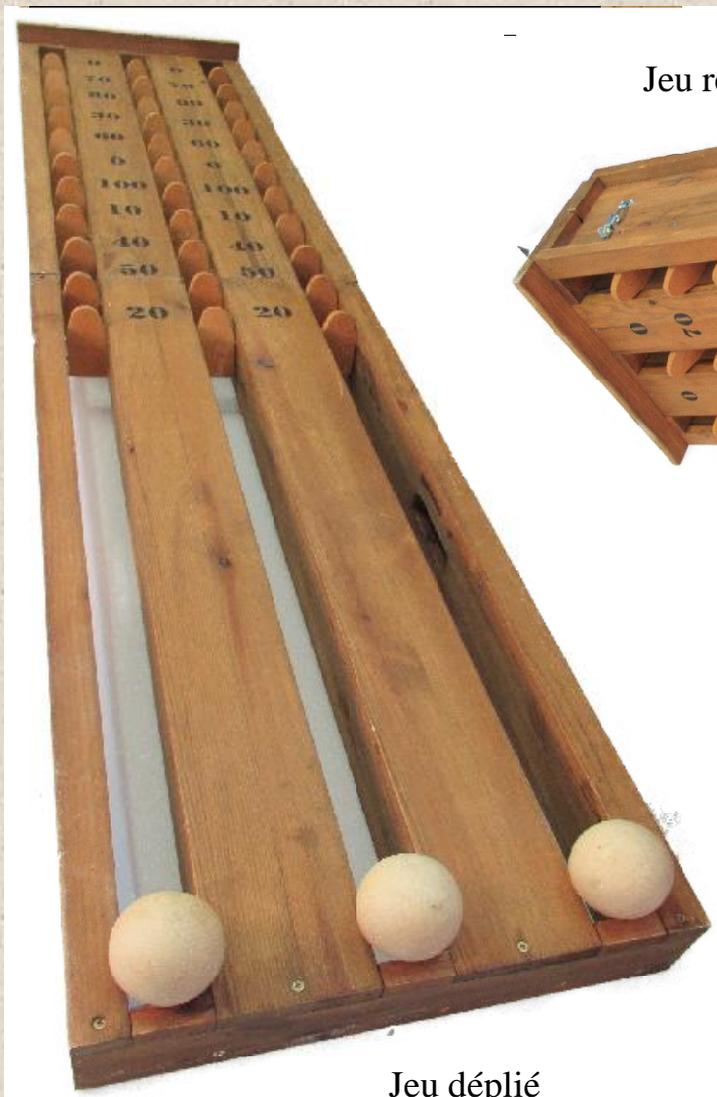
à VENDRE ou à LOUER



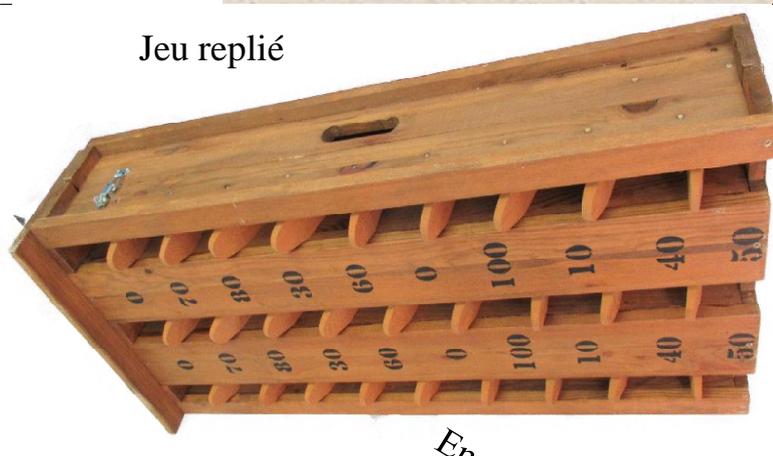
Fiche JEUX



# LE CLICK BOULE



Jeu déplié



Jeu replié



Emplacement des boules



# LE CLICK BOULE

## BUT :

Chaque joueur fait rouler dans les goulottes les trois boules vers le haut du jeu, en dosant la force de ses lancers afin de marquer le plus de points possible. Vous pouvez jouer au plus haut score en un certain nombre de lancers à définir en début de partie, ou fixer un score à atteindre exactement (chaque joueur disposant du même nombre d'essais).



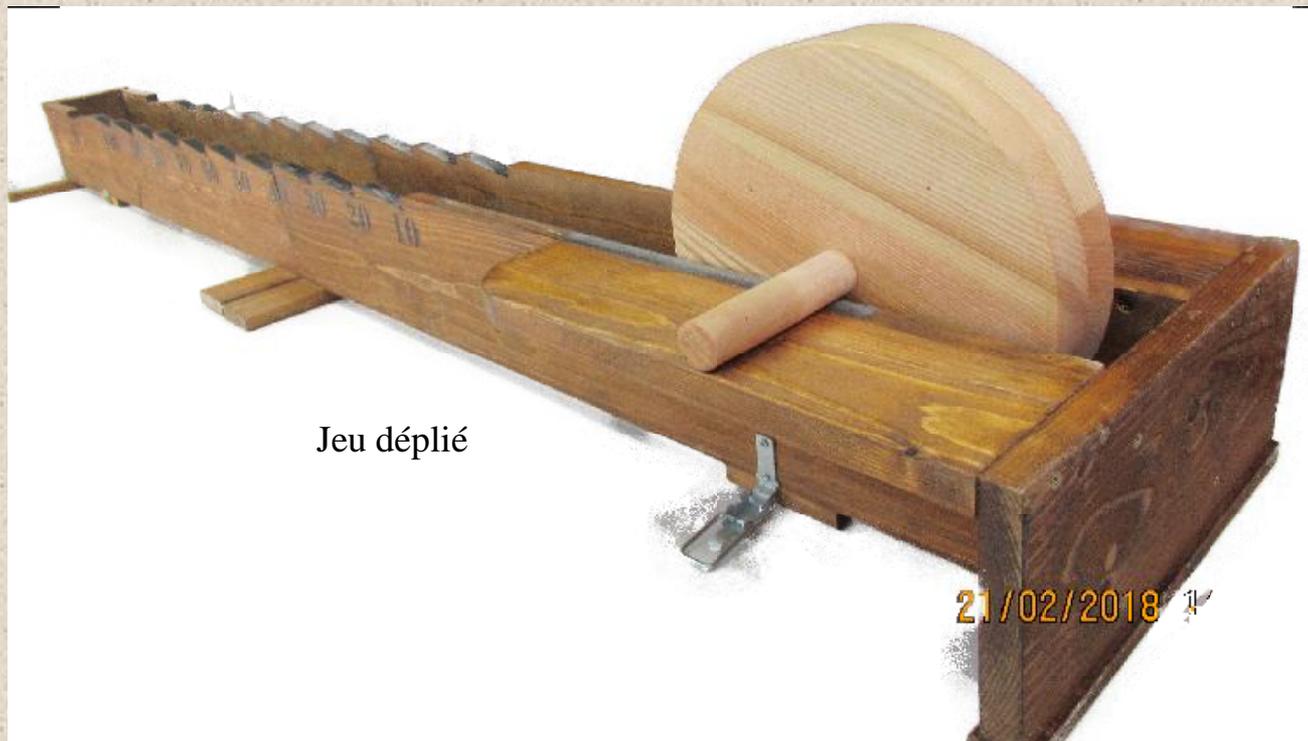
.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 3 ans

.Livré avec trois boules et une règle du jeu.



# LE JEU de la MEULE



Jeu déplié

21/02/2018 17



Fiche JEUX  
Jeu replié



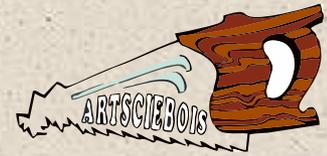
# LE JEU de la MEULE

## BUT :

Lancer la roue sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible, elle parcourra ainsi le jeu en passant différentes zones délimitées par des crans. Cependant attention à ne pas dépasser la zone 100 car la roue se dirigerait tout droit vers le zéro.



- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- Niveau d'âge + de 6 ans
- Livré avec une roue et une règle du jeu.



# LE JEU du CULBUTO

Billard japonais



Emplacement des boules



culbuto

Fiche JEUX



# LE JEU du CULBUTO

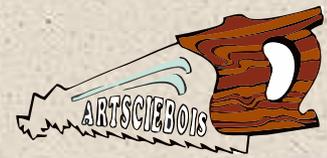
## BUT :

Toutes les boules se jouent en même temps.

Chaque joueur place les 8 boules au dessus de la case de rangement. Le jeu est fixé sur un pied, en prenant le jeu par sa base, le joueur essaie de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie basse en haut du jeu sont éliminées.

Une cale de simplification (jaune) est fournie avec le jeu, le rendant ainsi plus facile à utiliser et pouvant transformer le jeu en billard japonais très facilement. (pour les plus petits)

- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- Niveau d'âge + de 5 ans
- Livré avec 8 boules, une règle du jeu, un pied et une cale obstructante servant à changer le jeu en billard japonais et aussi de stockage pour le transport des boules.



# LE PUISSANCE QUATRE



Fiche JEUX



# LE PUISSANCE QUATRE

## BUT :

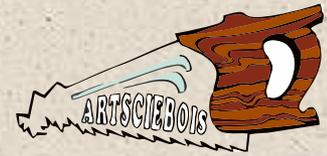
Chaque joueur insert alternativement un palet de sa couleur dans les colonnes pour aligner quatre palets à l'horizontale ou à la verticale. Chaque ligne de quatre palets compte pour un point.



.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur x 2

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec 42 palets et une règle du jeu.



# LE JEU de la POCHE



Fiche JEUX



# LE JEU de la POCHE



## BUT :

Après avoir défini d'une distance entre les caissons.

Chaque joueur se place derrière son caisson et lance alternativement ses quatre sacs en essayant de les lancer dans le trou adverse.

3 points pour les sacs tombés dans le trou

1 point pour les sacs restés sur le caisson, Aucun point à côté du caisson

• Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur x 2

• Niveau d'âge + de 5 ans

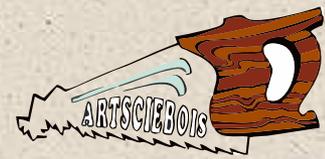
• Livré avec 8 sacs de 450g de haricots et une règle du jeu.



# LE JEU du FAKIR



Fiche JEUX



# LE JEU du FAKIR

## BUT :

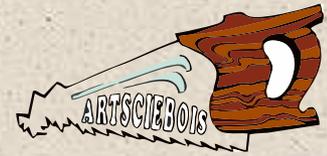
Jeu de hasard.

Lâcher vos 6 pions dans les fentes situées au dessus du jeu. Ils tomberont dans différentes cases. Le score le plus élevé remporte la partie.

.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 3 ans

.Livré avec six pions et une règle du jeu.



# LE JEU du GRUYERE



# LE JEU du GRUYERE

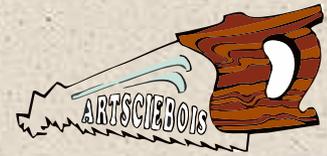
## BUT :

Jeu d'adresse ou il faut tirer sur les ficelles pour faire monter la bille dans la petite souris en évitant les trous et l'amener dans le nombril de la grosse souris. Deux essais par joueur

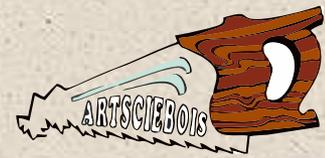
.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 3 ans

.Livré avec une bille acier diamètre 22 mm et une règle du jeu.



# LE JEU de l'HIMALAYA



# LE JEU de l'HIMALAYA

**BUT :**

Jeu d'adresse ou il faut tirer sur les ficelles pour diriger une bille le long d'un parcours afin de la faire revenir à son point de départ tout en évitant les trous.

.Jeu qui se joue chacun son tour,  
nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 3 ans

.Livré avec une bille diamètre 16 mm  
et une règle du jeu.



# LE JEU du MORPION



# LE JEU du MORPION

## BUT :

Les joueurs doivent remplir chacun leur tour une case de la grille tracée au sol avec le symbole qui leur est attribué: O ou X . Le gagnant est celui qui arrive à aligner 3 symboles identiques de manière horizontale, verticale ou diagonale.



.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur x2

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec six symboles sur support, une craie et une règle du jeu.



# LE JEU des BOUTEILLES



# LE JEU des BOUTEILLES

## BUT :

Jeu d'adresse ou il faut lâcher les dix billes disposées sur le réceptacle supérieur de la tour dans le goulot de la première bouteille.

Le gagnant est celui qui comptabilise le plus de points en plaçant le maximum de billes dans la dernière bouteille. ( maxi 1000 points)

- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- Niveau d'âge + de 3 ans
- Livré avec Dix billes et une règle du jeu.



# LE JEU de la POULE



# LE JEU de la POULE

## BUT :

Jeu d'adresse ou le joueur en tenant la cordelette fait tourner l'aile percée pour l'encaster sur la tige de la poule.

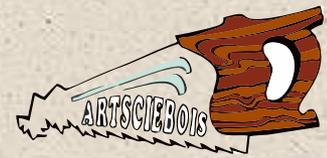
- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- Niveau d'âge + de 5 ans
- Livré avec une cordelette et son aile et une règle du jeu.



# LE JEU de GUILLAUME TELL



Fiche JEUX



# LE JEU de GUILLAUME TELL

## BUT :

Jeu de tir où le joueur arme son arbalète d'un bouchon pour faire tomber les pommes sur la tête et tirer dans la bouche des trois smileys. Distance de la ligne de tir entre 2 et 3 mètres suivant l'âge des tireurs. Un point par tir réussi.

• Jeu qui se joue chacun son tour ou ensemble, nombre de joueur x2

• Niveau d'âge + de 3 ans

• Livré avec une arbalète, un chargeur de six bouchons et une règle du jeu.



**Nécessité de baliser les cotés et se placer contre un mur.**



# LE JEU de la CATAPULTE



# LE JEU de la CATAPULTE

## BUT :

Jeu de tir où le joueur se place sur le caisson aire de tir et envoie les boules de golf ou de tennis sur les quilles numérotées à une distance choisie par les tireurs. Le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de points (quilles tombées) en lançant douze balles.

- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- Niveau d'âge + de 6 ans
- Livré avec 12 balles de golf, 3 balles de tennis, 12 quilles, un plateau et une règle du jeu.

*Nécessité de baliser les cotés et se placer contre un mur.*



# LE JEU du ROLL-UP



Fiche JEUX



# LE JEU du ROLL-UP

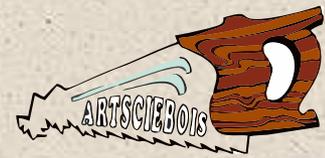
## BUT :

Jeu d'adresse ou le joueur doit écarter les deux tiges pour faire monter la boule le plus loin possible pour obtenir un maximum de points.

- .Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- .Niveau d'âge + de 3 ans
- .Livré avec une boule en bois et une règle du jeu.



# LE JEU du LABYRINTE



# LE JEU du LABYRINTE

## BUT :

Jeu d'adresse ou le joueur en faisant tourner la roue doit trouver le bon parcours avec la bille (de l'abeille à la fleur) en un minimum de temps.

- .Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité
- .Niveau d'âge + de 3 ans
- .Livré avec une bille et une règle du jeu.



# LE JEU de CARROM



Fiche JEUX



# LE JEU de CARROM

## BUT :

Jeu d'adresse ou les joueurs doivent faire rentrer tous les pions de sa couleur à l'aide d'un palet puis le pion rouge avant l'adversaire.

- Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur 2 ou 4
- Niveau d'âge + de 5 ans
- Livré avec un palet (15 grammes) 11 pions blancs, 11 noirs, un pion rouge, un pot de poudre et une règle du jeu.



# LE JEU du SABOT



Fiche JEUX



# LE JEU du SABOT

## BUT :

Jeu d'adresse ou le joueur doit lancer 5 palets dans le sabot (200 pts par palet) Si le joueur manque le sabot et tombe dans la caisse, les points correspondront à la case où se situe le palet, en dehors de la caisse pas de point. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.

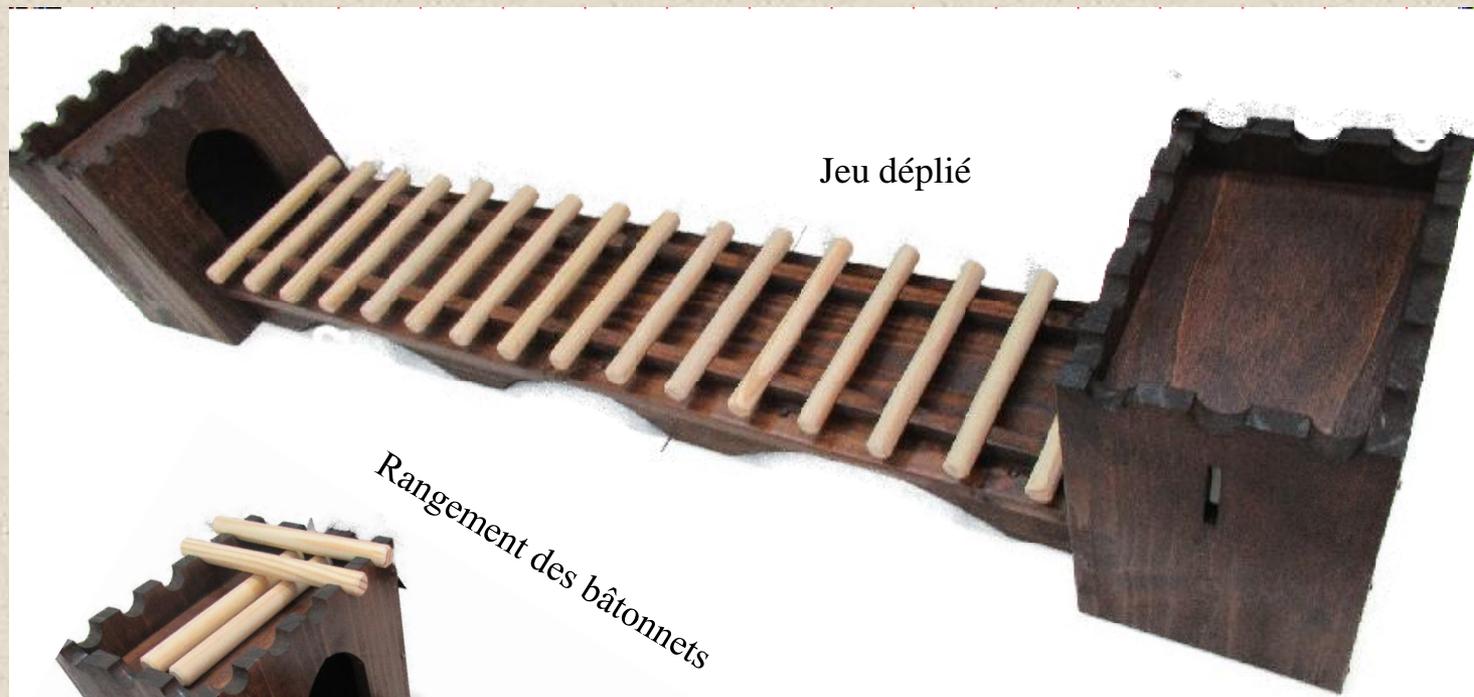
.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur de 2 à 4

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec 4 jeux de 5 palets de couleurs différentes, une ligne de tir et une règle du jeu.



# LE JEU des BATONNETS



# LE JEU des BATONNETS

## BUT :

Jeu de réflexion où les joueurs retirent chacun leur tour un, deux ou trois bâtonnets. Il ne faut pas être celui qui retirera le dernier puisqu'il sera déclaré perdant.

.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur x2

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec seize bâtonnets et une règle du jeu.



# LE JEU de la TABLE à GLISSER



Fiche JEUX



# LE JEU de la TABLE à GLISSER

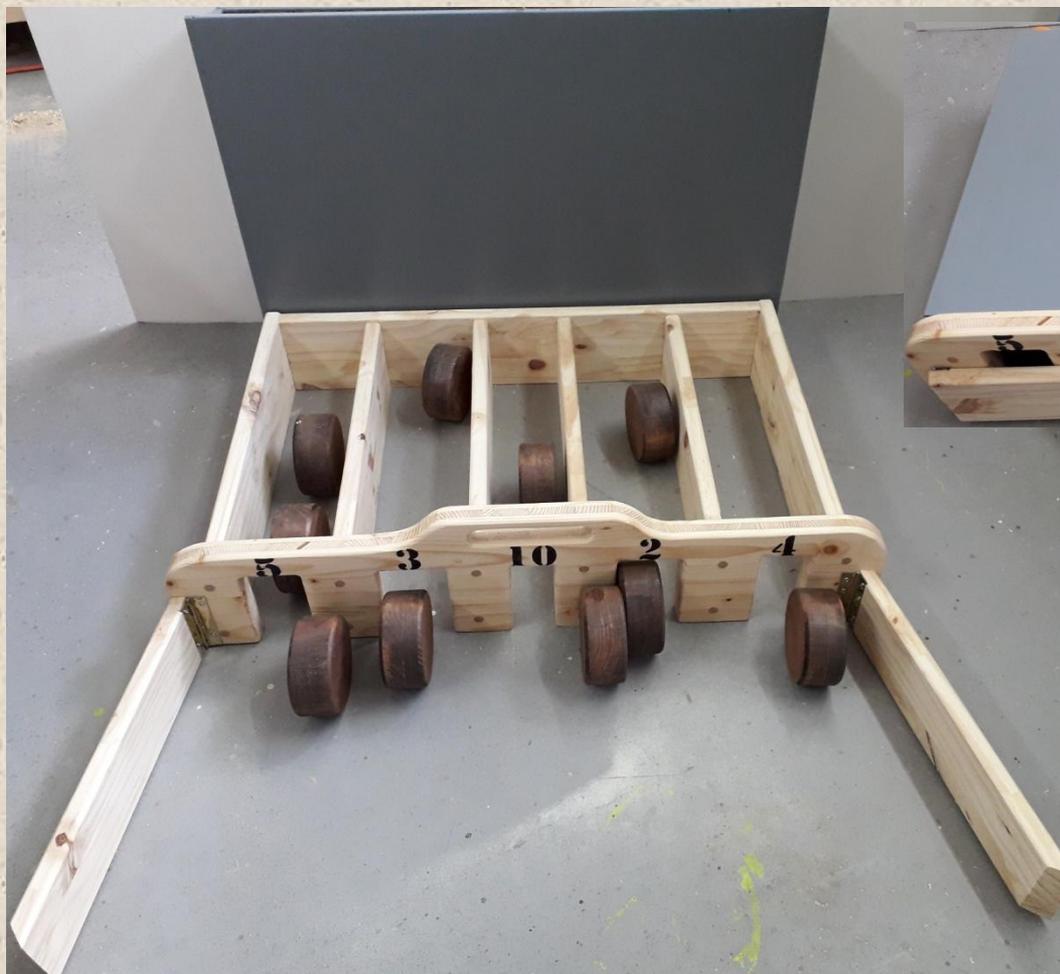
## BUT :

Jeu d'adresse ou chaque joueur doit préserver son camp du palet tout en essayant de le mettre dans le camp adverse à l'aide de sa poignée en bois. Le gagnant est celui qui arrive à placer le palet dix fois dans le camp de l'adversaire.

- Jeu qui se joue à deux joueurs
- Niveau d'âge + de 3 ans
- Livré avec un palet, 2 poignées en bois et une règle du jeu.



# LE JEU du TROU MADAME



# LE JEU du TROU MADAME

## BUT :

Jeu d'adresse ou chaque joueur fait rouler les gros palets en bois dans la direction des portes et essaie d'en faire rentrer un maximum.

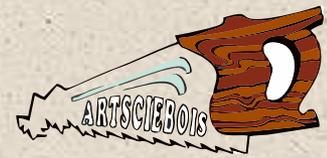
•Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

•Niveau d'âge + de 3 ans

•Livré avec dix gros palets en bois et une règle du jeu.



# LE JEU au BOUT du TROU



# LE JEU au BOUT du TROU

## BUT :

Jeu d'adresse ou chaque joueur conduit la boule sans la toucher avec les mains jusqu'au trou du bout.

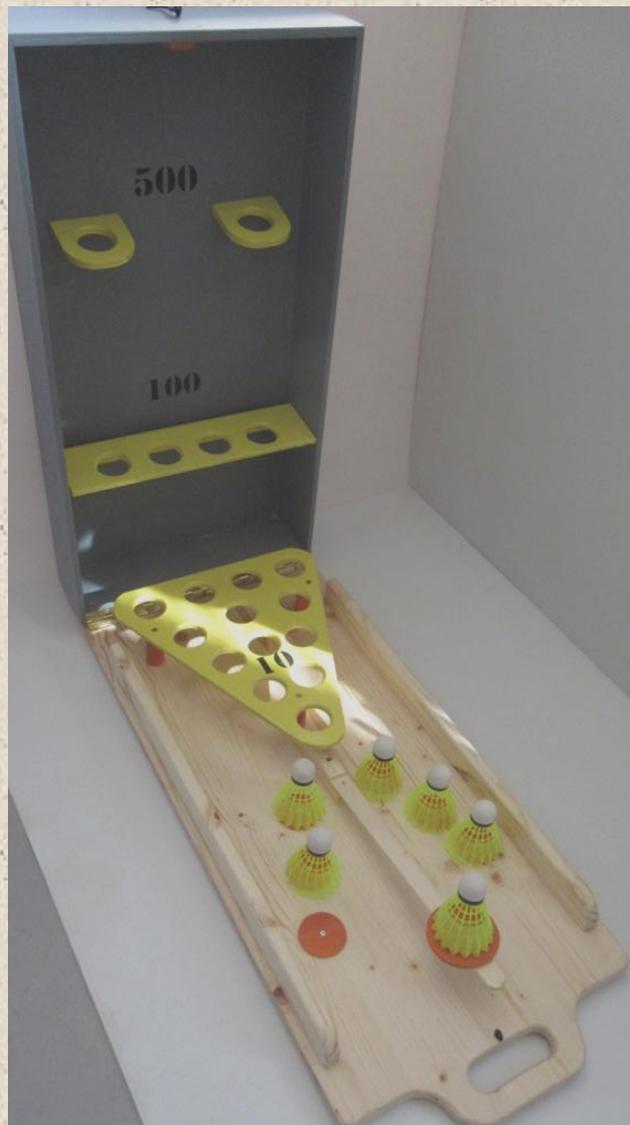
.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec une boule de billard de 50 mm de diamètre et une règle du jeu.



# LE JEU des VOLANTS FOUS



Fiche JEUX



# LE JEU des VOLANTS FOUS

## BUT :

Jeu d'adresse ou le joueur doit placer les six volants dans les trous des supports jaune grâce au propulseur. Le volant doit être entré correctement dans le trou sans aide. Les points sont doublés par volants encastrés l'un dans l'autre. (deux volants dans le même trou du support 10 = 40 pts)

.Jeu qui se joue chacun son tour, nombre de joueur illimité

.Niveau d'âge + de 5 ans

.Livré avec six volants et une règle du jeu.



# LE JEU des SHADOKS



# LE JEU des SHADOKS

## BUT :

Les joueurs doivent placer leur ballon sur leur embout respectif, puis pomper en même temps pour faire éclater celui-ci

Le gagnant est celui qui éclate son ballon le premier sans le toucher avec ses mains.



.Jeu qui se joue à deux joueurs

.Niveau d'âge + de 4 ans

.Livré avec deux pompes à monter, cinquante ballons et une règle du jeu.



# LE JEU FERMEZ la BOITE



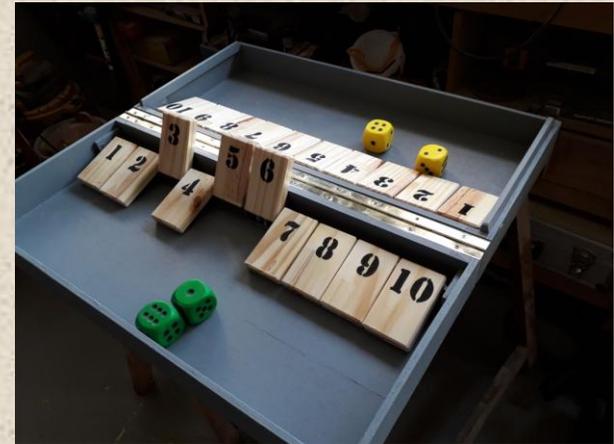
# LE JEU FERMEZ la BOITE

## BUT :

Les joueurs doivent lancer leurs 2 dés chacun leur tour et relever les plaquettes suivant le résultat. Pas plus de deux plaquettes par jet de dés.

Le gagnant est celui qui relève la totalité des plaquettes ou totalise le moins de points non relevé.

Quand les dés sont doubles, on peut passer son tour ou relancer un des deux Dés.



.Jeu qui se joue à deux joueurs

.Niveau d'âge + de 4 ans

.Livré avec quatre dés en mousse et une règle du jeu.

