ANIMAFETES

ACCROCHE TOI



Nombre de joueurs : seul ou par équipe

Règle du jeu :

 Dans le jeu **Accroche-Toi**, 2 boules sont liées entre elles par une ficelle.

Il faut lancer ses 2 paires de boules sur l'échelle en bois.

Le but est d'essayer d'enrouler la ficelle qui relie les boules sur les barreaux afin de marquer un maximum de points

ANIMAFETES

ANNEAUX CROIX



Nombre de joueurs : 1
A partir de 5 ans

Jeu de lancé et d'adresse

Règle du jeu :

Jeu de lancer d'anneaux composé d'une croix graduée démontable et d'anneaux cordes/sisal.

Play ring toss up of a cross graduated detachable rings and ropes / sisal

Speel ring gooien van een kruis afgestudeerd afneembare ringen en touwen

ANIMAFETES

ANNEAUX QUILLES



Nombre de joueurs : 1 ou plus
A partir de 5 ans

Jeu de lancé et d'adresse

Règle du jeu :

Les anneaux quilles se jouent partout dans le monde. Il faut lancer les 4 anneaux en corde autour des quilles, pour obtenir un maximum de points. Un petit jeu sympathique pour tous les âges.

Rings bowling are played all over the world. We must start the 4 rope rings around the pins to get maximum points. A nice little game for all ages.

Ringen bowlen worden gespeeld over de hele wereld. We moeten beginnen met de 4 touw ringen rond de pinnen te krijgen maximale punten. Een leuk spel voor alle leeftijden.

ANIMAFETES

AQUARIO



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

Grâce au module transparent dirigé par des ficelles, il faut parvenir à mettre les 3 boules dans les trois trous entourés avec un cercle de couleur. Sans chuter et en évitant les pièges

ANIMAFETES

AVALAM



Nombre de joueurs : 2
A partir de 8 ans

Règle du jeu :

Le principe de base est d'empiler les pions ou les piles sur un pion ou une pile voisine dans l'une des huit directions. Vous pouvez empiler une pile de votre couleur ou une pile de votre adversaire. À la fin, quand plus aucun empilement n'est possible, soit du fait de l'éloignement, soit du fait de la limite de hauteur, la partie est terminée. Celui qui possède alors le plus de piles est le vainqueur

ANIMAFETES

AWALE



Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

- Comme aux échecs, seulement deux joueurs peuvent s'affronter, mais contrairement aux échecs, les joueurs doivent jouer rapidement et le public peut (mais pas en tournoi) faire du bruit, chanter, discuter les coups.
- Au départ, on répartit quarante-huit graines dans les douze trous à raison de quatre graines par trou.
- Les joueurs sont l'un en face de l'autre, avec une rangée devant chaque joueur. Cette rangée sera son camp. On choisit un sens de rotation qui vaudra pour toute la partie. On choisit également un joueur qui commencera la partie.
- Un tour se joue de la façon suivante : le premier joueur prend toutes les graines d'un des trous de son camp puis il les égraine dans toutes les cases qui suivent sur sa rangée puis sur celle de son adversaire suivant le sens de rotation (une graine dans chaque trou **après** celui où il a récupéré les graines). Si sa dernière graine tombe dans un trou du camp adverse et qu'il y a maintenant deux ou trois graines dans ce trou, le joueur récupère ces deux ou trois graines et les met de côté. Ensuite il regarde la case précédente : si elle est dans le camp adverse et contient deux ou trois graines, il récupère ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à son camp ou jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois.
- Le but du jeu est d'avoir récupéré le plus de graines à la fin de la partie.

- On ne saute pas de case lorsqu'on égraine sauf lorsqu'on a douze graines ou plus, c'est-à-dire qu'on fait un tour complet : on ne remplit pas la case dans laquelle on vient de prendre les graines.
- Il faut « nourrir » l'adversaire, c'est-à-dire que, quand celui-ci n'a plus de graines, il faut absolument jouer un coup qui lui permette de rejouer ensuite. Si ce n'est pas possible, la partie s'arrête et le joueur qui allait jouer capture les graines restantes.
- Si un coup devait prendre toutes les graines adverses, alors le coup peut être joué, mais aucune capture n'est faite : il ne faut pas « affamer » l'adversaire.
- La partie s'arrête quand un des joueurs a capturé au moins 25 graines, soit plus de la moitié ou qu'il ne reste que 6 graines en jeu.

Ces règles sont plus simples qu'il n'y paraît. Elles sont rapidement assimilées par les débutants qui réalisent rapidement de très beaux coups, ce qui en fait un jeu très agréable pour tous et dans toutes les situations.

ANIMAFETES

BAGATELLE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 5 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

La bagatelle est l'ancêtre du flipper.
A l'aide du chargeur à ressort les billes sont tirées vers l'aire du jeu. Le plateau du jeu est incliné. On compte le nombre de points indiqués dans chaque trou ou dans une cage.

The trifle is the ancestor of pinball.
Using the charger to clear the balls are drawn to the area of the game The game board is tilted.
Count the number of points given in each hole or in a cage.

De kleinigheid is de voorvader van flipperkast.
Met behulp van de lader aan op duidelijk de ballen zijn gevestigd op het gebied van het spel
Het bord wordt gekanteld. Tel het aantal punten die in elk gat of in een kooi

ANIMAFETES

BALLA BALLA



Nombre de joueurs : 1
A partir de 3 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Lancer la boule de mousse dans les différents trous.

Run the ball of foam in different holes.

Voer de bal van schuim in de verschillende gaten.

ANIMAFETES

JEU DES BATONNETS



Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

On tire au sort celui 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.

It is raffling the beginning.
Each player removes the selection 1-2 or 3 sticks, then it is time for the opponent to withdraw 1-2 or 3 sticks. Whoever removes the last stick is the loser.

Het is verloten het begin.
Elke speler verwijdert de selectie 1-2 of 3 stokken, dan is het tijd voor de tegenstander tot 1-2 of 3 stokken te trekken. Wie verwijdert de laatste stok is de verliezer.

ANIMAFETES

JEU DES BILBOQUETS



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

 Mettre la boule sur son support
Attention a la tête

ANIMAFETES

BILLARD HOLLANDAIS



Nombre de joueurs : 1

18è siècle
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Le billard hollandais, ou sjoelbak, est un jeu très pratiqué aux Pays-Bas (comme son nom l'indique), mais aussi en Belgique et dans le nord de la France.
Le but est de faire le maximum de points en rentrant des palets de bois dans des casiers.
Il s'agit d'un lancer de palets "glissé".

Le billard hollandais peut se jouer seul ou à plusieurs.
Chaque joueur lance 10 palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points (points représentés généralement par des clous). Compter les points. Les palets qui ne sont pas rentrés dans les casiers ne sont pas rejoués.

Billiards Holland or sjoelbak is a game very practiced in the Netherlands (as its name suggests), but also in Belgium and northern France. The goal is to take maximum points in his return wooden pallets in racks.
This is a launch pucks "slipped".Billiards Holland can play alone or with others.
Each player throws 10 pucks, trying to make them into the lockers at the end of the pool.
These bins have a value of 1 to 4 points (points represented typically by nails). Counting points. The pallets are not returned to the lockers are not replayed.


Biljart Holland of Sjoelbak is een spel zeer geoefend in Nederland (zoals de naam al suggereert), maar ook in België en Noord-Frankrijk. Het doel is om maximale punten te nemen aan zijn terugkeer houten pallets in de rekken. Dit is een lancering pucks "gleed". Biljart-Holland kan alleen of met anderen te spelen.
Elke speler gooit 10 pucks, proberen ze te maken in de kluisjes op het einde van het zwembad. Deze bakken hebben een waarde van 1 tot 4 punten (punten meestal door nagels vertegenwoordigd). Counting punten. De pallets zijn niet terug naar de kluisjes zijn niet overgespeeld

ANIMAFETES

BILLARD JAPONAIS



Nombre de joueurs : 1

16è siècle
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Le jeu consiste à faire rouler les dix boules, une à une, dans les trous numérotés.
Une boule lancée peut en pousser un autre déjà jouée.
Les boules non rentrées ne peuvent pas être rejouées sauf si elles sont revenues jusqu'au joueur
Une boule tombée à terre ne peut pas être rejouée.
A la fin on totalisera les points des trous où se trouve une boule.
Le gagnant est celui qui marque le plus de points

 The game involves rolling ten balls, one by one into the numbered holes.
A ball thrown can push another already played.
The balls not returned can not be replayed unless they are returned to the player
The ball fell to earth can not be replayed.
At the end we will total the points in the hole where a ball.
The winner is the player who scores the most points

 Het spel gaat rollend tien ballen, een voor een in de genummerde gaten.
Een bal gegooid kan duwen ander al gespeeld.
De ballen niet terug kan niet worden afgespeeld, tenzij zij worden teruggezonden naar de speler
De bal viel op de aarde kan niet worden afgespeeld.
Aan het eind zullen we totaal de punten in het gat waar een bal.
De winnaar is de speler die scoort de meeste punten.

ANIMAFETES

BILLARD NICOLAS



Nombre de joueurs : 4

Règle du jeu :

 Le jeu est pratiqué par quatre joueurs, qui après avoir installé leur soufflet dans un des supports, tentent de diriger – en projetant des jets d'air – une petite bille en liège vers un des trous adverses, et d'éviter qu'elle ne tombe dans le leur.

Chaque bille logée coûte un point au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur la piste et la partie continue.

Les joueurs comptabilisent leurs points perdus à l'aide d'un boulier disposé sur le rebord du billard à proximité de chaque lyre. Le gagnant est celui qui aura marqué le moins de points.

ANIMAFETES

JEU DU BIRINIC



Règle du jeu :



A tour de rôle, les joueurs positionnés derrière le mât, font tourner la boule. Ils tentent de faire tomber les quilles. A chaque tour le joueur peut lancer la boule 3 fois, à condition de rattraper la boule à chaque tour. Si les 9 quilles sont renversées dès le premier lancé, les quilles sont remises en place pour le 2ème et 3ème lancé. Les 9 quilles sont remises en place après chaque tour. Un point est marqué pour chaque quille renversée. En théorie un joueur peut marquer 27 points dans un tour. Le premier joueur qui atteint 100 points est le gagnant.

ANIMAFETES

BLASON CIBLE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 6 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :



Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les anneaux. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



Players determine a line of fire and throw each turn the rings. The winner is the one who has achieved the highest score.



Spelers bepalen een lijn van vuur en gooi elke beurt de ringen. De winnaar is degene die heeft bereikt de meeste punten

ANIMAFETES

BOMBIX



Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

 Jeu d’adresse et de rapidité dans lequel 2 joueurs, face à face, s’efforcent d’envoyer une bille dans le but adverse à l’aide de deux petits leviers

ANIMAFETES

BOULE A LA PENTE



Nombre de joueurs : 1

Jeu d'adresse
Moyen-Age de Bretagne et Normandie
Jeu venu des campagnes

Règle du jeu :



Il faut réussir à faire remonter la pente à une boule de bois jusqu'à l'orifice. Pas si évident que cela.



It must succeed to ascend the slope to a wooden ball to the hole. Not as easy as that.



Het moet lukken om de helling opstijgen naar een houten bal naar de hole. Niet zo eenvoudig als dat.

ANIMAFETES

BOWLING



Nombre de joueurs : 1

Jeu d’adresse

Règle du jeu :

 Lancer la boule sur la piste de lancement, pour essayer de faire tomber un maximum de quilles

ANIMAFETES

CAPITAINE HOOK



Nombre de joueurs : 1 joueur à tour de rôle.

A partir de 6 ans

18ème siècle - Angleterre
Jeu d'adresse

Règle du jeu :



Les joueurs à l'aide d'un anneau relié au jeu par une ficelle essayent de mettre l'anneau dans le crochet.



The players with a gambling ring connected by a string trying to ring in the hook.



De spelers gokken met een ring met elkaar verbonden door een touw proberen ring in de haak.

ANIMAFETES

CAROM ou billard indien



Jeu d'adresse
Yemen -19° siècle

Nombre de joueurs :

Tout public à partir de 7 ans.
2 à 4 joueurs

Règle du jeu :



Plateau carré de 70 x 70cm. Lancer sous forme de pichenette de petits palets de bois dans un des quatre coins.
Extérieur - Intérieur. A poser sur une table

ANIMAFETES

CASCADE SONORE



Nombre de joueurs : 1

20è siècle - Allemagne
Jeu de manipulation

Règle du jeu :

Un grand classique : l'arbre en bois avec des feuilles colorées. Laissez glisser la ou les billes sur l'ensemble du jeu et écoutez la mélodie créée. Décoration, jeu ou instrument de musique, un produit très zen...

Pour enfants de plus de 3 ans. Sous la surveillance des parents

A classic: the shaft of wood with colored leaves. Leave the slide or ball throughout the game and listen to the melody created.
Decoration, play or musical instrument, a product very Zen ...

For children over 3 years. Under the supervision of parents

Een klassieker: de as van hout met gekleurde bladeren. Laat de dia of bal tijdens het spel en luister naar de melodie gemaakt.
Decoratie, spelen of muziekinstrument, een product dat zeer Zen ...

Voor kinderen vanaf 3 jaar. Onder toezicht van de ouders

ANIMAFETES

CIRCUIT DE BILLES



Nombre de joueurs : 1 ou plus
A partir de 5 ans

Jeu sous la surveillance des parents.
Contient des petites billes.
Petits éléments susceptibles d'être avalés.

Règle du jeu :

Une descente très rapide pour les yeux et les oreilles.

A very fast descent to the eyes and ears.

Play under parental supervision.
Contains small balls.
Small parts may be swallowed

Een zeer snelle afdaling naar de ogen en oren

Speel onder ouderlijk toezicht.
Bevat kleine ballen.
Kleine onderdelen kunnen worden doorgeslikt

ANIMAFETES

CULBUTO



Nombre de joueurs : 1

Jeu d’adresse

Règle du jeu :

 Mettre les 8 boules en bois au dessus de la case de rangement et en prenant le jeu par sa base, essayer de diriger toutes les boules en même temps dans les trous, sans qu’elles tombent dans le niveau inférieur qui se trouve en haut du jeu.

Place 8 balls in the forest above the storage box and taking the game by its base, try to run all the balls together in the holes, they fall into the lower level which is at the top of Thurs

 Plaats 8 ballen in het bos boven de bewaardoos en het nemen van het spel door de basis, proberen om alle ballen tegelijkertijd worden uitgevoerd in de gaten, vallen ze in de onderste niveau dat op de top van Don

ANIMAFETES

DOUBLE CHINOIS



Nombre de joueurs : 2

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Etre le premier à remplir ses 4 trous avec les boules en bois.
Au départ, chaque joueur à 4 boules dans son camp. Les 2 joueurs jouent en même temps, ils doivent essayer de mettre les boules dans leurs 4 trous le plus rapidement possible. Il est possible qu'une ou plusieurs boules comblent des trous de l'adversaire ou tombent dans son camp. Dans ce cas, il la (les) garde. Si un joueur n'a plus de boules à jouer à un moment de la partie, il doit attendre qu'il en retombe de son côté.
Le premier joueur qui aura ses 4 trous occupés par une boule sera le vainqueur.

 Be the first to complete its 4 holes with wooden balls.
Initially, each player in 4 balls in his camp. The 2 players play together, they must try to put 4 balls in their holes as soon as possible. It is possible that one or more balls fill the holes of the opponent or fall into his camp. In this case, he (the) custody. If a player has more balls in play at some point in the game, he must wait until he falls back into his side.
The first player to have his 4-hole occupied by a ball will win.

 Wees de eerste om de 4 gaten met houten ballen te voltooien.
Aanvankelijk elke speler in 4 ballen in zijn kamp. De 2 spelers samen spelen, moeten ze proberen om 4 ballen zetten in hun gaten zo spoedig mogelijk. Het is mogelijk dat een of meer ballen vullen de gaten van de tegenstander of daling in zijn kamp. In dit geval, hij (de) hechtenis. Als een speler meer ballen in het spel is op een bepaald punt in het spel, moet hij wachten tot hij valt terug in zijn zijde. De eerste speler om zijn 4-gat bezet door een bal zal winnen.

ANIMAFETES

DOUBLE REBOND (billard à)



Nombre de joueurs : 1
A partir de 6 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Chaque joueur possède 8 palets et chacun leur tour lance les palets .
Les palets doivent être lancés en glissant sur l'aire de jeu et
rebondir sur les deux élastiques avant de se diriger vers les
zones à points .
Le but est d'atteindre les zones indiquant les points les plus élevés .
Après avoir lancé les 8 palets, vous calculez les points .
Le gagnant est celui qui aura le plus grand nombre de points .

Each player has 8 pucks and each in turn launches the chips. The pucks must be initiated by sliding on the playground and bounce on both elastic before heading to
areas to points. The goal is to reach the areas showing the highest points.
After launching the 8 pucks, you calculate the points. The winner is he who has the greatest number of points.

Elke speler heeft 8 pucks en elk op hun beurt lanceert de chips.
De pucks moet worden gestart door schuiven over de speelplaats en
stuiteren op zowel elastische voordat u naar
gebieden punten.
Het doel is het bereiken van de gebieden waarop de hoogste punten.
Na de lancering van de 8 pucks, bereken je de punten.
De winnaar is hij die heeft het grootste aantal punten

ANIMAFETES

EQUIBIL

Nombre de joueurs : 1

Jeu d’adresse
20° siècle - France



Règle du jeu :

Plaisant et sympathique. Le but consiste à faire descendre une boule de bois d’une rampe à l’autre sans la faire tomber. Jeu vertical de 0,70cm de hauteur.

ANIMAFETES

JEU DU FAKIR



Nombre de joueurs : 1 ou plus

Règle du jeu :

 Jeu de hasard.
Le joueur dispose en haut du jeu 10 boules, ces boules vont glisser entre les plots, et finissent leur course en bas dans les casiers numérotés. Le but étant de marquer un maximum de points

ANIMAFETES

FERMER LA BOITE ou SHUT THE BOX



Nombre de joueurs : 2
A partir de 7 ans

16ème siècle – Angleterre
Jeu de hasard raisonné

Règle du jeu :

 Vieux jeu de marins et de flibustiers ou le total des lancers de dés permet de fermer des nombres. Ambiance bar.
En additionnant la somme des dés, fermer le plus possible de clapets numérotés.

 Old game of sailors and pirates or the total of dice rolls closes numbers. Ambiance bar.
By adding the sum of the dice, close as possible to numbered valves.

 Oud spel van zeelieden en piraten of het totaal van de dobbelstenen rollen sluit nummers. Ambiance bar.
Door de toevoeging van de som van de dobbelstenen, dicht mogelijk bij de genummerde kleppen.

ANIMAFETES

FLIPPER



Nombre de joueurs : 12

Règle du jeu :

 Jouer au foot et marquer le plus de points

ANIMAFETES

FLIPPER AEROBILLE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 5 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :


Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille marque zéro. Si sur les 5 premières billes le joueur marque 0 point, la partie s'arrête pour lui. Si l'une des 5 premières billes marque au moins 10 points, le joueur peut continuer et jouer la deuxième série de billes. Le joueur qui aura fait le plus haut score


Each player throws 5 balls in the corridor of launch. Each ball can be thrown 2 times. If after the second attempt, she falls back into the hallway launch the ball mark zero. If the first 5 balls the player scores 0 points, the game ends for him. If one of the first 5 balls mark at least 10 points, the player can go on and play the second set of balls. The player who has made the highest score.


Elke speler gooit 5 ballen in de gang van de lancering. Elke bal kan worden gegooid 2 keer. Indien na de tweede poging, valt zij terug in de hal start de bal merk nul. Als de eerste 5 ballen van de speler 0 punten scoort, eindigt het spel voor hem. Als een van de eerste 5 ballen merk ten minste 10 punten, kan de speler gaan en speelt de tweede set ballen. De speler die de hoogste score heeft gemaakt

ANIMAFETES

GRENOUILLE



Nombre de joueurs : 1 et plus à tour de rôle.
A partir de 7 ans

17ème siècle
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Lancer de palets dans des orifices de valeur différente dont la bouche de la grenouille est le maximum.

 Launch of chips into the orifices of different value which the mouth of the frog is the maximum.

 We moeten chips te lanceren in gaten van verschillende waarden die de mond van de kikker is het hoogste aantal

ANIMAFETES

GUILLAUME TELL



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

Une quille est disposée sur un support en bois avec une boule rouge sur son sommet. Le joueur à l'aide d'une arbalète (ou d'un pistolet) doit tirer sur la boule pour la faire tomber sans toucher la quille en bois

ANIMAFETES

JEU DES 5 SABOTS



Nombre de joueurs : 1
A partir de 7 ans

16ème siècle – Pays-Bas
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Le jeu consiste à faire rentrer des poches dans l'un des sabots, fixés sur une planche.

ANIMAFETES

KAPLA



Nombre de joueurs : 1 et plus
A partir de 4 ans

20ème siècle – Pays-Bas
Jeu de construction

Règle du jeu :



Remarqué depuis quelques années pour sa merveilleuse simplicité. Des planchettes de bois toutes identiques, à manipuler pour imaginer, construire, représenter...et tout faire tomber !



Noticed in recent years for its beautiful simplicity. The wooden boards are all identical to manipulate to imagine, build, represent ... and everything fall!



Gemerkt in de afgelopen jaren om zijn prachtige eenvoud. De houten planken zijn allemaal identiek te manipuleren voor te stellen, bouwen, vertegenwoordigen ... en alles vallen!

ANIMAFETES

KEO



Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

 A l’aide des baguettes enfermées sous le plexiglas, coopérez pour transporter les boules et être les premiers à construire votre pyramide.

Rapidité et esprit d’équipe sont les maîtres mots de ce jeu délirant !

ANIMAFETES

LABYRINTHE



Nombre de joueurs : 2 ou 4
A partir de 4 ans

20ème siècle – Allemagne
Jeu de coordination

Règle du jeu :



Les joueurs jouent simultanément et dirigent le plateau à l'aide des ficelles. Le but est d'amener la bille au centre du plateau.



The players play simultaneously and direct the board using the strings. The goal is to get the ball in the center of the plateau.



De spelers spelen gelijktijdig en rechtstreeks de raad van bestuur met behulp van de snaren. Het doel is om de bal in het midden

ANIMAFETES

LABYRINTHE DE MOTRICITE



Nombre de joueurs : 1

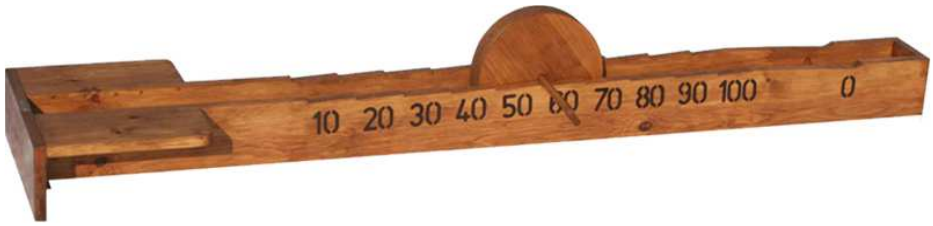
A partir de 3 ans

Règle du jeu :

Faire glisser le pion entre le haut et le bas inversement

ANIMAFETES

LA MEULE



Nombre de joueurs : 1
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Faire rouler la roue et marquer le plus de point
Attention après le 100 c'est zéro points !!!!

ANIMAFETES

LANCE ANNEAUX CLOWN



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

.

Un jeu en bois des anneaux très amusant, demande beaucoup de précision ou de chance...

But du jeu : Lancer les 2 anneaux sur les bras ou le chapeau du clown

ANIMAFETES

LANCE BALLE CLOWN



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

Apprenez à viser avec ce jeu en bois, pour tous les âges
But du jeu : lancer les 2 poches dans les trous

ANIMAFETES

LA VACHE AU LASSO



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

Très beau jeu en bois, l'objectif est de se mettre dans la peau d'un cowboy, et de lancer un lasso autour de la tête de la vache.

Un jeu pour les enfants mais aussi pour les adultes.

ANIMAFETES

LE 13 MAGIQUE



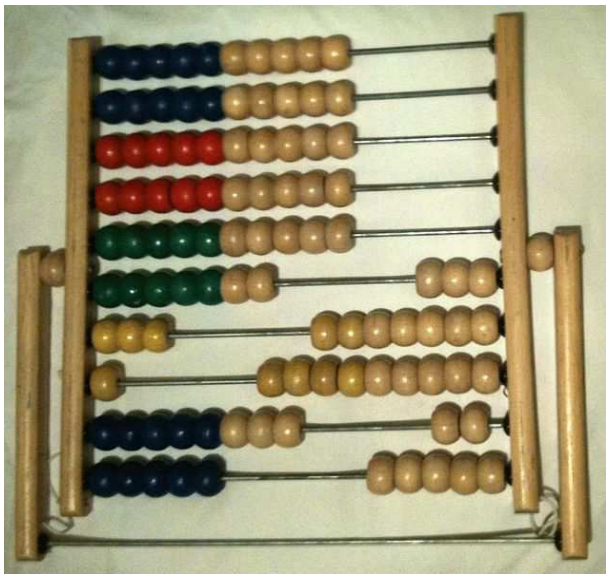
Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

 Lancer les trois boules de sorte à ce que le résultat fasse treize

ANIMAFETES

LE BOULIER



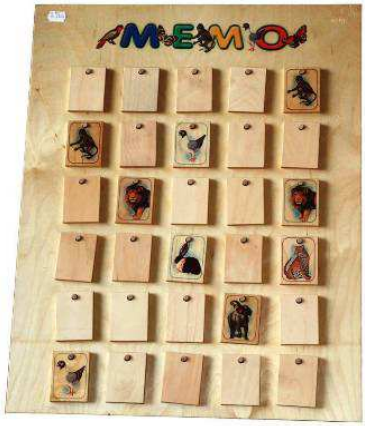
Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

 Jeu chinois pour enfants. Viens apprendre à compter à l'aide du boulier

ANIMAFETES

MEMORY



Nombre de joueurs : 2

A partir de 4 ans

Jeu de réflexion

Règle du jeu :

Essaie de retrouver la paire d'animaux
Si tu en as le plus tu as gagné
30 pièces à retourner pour retrouver 15 paires d'animaux identiques…

ANIMAFETES

MIGA



Nombre de joueurs : 2
A partir de 7 ans

21ème siècle – France et Sarawak
Jeu de course

Règle du jeu :

 Une course surprenante entre deux araignées que chacun des joueurs anime avec les vibrations de sa corde élastique… Grand succès garanti pour cette course à suspens.

 An amazing race between two spiders that each player runs with the vibrations of the elastic rope ... Grand guaranteed success for this race

 Een geweldige race tussen twee spinnen die elke speler draait met de trillingen van de elastische touw ...

ANIMAFETES

MIKADOS



Nombre de joueurs : 2

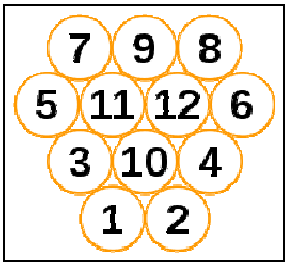
Règle du jeu :

 Essayez de récupérer le plus de baguettes et surtout, ne tremblez pas ! Versions géantes.

ANIMAFETES

MOLKKY ou quilles finlandaises





Nombre de joueurs : 2 (placement des quilles au départ)

Règle du jeu :

Les quilles

Ce sont des morceaux de bouleau ronds biseautés à la tête. Sur cette partie, le numéro de la quille apparaît ainsi au joueur qui lance le molkky. Les douze quilles sont placées (les numéros face au joueurs) au départ de la partie dans un ordre précis en quatre rangées, un peu comme au billard.

Le début du jeu

Le joueur lance le mölkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres. Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

La fin du jeu

Il s'agit de marquer exactement 50. Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points.

Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son score est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le score est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille n°1 et aucune autre.

Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie, qui peut se jouer en équipes (de deux à trois joueurs).

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du bowling par la recherche du renversement, du billard par la stratégie de choix des points et des interdits, des fléchettes pour le compte final et du rugby par les rebonds erratiques du mölkky.

ANIMAFETES

MONTAGNE A VACHE



Nombre de joueurs : 1
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Empiler le maximum de pièces sur la montagne, reproduire des modèles, être le dernier à poser une pièce ou créer des motifs sur la tranche bien sur !

ANIMAFETES

ODYSSEUS



Nombre de joueurs : 1
A partir de 8 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Faire monter la bille au sommet du jeu en faisant le tour des vagues et surtout sans la faire tomber.

 Make up the ball at the top of the game by going around and above the waves without breaking down

 Vul de bal op de top van het spel door te gaan rond en boven de golven zonder breken

ANIMAFETES

PALET ANGLAIS



Nombre de joueurs : 1

19è siècle - Angleterre
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Se joue normalement avec des pennies.
Chaque joueur à tour de rôle fait glisser les 5 palets sur la surface du jeu.
Le but est de réussir à placer 1 palet dans chaque zone de 1 à 5 sans toucher les lignes. Il est possible de pousser un palet avec un autre.


It plays normally with pennies.
Each player in turn drags the 5 pucks on the surface of the game
The goal is to successfully place 1 puck into each area of 1 at 5 without touching the lines. It is possible to push a puck with one another.


Het speelt normaal gesproken met penningen.
Elke speler op zijn beurt sleept de 5 pucks op het oppervlak van het spel
Het doel is om met succes 1 puck plaats in elk gebied van 1 op 5 zonder te raken van de lijnen. Het is mogelijk om een puck duwen met elkaar.

ANIMAFETES

PASSE-POULE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 3 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les poches .
Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus grand.

Players determine a line of fire and throw each turn pockets.
The winner is the one who has achieved the greatest.

Spelers bepalen een lijn van vuur en gooi elke beurt zakken.
De winnaar is degene die heeft bereikt de grootste.

ANIMAFETES

PASSE TRAPPE



Nombre de joueurs : 2

Règle du jeu :

 L’objectif est de propulser le plus vite possible à l’aide des élastiques le maximum de palets à travers la trappe dans le camp adverse. Mais attention, votre adversaire joue en même temps et fait la même chose que vous ! Des parties endiablées vous attendent et enivreront autant les joueurs que les spectateurs.

ANIMAFETES

PETIT MARTEAU



Nombre de joueurs : 2
A partir de 6 ans

Règle du jeu :

 Défendre son camp à l'aide d'un marteau et pousser la bille dans le camp adverse.
Le premier qui a 5 points sera la gagnant.

Defending his camp with a hammer and push the ball in the opposing camp.
The first with 5 points is the winner.

 Het verdedigen van zijn kamp met een hamer en duw de bal in de tegengestelde kamp.
De eerste met 5 punten is de winnaar.

ANIMAFETES

PETIT SYMPATIQUE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 8 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Faire monter la bille au sommet du jeu en faisant le tour et surtout sans la faire tomber.

 Make up the ball at the top of the game by going around and above the waves without breaking down

 Vul de bal op de top van het spel door te gaan rond en boven de golven zonder breken

ANIMAFETES

PISTE CIBLE



Nombre de joueurs : 2

A partir de 6 ans

Jeu d’adresse

Règle du jeu :

 Visez juste… Une piste où il faut faire glisser les palets pour qu'ils s'arrêtent sur les cercles les plus avantageux. Jeu d'adresse, idéal pour les tournois.

 Check ... just a track where you should move the chips to stop on that circles the most advantageous. Game of skill, ideal for tournaments.

 Het is uw doel ... Een baan waar je ze slepen naar pucks stoppen voor de betere kringen. Behendigheidsspel, ideaal voor toernooien.

ANIMAFETES

PISTE CIBLE ELASTIQUE



Nombre de joueurs : 2
A partir de 5 ans

Jeu sous la surveillance des parents.
Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés.

Règle du jeu :



Viser le centre de la cible pour marquer le plus de point possible.
Lancer vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus de points possible. Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôles. Tous les coups sont permis : tir direct ou par bandes. Attention, l'adversaire peut bousculer vos pions et si l'un de vos pions revient derriere votre ligne, vous pouvez le rejouer. A l'inverse si c'est un pion de l'adversaire que revient derrière votre ligne, il est perdu. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.



Start your pucks back to bounce on the elastic and reach the center of the target to score as many points as possible. The players throw their pucks alternately roles. All shots are allowed: direct fire or by tape. Beware, the enemy can shake your pieces and if one of your pieces back behind your line, you can replay. Conversely if a pawn of the opponent back behind your line, it is lost. The winner is the player who scores the most points

Play under parental supervision.
Contains small parts may be swallowed



Doel het midden van het doel te scoren de meeste punten mogelijk.
Start uw pucks terug te stuiteren op de elastische en het centrum van het streefcijfer te halen te scoren zo veel mogelijk punten. De spelers gooien hun pucks afwisselend rollen. Alle opnamen zijn toegestaan: direct op het vuur of door tape. Pas op, kan de vijand schud je stukken en als een van je stukken terug achter de lijn, kunt u de replay. Omgekeerd als een pion van de tegenstander terug achter je lijn, is het verloren. De winnaar is de speler die scoort de meeste punten

Speel onder ouderlijk toezicht.
Bevat Kleine onderdelen kunnen worden doorgeslikt

ANIMAFETES

PONTU



Nombre de joueurs : 2
A partir de 6 ans

Règle du jeu :

Le joueur qui commence est tiré au sort
Chacun leur tour, les joueurs doivent déplacer un de leur pion d'une case en passant par un pont. Ensuite, ils enlèvent un pion de leur choix sur le jeu.
Deux pions ne peuvent pas se trouver sur la même case. Le premier joueur qui n'a plus de pont autour de tous ses pions est éliminé.

Dans le cas ou le pion d'un joueur ne peut pas bouger (exemple : un pion adverse bloque le déplacement) ce pion est éliminé.

But du jeu :
Le but est d'isoler tous les pions de son adversaire

Durée d'une partie : 10 minutes

ANIMAFETES

LE PUISSANCE 4



Nombre de joueurs : 2
A partir de 6 ans

20ème siècle - France
Jeu de stratégie et d'alignement

Règle du jeu :

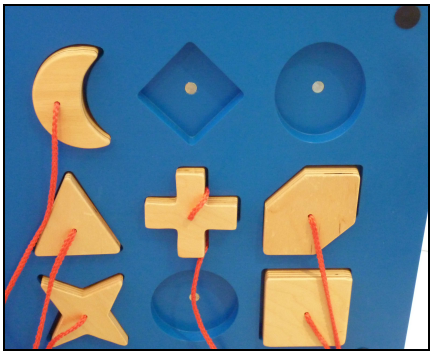
 Réaliser le plus d'alignements de 4 pions de sa couleur, de manière horizontale, verticale ou diagonale.

 Making the most rows of 4 pieces of color, horizontally, vertically or diagonally.

 Het maken van de meeste rijen van 4 stuks van kleur, horizontaal, verticaal of diagonaal.

ANIMAFETES

PUZZLE VERTICAL



Nombre de joueurs : 1
A partir de 3 ans

Règle du jeu :

Remettre les formes en place

ANIMAFETES

LE ROLL UP



Nombre de joueurs : 1
A partir de 7 ans

Jeu de dextérité et d'adresse

Règle du jeu :

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points. Jeu d'adresse sympathique pour tous.

Move the 2 stems and raise the ball farthest to get maximum points. Friendly game of skill for all.

Verplaats de 2 stengels en verhogen de bal het verst om maximale punten te krijgen. Friendly spel van vaardigheid voor iedereen.

ANIMAFETES

SKIS DE COORDINATION ADULTES 4 PERSONNES



Nombre de joueurs : 4

Jeu de coordination

Règle du jeu :

Modèle adultes version traditionnelle. Il faut se coordonner pour lever ensemble les pieds et progresser chaussé de ces skis utilisables été comme hiver. Paire de ski pour 4 personnes avec spatules en bois massif à forme relevée. Double sangle à pied. Idéal pour des challenges tout terrain.

ANIMAFETES

SKIS DE COORDINATION ENFANTS 2 PERSONNES



Nombre de joueurs : 2

Jeu de coordination

Règle du jeu :

Modèle enfant version traditionnelle. Il faut se coordonner pour lever ensemble les pieds et progresser chaussé de ces skis utilisables été comme hiver. Paire de ski pour 2 personnes avec spatules en bois massif. Sangle à pied. Idéal pour des challenges tout terrain.

ANIMAFETES

SOLITAIRE EN LIGNE



Nombre de joueurs : 1
A partir de 6 ans

Jeu de réflexion

Règle du jeu :

Les billes blanches doivent prendre la place des billes noires et inversement, mais il n'est pas possible de sauter au dessus de 2 billes de même couleur.

The ball must be white instead of black marbles and vice versa, but it is not possible to jump over 2 balls of the same color.

De bal moet wit in plaats van zwart marmer en vice versa, maar het is niet mogelijk om te springen dan 2 ballen van dezelfde kleur.

ANIMAFETES

SOURIS GRUYERE



Nombre de joueurs : 1

Règle du jeu :

Cette adorable petite souris attend que vous lui rapportiez son fromage (une bille) sans la faire tomber dans les trous. Restez concentrés

ANIMAFETES

SPEED ROLL MAXI

Jeu de dextérité et rapidité
20° siècle – France

Nombre de joueurs : 2
Plutôt adulte



Règle du jeu :

Belle originalité pour ce jeu très dynamique où les joueurs déplacent avec la pression des doigts sous une plaque, une série de boules. Ça déménage. 1m50 long x 40 m hauteur sur pied

Extérieur. Intérieur. A poser sur une table

ANIMAFETES

SUSPENS GEANT



Nombre de joueurs : 2 – 3 ou 4
A partir de 8 ans

Jeu de stratégie

Règle du jeu :

 Il consiste à placer les boules en couleur au centre du jeu, sur la grappe de grosses boules sans les faire tomber. Les petites boules de couleur sont placées à la main ou avec le mikado.
Un peu d'attention et de stratégie gagnent les joueurs pour choisir l'emplacement de leur boule de couleur. Le poids des boules en couleur pèse et fait s'écarter la grappe. Le joueur qui fait tomber les boules les récupère quelle que soit leur couleur. Le joueur qui a réussi à placer toutes ses boules à gagner.

 It involves placing colored balls in the middle of the game on the large cluster of balls without dropping them. Small colored balls are placed by hand or with the Mikado.
A little attention and strategy to win the players choose the location of the ball color. The weight of balls weighs in color and is departing the cluster. The player who knocked the ball to recover whatever their color. The player who has managed to place all its balls to win

 Het gaat om het plaatsen van gekleurde ballen in het midden van het spel op het grote cluster van ballen zonder ze te laten vallen. Kleine gekleurde ballen worden geplaatst met de hand of met de Mikado. Een beetje aandacht en strategie om de spelers te winnen kies de locatie van de bal kleur. Het gewicht van de ballen weegt in kleur en vertrekt het cluster. De speler die de bal sloeg om, ongeacht hun kleur terug te vorderen. De speler die erin geslaagd is om al zijn ballen plek om te winnen.

ANIMAFETES

TABLE A ELASTIQUE ou PASSE TRAPPE



Nombre de joueurs : 2

20è siècle - France
Jeu d'adresse

Règle du jeu :

 Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets. Chacun se place d'un coté du jeu et pose 5 palets dans son camp. Au top départ, chaque joueur tente de faire passer le plus rapidement possible tous les palets situés dans son camp vers le camp adverse en les propulsant avec l'élastique.

The winner is the first who managed to empty the camp all the chips. Everyone stands on one side of the game and put 5 chips into his camp. At the starting signal, each player tries to pass as quickly as possible all the chips located in its camp to the other side by propelling with the elastic.

 De winnaar is de eerste die erin slaagde om het kamp leeg alle chips. Iedereen staat aan de ene kant van het spel en zet 5 chips in zijn kamp. Op het startsein, elke speler probeert zo snel mogelijk passeren alle chips in zijn kamp aan de andere zijde van voortbewegen met de elastische

ANIMAFETES

TABLE A GLISSER ou TENNIS HOCKEY



Nombre de joueurs : 2

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

Chaque joueur tente de frapper le palet dans le camp adverse. Un palet qui entre dans le camp adverse en passant par-dessus n'est pas valable. Le gagnant est celui qui a marqué le nombre de buts définis au départ.

Each player tries to knock the puck into the opposing camp. A puck that enters the opposite side, passing over is not valid. The winner is the player who scored the most goals defined at the outset

Iedere speler probeert de puck slaan in de tegengestelde kamp. Een puck dat het tegenovergestelde kant komt, passeren dan niet geldig is. De winnaar is de speler die scoorde de meeste doelpunten omschreven bij het begin

ANIMAFETES

CHEMIN DE PERLE

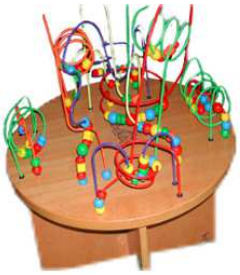


Photo non contractuelle

Nombre de joueurs : 1 et plus

20è siècle
Jeu de manipulation

Règle du jeu :

Pour les plus petits
Faire avancer les perles de bois sur le chemin.

For smaller
Advancing wooden beads on the road

Voor kleinere
moet bewegen de houten kralen op de weg.

ANIMAFETES

LE TANGRAM



Nombre de joueurs : 1
A partir de 13 ans

Antiquité - Chine
Jeu de réflexion

Règle du jeu :

Le tangram se compose de 7 pièces de bois qui peuvent se juxtaposer pour former un carré.
On peut également reproduire une forme donnée (il en existe un nombre incalculable) en utilisant toujours la totalité des pièces. Celles-ci étant posées à plat et ne pouvant pas se superposer.

The tangram consists of 7 pieces of wood that can be juxtaposed to form a square.
It can also reproduce a given shape (there are countless) always using all the pieces. These are laid flat and can not overlap.

De Tangram bestaat uit 7 stukken hout die kunnen worden naast elkaar op een vierkante vorm.
Het kan ook reproduceren een bepaalde vorm (er zijn talloze) altijd gebruik van alle stukken.
Deze zijn plat en kunnen niet overlappen .

ANIMAFETES

TOUPIE DES INDES ou JEU DU ROI



Nombre de joueurs : 1
A partir de 7 ans

17ème siècle – Inde & Europe
Jeu de dextérité et d'adresse

Règle du jeu :

 Autrement appelé Jeu du roi. Vous devez lancer une toupie à ficelle afin qu'elle renverse les billes réparties à l'intérieur du jeu. Toutes les b illes n'ont pas la même valeur.

 Otherwise known as Game of the king. You must run at a top rope so that it reverses the pins distributed within the game all the pins have the same value.

 Ook wel bekend als Spel van de koning. U moet op een top touw zodat de pinnen verspreid binnen het spel alle pinnen dezelfde waarde hebben omkeert .

ANIMAFETES

TOUPIE DES INDES ou JEU DU ROI



Nombre de joueurs : 1
A partir de 7 ans

17ème siècle – Inde & Europe
Jeu de dextérité et d'adresse

Règle du jeu :

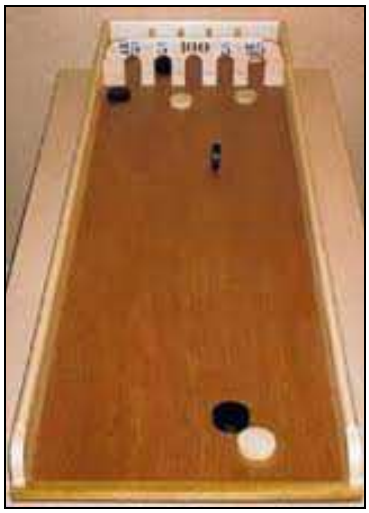
 Autrement appelé Jeu du roi. Vous devez lancer une toupie à ficelle afin qu'elle renverse les quilles réparties à l'intérieur du jeu. Toutes les quilles n'ont pas la même valeur.

 Otherwise known as Game of the king. You must run at a top rope so that it reverses the pins distributed within the game all the pins have the same value.

 Ook wel bekend als Spel van de koning. U moet op een top touw zodat de pinnen verspreid binnen het spel alle pinnen dezelfde waarde hebben omkeert.

ANIMAFETES

TROU MADAME



Nombre de joueurs : 1
A partir de 8 ans

Jeu d'adresse

Règle du jeu :

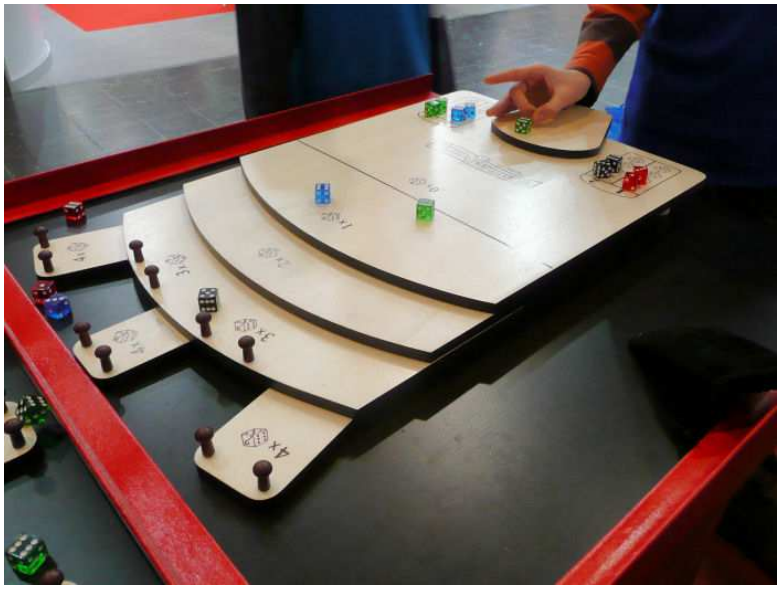
Le but du jeu est de faire rouler 10 grands galets sous les arcades, mais attention ça risque de partir dans toutes les directions! Environ 120 cm x 30 cm C'est le descendant du passe-boule où il fallait passer des boules dans le trou d'une planche. Là elles descendaient un plan incliné qui les conduisait dans des casiers numérotés différemment. En Belgique, le trou-madame servait à distraire les épouses pendant les compétitions de boules flamandes. Le nom du jeu viendrait de ce que Madame, la Reine d'Angleterre, possédait un tel jeu en... or. Les courtisans parlaient alors du jeu de Madame.

Ce jeu se compose d'un fronton numéroté et de 8 galets en bois.

Un galet peut en pousser un autre et l'aider à entrer dans une case. Un galet est considéré entré dans une case si le centre du galet a dépassé la façade intérieure du fronton. Chaque galet qui dépasse la ligne, qui pourrait poursuivre de chaque côté la façade du fronton, est considéré comme joué et ne peut plus être remis en jeu pour la manche ou la partie en jeu. La partie peut se jouer individuellement ou par équipes, mais pour l'intérêt du jeu et favoriser une rotation plus rapide, il est bon de ne pas multiplier le nombre de joueurs à l'infini. La partie peut se jouer avec tous les galets ou un nombre décidé à l'avance. Les galets devront être lancés individuellement. Plusieurs joueurs ne peuvent lancer en même temps. Les galets ne pourront être que lancés à la main. Ce jeu convivial permet à tous les membres d'une famille ou à un groupe d'amis de tout âge de se distraire ensemble

ANIMAFETES

TUMBLIN DICE



Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

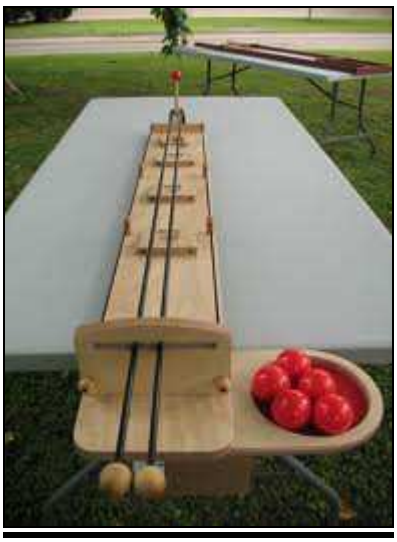
Règle du jeu :



À tour de rôle, chaque joueur lance un de ses dés à l'aide d'une pichenette, afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin.
Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires une fois lancés les dés de tous les joueurs. Le coup parfait est réalisé en plaçant un dé de valeur 6 sur le plateau « 4x » : il rapportera ainsi 24 points (4 x 6) à lui seul ! Mais attention, rien n'est acquis car vos adversaires feront tout pour le faire sortir. Une fois tous les dés lancés, la manche s'arrête et chacun compte ses points. Le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre 301 points remporte la partie.
De nombreuses variantes de jeu sont disponibles pour varier les plaisirs

ANIMAFETES

TWISTO



Jeu de dextérité

Nombre de joueurs : 1
Plutôt adulte

Règle du jeu :

il faut déposer successivement les 5 boules dans chacune des 5 trappes

Largeur totale : 20 cm **Longueur totale :** 160 cm

ANIMAFETES

WEYKICK



Nombre de joueurs : 2
Jeu d’adresse

Règle du jeu :

Nouveau jeu fun et convivial. Un système simple permet de déplacer ses joueurs aimantés : le plateau de jeu est surélevé et permet la manipulation des joueurs aimantés par le dessous.

ANIMAFETES

XO en BOIS



Nombre de joueurs : 2

A partir de 6 ans

Jeu de réflexion

Règle du jeu :

 Les joueurs placent chacun leur tout une bille de leur couleur au centre du jeu. Le gagnant sera celui qui alignera le premier trois billes de sa couleur.

 The players each put their whole ball of color in the middle of the game The winner is the one who will bring the first three balls of color.

 De spelers zetten elk hun hele bal van kleur in het midden van het spel De winnaar is degene die zal brengen de eerste drie ballen van kleur.