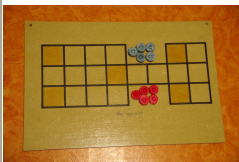
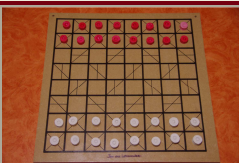
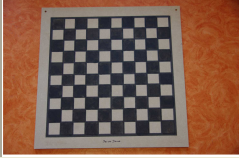
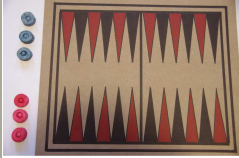
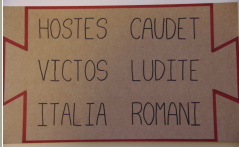
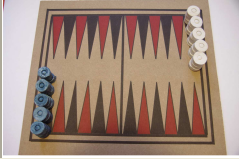
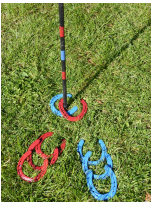


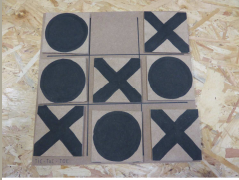
LISTE DES JEUX N°50 à 99

N°			DESCRIPTIF
50	Assiette picarde		Le jeu emblématique de la Picardie, avec ses 3 mètres de longueur (note : pliable en 1,50 m pour le transport).Après avoir lancé les assiettes combien en reste t'il sur la planche ?
51	JEU DU COQUELICOT		Il existe 5 variantes de jeu (individuel et sans adversaire) : le concurrent lance 7 assiettes, l'une après l'autre pour recouvrir au moins partiellement les 6 coquelicots de la table et compte le nombre de points obtenus...
52	Jeu des tasseaux		Etre le premier à se débarrasser de ses tasseaux .mais attention à garder l'écart. Si on parvient à poser un bâtonnet sur deux autres, on rejoue
53	Blason cible		Les joueurs choisissent une distance de jeu (3-4 mètres) et lancent chacun leur tour les 9 anneaux en caoutchouc. Après avoir lancé les 9 anneaux le joueur fait le total des points
54	DAMES RABATTUES		Dans un premier temps, désempiler (rabattre) ses dames sur chaque flèche. · Puis les 15 dames étant rabattues, les sortir du tablier. · Le premier des deux joueurs à sortir toutes ses dames gagne la partie.
55	Jeux de quilles		Lancer la boule et tentez de faire tomber le maximum de quilles du premier coup
56	JEU ROYAL D'UR		Dans ce jeu de hasard raisonné, les joueurs disposent chacun de 7 pions. Ils vont s'évertuer à faire progresser leurs pions sur un parcours, dans le but de les mener à destination, c'est à Dire, les faire sortir du damier via une case dite de sortie. Lorsque tous les pions sont sortis du damier, la partie s'arrête et le vainqueur est le joueur qui a réussi à faire sortir le plus de pions, prisonniers y compris.
57	JEU DES LATRONCULES		L'objectif est d'éliminer tous les pions de l'adversaire

60	JEU DE DAMES		Le but du jeu consiste à prendre ou à bloquer toutes les pièces de l'adversaire.
63	TOURNE CASE		Etre le premier à amener ses trois dames sur sa douzième case. On ne joue que de son côté.
64	12 CARACTERES		Faire parcourir à tous ses pions un itinéraire donné, pour enfin les faire sortir en essayant de ralentir la progression des pions adverses
65	58 TROUS		Faire parcourir à tous ses pions un itinéraire donné, puis les faire sortir du plateau
66	REVERTIER		Jeu proche du Backgammon
67	BOYARD		Le Jeu du Boyard oppose 2 équipes Etre la première équipe à marquer 13 points (avec un point d'écart)
68	PALET VENDEEN		Etre le 1er, en individuel ou en équipe, à faire 11 points en plaçant ses palets (petits disques de fonte ou de laiton) le plus près du « maître » (la cible, le petit palet blanc).
69	JEU EQUILIBRE		Jeu d'équilibre
70	Table à glisser		Marquez le plus de points, en envoyant le palet dans le camp de l'adversaire

71	Roule ta bille		Deux joueurs s'affrontent en lançant leurs billes vers les trous numérotés, mais attention aux points négatifs et aux clous
72	Double Chinois		Pour 2 joueurs. Qui sera le plus rapide à mettre ses 4 boules dans les trous ? Dimensions : 120 x 50 cm.
73	BILLARD PETANQUE		Jeu de palet reprenant les règles de la pétanque
74	FAKIR		Faire tomber ses palets pour marquer le plus de points. Attention aux piquants du fakir !
75	Tir sur cible à l'élastique		Envoyer à l'aide de l'élastique les palets vers la cible centrale pour marquer le plus de points
76	BIRINIC		Le Birinig breton. Il faut faire tomber les quilles, par l'intermédiaire d'une boule attachée à un mât.
77	Jeu du gobelet		Un joueur lâche les billes dans le tube, l'autre placé au milieu du plateau doit à l'aide d'un gobelet attraper la bille le plus près du lanceur pour marquer le plus de points possible.
78	DEFI billes		Au top départ, propulsez votre bille avec le petit marteau vers les billes afin de mettre le plus de billes dans le camp adverse
79	Gruyère		A l'aide des deux ficelles, remontez la bille qui se trouve dans la vasque de bois le plus haut possible.

80	Morpion 3 d		Pour gagner, il suffit d'aligner 4 pions de façon horizontale, verticale ou même en diagonale
81	Curling		Faire glisser les palets billes le plus près du centre de la cible
82	Billard balinais		A l'aide d'une canne mettre le palet dans le but adverse
84	Toque d'or		Faire passer les palets entre les deux premières toques pour marquer un point et visser les cibles. On joue à tour de rôle et on peut visser les palets adverses pour les mettre dans la rigole.
85	Baby-foot toc toc		Comme au baby-foot, à l'aide des poignets on essaie de mettre des buts dans le camp adverse.
87	Billard à bras		A l'aide des deux tiges, dirigez la boule pour qu'elle tombe dans le 1 puis le 2 ... le premier arrivé à 7 a gagné
88	Jeu du sabot		Mettez le plus de pions dans le sabot
89	Jeu de puces		Les joueurs essaient chacun leur tour de faire sauter un jeton dans le godet situé au milieu
90	Jeu du fer à cheval		Chaque joueur ou équipe dispose de 2 fers Celui-ci lance consécutivement ses 2 fers dans l'autre boîte. Le but est de réussir des « encerclements », communément appelés « ringers ». Cela consiste à encercler la tige de façon à ce que les 2 pointes du fer dépassent la tige de façon à compter le plus de points possible.
91	Mât aux anneaux		Mettre les 6 anneaux autour du mât distance entre 2 et 3 m

93	Tic tac Toe		Etre le premier à aligner ses 3 pions verticalement, horizontalement ou verticalement
97	Taquin		15 plaques sont posées dans le désordre, à vous de les remettre dans le bon ordre, en les faisant glisser les unes par rapport aux autres quand un espace se crée
98	LOTO		Soyez le premier à avoir 5 numéros sur une même ligne....
99	Solitaire boule horizontal		Faites passer les boules blanches à la place des boules foncées et vice et versa