


1		L'équilibre	2		Curling de table
Int	A & E	 <p>C'est un jeu d'adresse où il faut trouver une bonne stabilité sur le plateau afin de ne pas faire tomber les pièces en bois. Le dé désigne le numéro sur lequel vous devez mettre la pièce en bois. Le premier qui fait tomber toutes les pièces du plateau a perdu.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>	Int	A & E	 <p>Le but est de se rapprocher le plus possible du centre de la cible, appelé « Maison », placée en bout de piste. (règle identique au vrai curling sur glace, à l'exception du balayage). La ligne rouge avant la Maison s'appelle « la Garde » et les pions s'appellent des « Pierres ». La dernière pierre jouée est le Marteau.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>
3		Flipper Foot	4		Flipper
Int	A & E	 <p>Entre baby-foot et flipper ! Il amusera les enfants et les adultes se laisseront aussi prendre au jeu. Flippez pour envoyer la balle dans le camp adverse et marquer le but. Le premier à 6 points gagne le match.</p> <p>2 joueurs</p>	Int	A & E	 <p>Un lanceur vous permet d'envoyer la bille et ensuite à vous les manettes (comme au flipper classique). Jouez 3 billes et notez les points dans les plots où la bille s'est arrêtée. Ensuite c'est au tour du joueur suivant de prendre les commandes des manettes.</p> <p>1 joueur</p>
5		Toupie Foot	6		Mini Basket
Int & ext	A & E	 <p>Une toupie Beyblade lancée depuis un espace dédié, dans le stade, pour faire tomber le maximum de goals, de ballons et l'arbitre. Un goal renversé équivaut à 10 points, 4 ballons 2 points chacun et l'arbitre 5 points. Si un ballon va dans les buts les points sont doublés. 2 points x 2 = 4 points. Le jeu se joue en 5 manches.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>	Int	A & E	 <p>À l'aide d'un propulseur, envoyez le ballon de basket dans le panier. On compte le nombre de paniers réussis après 10 essais. Que le meilleur gagne !</p> <p>Joueurs illimités</p>

7		Foot Aimant	8		Tric trac
Int	A & E	Placez vos mains sous le jeu et, grâce aux poignées magnétiques, déplacez vos personnages, pour marquer le plus de buts possible. Celui qui totalise 10 points a gagné la partie.	Int	A & E	Jetez 2 dés et fermez au fur et à mesure tous les clapets placés devant vous avant vos adversaires. On note les points des clapets non fermés, à la fin de la manche. Le premier qui dépasse les 100 points a perdu et celui qui a le moins à ce moment de la partie est déclaré vainqueur.
		2 joueurs			2 à 4 joueurs
9		Parcours à Trous	10		Morpion Décalé
Int	A & E	Tirez les ficelles pour que la bille suive le parcours bleu, rouge ou vert, sans la faire tomber dans un trou. 3 parcours sont possibles.	Int	A & E	Alignez 5 croix ou 5 ronds en déplaçant uniquement les cubes périphériques. Les croix ou ronds peuvent être réalisés en horizontal, vertical ou diagonal. Le premier à en aligner 5 a gagné.
		1 joueur			2 joueurs
11		Tour infernale	12		Tâtons
Int	A & E	Empilez des pièces en bois de formes différentes pour avoir la plus grande tour et ainsi être le premier à atteindre le niveau de 1 m (en plusieurs tours). Si, en cours de réalisation de la tour, une ou plusieurs pièces tombent, la manche comptera pour 0.	Int	A & E	2 joueurs sont face à face et joue ensemble. 2 équipes, les verts et les bleus. 40 cartes indices et 25 paires d'objets dans la boîte. Chaque équipe lit une carte à tour de rôle et chaque joueur introduit ses 2 mains dans la boîte pour trouver le bon objet. Le même pour l'équipe. 5 objets maxi à trouver.
		2 joueurs ou plus			2 joueurs

13		Cascade de Balles	14		Tire Vite
Int & Ext	A & E	 <p>Lâchez 5 balles noires, 2 oranges + et 1 blanche - depuis le haut du jeu. Celles-ci zigzagueront jusqu'à tomber dans une des cases à points. Les balles oranges + doublent les points et la balle blanche - déduit les points. À vous de les faire tomber le mieux possible ! On comptabilise les points jusqu'à 100. Un marqueur de points est situé de chaque côté du jeu.</p> <p>2 à 4 joueurs</p>	Int et Ext	A & E	 <p>Chaque joueur possède 5 pions qu'il devra, à l'aide d'un tendeur, propulser dans la partie adverse. Le premier qui n'a plus de pions est déclaré vainqueur.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>
15		Archimède	16		Quoridor
Int	A & E	 <p>Soyez le premier à réunir 4 billes de votre couleur dans la zone d'arrivée, sans qu'un bord du plateau ne touche la table. Les billes peuvent être déplacée partout sur le plateau, y compris dans la zone d'arrivée du joueur adverse. Lorsqu'il lance le dé, le joueur doit obligatoirement déplacer une ou plusieurs billes selon le chiffre indiqué.</p> <p>2 joueurs</p>	Int	A & E	 <p>Atteignez le premier la ligne opposée à votre ligne de départ. À tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières. Les barrières doivent être contournées et il est interdit de fermer totalement l'accès à la ligne de but de son adversaire.</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>
17		Super Boules	18		Toque, Toque
Int et Ext	A	 <p>Avec une queue de billard, faites entrer 8 boules, dans les trous de différentes valeurs, qui vont descendre au hasard dans les 3 cases bonus ou 0 ou la case Départ qui permet de rejouer la boule. 2 essais par boule. Si la boule ne rentre pas, placez-la dans la case 0. Totalisez vos points (trous) et bonus.</p> <p>2 joueurs ou plus</p>	Int et Ext	A	 <p>À l'aide d'une queue de billard, poussez un palet. Si vous passez entre les 2 premières quilles vous marquez 2 points et si ensuite vous vous arrêtez dans un rond, vous ajoutez 5 ou 10 points. Chaque joueur joue à tour de rôle et peut aussi tirer pour enlever les palets de l'adversaire. 6 palets par joueur.</p> <p>2 joueurs ou plus</p>

19 Double Dix 20 Keeper Gagne

Int et Ext A & E



2 ou 4 joueurs

Glissez 25 palets dans chacune des 4 cases de valeur 1, 2, 3 ou 4 points. Jouez à nouveau les palets non rentrés dans les cases. Si vous réalisez une ligne ou +, c'est-à-dire un palet dans chaque case vous doublez les points. Sinon c'est la valeur de la case. Exemple : 1 palet dans chaque case + 2 palets dans le 3 soit $10 \times 2 + 6 = 26$ points.

Int et Ext A & E



2 joueurs

Chaque joueur tient une poignée pour taper le palet en essayant de le faire entrer dans les buts du gardien adverse, qui protège son but. Il tentera lui aussi de faire entrer le palet dans les buts opposés. Le premier à franchir les 10 points gagne la partie.

21 Pétanque 22 LE 150

Int et Ext A & E



2 ou 4 joueurs

Glissez 25 palets dans chacune des 4 cases de valeur 1, 2, 3 ou 4 points. Jouez à nouveau les palets non rentrés dans les cases. Si vous réalisez une ligne ou +, c'est-à-dire un palet dans chaque case, vous doublez les points. Sinon c'est la valeur de la case. Exemple : 1 palet dans chaque case + 2 palets dans le 3 soit $10 \times 2 + 6 = 26$ points.

Int et Ext A & E

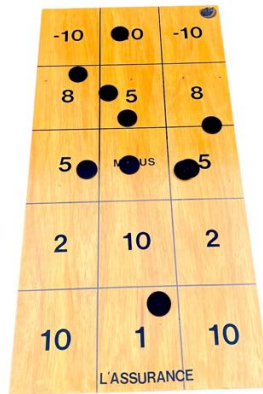


2 joueurs illimités

Lancer 10 boules dans les trous de valeurs différentes et atteignez ou dépassez le total de 150 points pour gagner. 2 essais par boule.

23 L'Assurance 24 Juanita Banana

Int et Ext A & E



2 ou 4 joueurs







Lancez 10 palets en caoutchouc et totalisez les points. Si un palet atterrit dans la case « Malus », tous les palets précédents sont annulés. Attention aussi aux cases négatives. Le joueur qui a marqué le plus de points en 3 manches a gagné.

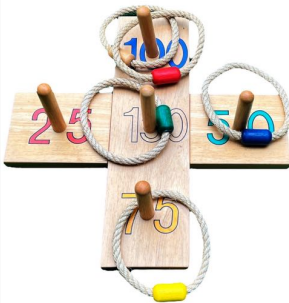





Int et Ext A & E



2 ou 4 joueurs

Lancez 10 anneaux en bois sur les 7 bananes. Un dans chaque banane et vous doublez vos points. Sinon vous marquez la valeur de chaque anneau suspendu à chaque banane. 3 manches et le joueur qui aura le plus haut score sera félicité par Juanita.

25	Carrom	26	Pétanque Molle
<p>Int A & E</p> 	<p>Dans la zone de tir, avec un palet de tir, frappez d'une pichenette vos pions pour entrer dans un des 4 trous. Réussi ? Rejouez ! La reine (pion rouge) ne peut être rentrée par un joueur si ce dernier n'a pas déjà rentré l'un de ses pions auparavant. Le gagnant a rentré tous ses pions. Les points sont alors attribués suivant les pions restant de son adversaire.</p> <p style="text-align: right;">2 ou 4 joueurs</p>	<p>Int et Ext A & E</p> 	<p>L'équipe la plus proche du centre gagne la manche et marque autant de points que de boules molles mieux placées. Comme à la pétanque la première équipe qui a 13 points a gagné.</p> <p style="text-align: right;">2 ou 4 joueurs</p>
27	Puissance 4	28	Tangram
<p>Int A & E</p> 	<p>Le but de ce jeu en bois est d'aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. En 2 manches et une belle si nécessaire. Le vainqueur rencontrera un autre joueur et ainsi de suite.</p> <p style="text-align: right;">2 joueurs</p>	<p>Int et Ext A & E</p> 	<p>Avec 5 pièces de différentes formes reconstituez un carré exact le plus vite possible. Un jeu de réflexion et de bon sens.</p> <p style="text-align: right;">1 joueur ou +</p>
29	Planètes	30	Mémoire Poisson
<p>Int A & E</p> 	<p>Placez la boule planète entre les 2 barres métalliques à l'extrémité du jeu. Ensuite faites avancer la boule le plus près possible de vous, en écartant les barres pour la faire tomber dans un trou de planète, dans le but de marquer le maximum de points. Se joue en 3 manches. Le gagnant est nommé « le Meilleur Astronaute ».</p> <p style="text-align: right;">2 joueurs ou +</p>	<p>Int et Ext A & E</p> 	<p>Chacun son tour, retirez un poisson et mémorisez la photo. Le but est de retrouver son binôme. Rejouez si vous avez fait la paire, sinon c'est à l'autre joueur de bien mémoriser. Le vainqueur reçoit un diplôme honorifique de « Meilleur Pêcheur ».</p> <p style="text-align: right;">2 joueurs</p>

31		Anneaux Cible	32		Totem
Int	A & E	 <p>Lancez 5 anneaux en corde sur la cible numérotée et notez votre score. Se joue en 5 manches. Le gagnant est celui qui obtient le plus de points.</p> <p>1 joueur et +</p>	Int et Ext	E	 <p>Chacun possède 12 pièces de la même couleur. Chaque joueur enfle une pièce sur un des axes de hauteurs différentes. Si un joueur pose une pièce sur une pièce adverse, il doit rejouer. Dès qu'un joueur n'a plus de pièces, la partie est fini et c'est le joueur qui a le plus de pièces au sommet des empilements qui a gagné.</p> <p>2 joueurs</p>
33		Bonne écoute	34		Sudoku Bois
Int	E	 <p>Le premier joueur prend 2 boîtes de son choix, l'une après l'autre, et les secoue. Si le son émis par les boîtes est le même, le joueur garde les boîtes et c'est au joueur suivant de prendre 2 boîtes. Le gagnant est le joueur qui a retrouvé le plus de paires de boîtes identiques. Il est déclaré « L'ouïe d'or ».</p> <p>2 ou 4 joueurs</p>	Int et Ext	A	 <p>L'animateur prépare la grille parmi 40 proposées. Les joueurs pourront la compléter. Ensuite on passe à la grille suivante et à un autre joueur. Il y a 3 niveaux de difficultés.</p> <p>1 joueur ou +</p>
35		Bilboquet	36		Les Batonnets
Int	A & E	 <p>Le jeu consiste, par un mouvement d'adresse, en utilisant une seule main, à lancer la boule retenue par la ficelle de façon à ce qu'elle retombe sur la tige et s'y enfle. Vous avez droit à 10 essais.</p> <p>1 joueur ou +</p>	Int	E	 <p>Retirez 1, 2 ou 3 bâtonnets chacun votre tour. Celui qui retire le dernier a perdu.</p> <p>2 joueurs</p>



Jeux en Bois d'intérieur

Tarifs de location des jeux en bois avec animateur (s)

	S	M	L	XL
Nombre de jeux	10	15	20*	25*
Temps de location	2 h			
Livraison	✓ Include			
Installation	✓ Include			
Tarif HT TVA 20 %	265 €	320 €	400 €	480 €
Animateurs (explications, assistance)	150 €	280 €	280 €	280 €
L'heure supplémentaire (HT)	40 €	48 €	60 €	72 €
Déplacement en sus*	0,40 € / km		0,50 € / km	
Tréteaux en bois (pour poser les jeux)	<i>En option : 5 € la paire (la journée)</i>			

* À partir de Lunéville * Pour les 15 - 20 et 25 jeux (2 animateurs charges comprises)

Suivant le nombre de jeux loués, une caution sera demandée au début de l'événement et restituée à la fin, si aucune dégradation n'est constatée. Les jeux sont livrés, installés, expliqués, assistés et repris par notre ou nos animateurs.

Réservez bien avant votre événement, pour être certain de la disponibilité des jeux en bois.

Challenge (Défi) ou Tournoi

Avec tous ces jeux, vous pouvez organiser un **tournoi complet** ou un **challenge individuel**, avec vos joueurs, pour leur faire gagner des euros factices (*fournis*), qui leur permettront de remporter un ou plusieurs gros lot(s) (*à fournir*).

Lien site ALZA PROD

Lien direct pour voir les pages des Jeux en Bois sur notre site web

Jeux en Bois Géants :

<http://www.alzaproduct.com/soiree-casino-et-jeux/jeux-en-bois-geant.html>

Jeux en Bois d'intérieur :

Signification des abréviations et acronymes

Chaque jeu indique s'il peut se jouer en : **Int** = Intérieur - **Ext** = Extérieur

Chaque jeu indique s'il ne concerne que les :

A = Adultes - **E** = Enfants à partir de 7 ans - **A & E** = Adultes et enfants