

ESSAYE ÇA...

Animations, sport, jeux & Promotion de la santé

Présente

JOUÉZ 15'

Robert SIEBER
13, Le Creux
CH - 2515 PRÊLES
Tél: 032/ 315.51.51
E-mail: info@essayeca.ch
Site: www.essayeca.ch

JOUEZ 15'

1. **JAKKOLO** est un jeu pour le loisir et de compétition pour 1-10 participants. Il est très populaire aux Pays-Bas, des tournois régionaux et nationaux de plus de 500 participants sont organisés chaque année. Praticué en cercles familiaux ou avec des amis, il est un passe-temps apprécié par les petits comme par les grands. C'est un amusement merveilleux pour tous les âges.

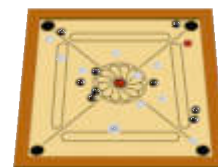


Le but est de lancer 30 galets en bois individuellement par un mouvement de bras dans les couloirs prévus à cet effet. Les galets qui n'ont pas passé les portes et qui se bloquent peuvent être poussés par les galets suivants selon le principe du billard. Une fois lancés une première fois, on récupère ceux qui n'ont pas pénétré dans les portiques. Ils sont rejoués une deuxième et ainsi de suite jusqu'à la troisième fois.

Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 200 cm l: 40 cm h: 10 cm. De 30 galets: de ø 52 mm

2. **CARAMBOLE** se joue à 2 ou à 4 joueurs. Le but du joueur est de faire tomber le premier ses 9 pions dans quatre trous. Les pions sont propulsés au moyen du palet. Ce dernier se joue avec un doigt. Le pion rouge joue un rôle très particulier. Alors que les autres pions valent 1 point, celui-ci en vaut 5 lorsqu'il est valablement joué. Toutefois, l'acquisition de ce résultat est soumis à un certain nombre de conditions.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau de bois de ≈ L: 80cm l: 80cm h: 5cm; 9 pions blancs, 9 noirs et 1 rouge; 1 palet.

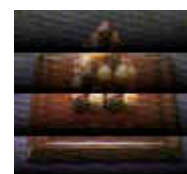
3. **SPIRAL 2000** se joue de un à six joueurs, de 6 à 99 ans. Le but est de prendre le plus de bases possible pour gagner. C'est un jeu d'adresse, de stratégie et de doigté. Ce divertissement, d'une utilisation simple et ludique, allie adresse et convivialité. C'est une nouvelle génération de casse-tête chinois. C'est un réel antistress et il favorise la maîtrise de soi.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau circulaire en bois de ø 30cm; 6 billes en métal de ø 12 mm

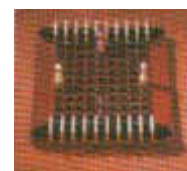
4. **PYRAOS**: En les empilant, les deux joueurs bâtissent, à tour de rôle, une pyramide de 30 billes. Le gagnant est le joueur qui aura su économiser le plus de billes en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes de sa couleur.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau pyramidal de 16 cases de L: 20cm l: 20cm h: 3cm; 15 billes claires/15 foncées.

5. Le but de **QUORIDOR**, est d'atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ avec un pion. À tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une barrière afin de gêner son ou ses adversaires.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm avec 81 cases, 2 zones de stockage avec 20 barrières et 4 pions de couleurs différentes.

6. Le but de **QUARTO** est de créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. L'alignement peut être horizontal, vertical ou diagonal. Le premier joueur est tiré au sort. Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire, celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire, et ainsi de suite. La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "Quarto".



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm avec 16 cases; 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères: claires ou foncées, rondes ou carrées, haute ou basses, pleines ou creuses. En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

7. Le but d'**ARCADOR**, est d'être le premier à réaliser 12 points au minimum en amenant ses pièces sur la ligne de départ adverse. Les pièces peuvent s'emboîter les unes dans les autres, comme des poupées russes. Cette caractéristique constitue la base même du jeu puisqu'elle va permettre de cacher certaines pièces dans d'autres au début de la partie, pour les protéger, manger des pièces adverses pour les éliminer. Il s'agira donc de libérer judicieusement ses pièces pour à la fois atteindre son objectif de points et manger le plus de pièces adverses



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau de bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm; 24 pièces réparties en 4 tailles différentes.

8. Le but d'**AVALAM/BITAKA**, est de constituer un maximum de tours de 1 à 5 pions, jamais plus, surmontées par un pion de sa couleur. Ainsi, chaque joueur (ou équipe) choisit sa couleur. Un joueur est le propriétaire d'une tour lorsqu'un pion de sa couleur en occupe le sommet. Un pion isolé constitue également une tour. Tant qu'un joueur peut effectuer un déplacement, il a l'obligation de jouer, la partie ne s'achevant que lorsque plus aucun déplacement n'est possible. On compte alors combien de pions de chaque couleur occupent le sommet des tours restantes, le vainqueur étant évidemment celui qui en totalise le plus.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 plateau en bois de L: 20cm l: 20cm h: 1cm; 48 pions, dont 24 foncés et 24 clairs.

9. Le but de **SUSPENS** est de disposer à tour de rôle à l'aide de son bâton de mikado une perle sur les grosses perles suspendues et ceci très délicatement, afin de ne pas faire tomber celles qui sont déjà en équilibre. Si elles tombent, on les récupère dans son jeu. Celui qui a gagné est celui qui n'a plus de perles dans sa rainure.



Le jeu se compose des éléments suivants:

1 cadre de bois de L: 20cm l: 20cm h: 30cm; 32 perles (8 rouges, 8 bleues, 8 jaunes, 8 vertes) 4 bâtonnets de mikado.

10. WEYKICK

2-6 joueurs essayent de marquer un but à l'aide de bonhommes aimantés et d'une bille de 2 cm de diamètre. (Principe du football de table.)

Le jeu se compose des éléments suivants:

Un plateau octogonal de: L: 80 cm l: 80 cm h: 35cm; 6 bonhommes aimantés (3 rouges, 3 bleus) et d'une bille.20



11. STICKASI

1 malette « 2 jeux ». Le Stickasi est un jeu familial pour 2 joueurs et un grand nombre de spectateurs. **Jeu n° 1** : Jeu d'adresse et de rapidité, chaque joueur, en début de partie, place comme il le désire cinq palets sur la piste. Au Top de départ, chaque joueur, à l'aide de grands lanceurs orientables va tenter de libérer son camp de tous les palets en les propulsant au travers des deux ouvertures pratiquées dans la chicane centrale. Les deux joueurs jouent simultanément et le plus vite possible. Le gagnant est le premier à avoir propulsé tous les palets chez l'adversaire.

Jeu n° 2 : Jeu d'adresse très simple : à l'aide d'une poignée à élastique, il faut tenter de propulser un palet dans la cage de l'adversaire. Le premier à avoir marqué cinq buts a gagné.



12. LE BILLARD A FLIPPERS

Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 à 4 joueurs, face-à-face, s'efforcent d'envoyer une bille dans les buts adverses à l'aide de deux petits leviers. Les joueurs seront éliminés successivement après avoir encaissé 10 buts.



13. LE RAPIDO

Jeu d'adresse et de rapidité dans lequel 2 joueurs, face-à-face, s'efforcent d'envoyer une bille dans les buts adverses à l'aide de deux petits leviers. Le gagnant est celui qui a marqué 10 buts.



14. JEU DE LA TOQUE D'OR

Chaque joueur (2 à 4 joueurs) dispose de 6 palets en bois. Le premier joueur, tiré au sort, place 1 palet dans la zone de départ et tire à l'aide d'une queue dans la zone des toques. S'il passe au milieu des 2 premières toques, il marque 2 points de suite sur son marqueur et passe la main au joueur suivant. Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 10 ou 5 points, et de pousser les palets adverses dans la rigole. Lorsque tous les joueurs ont lancé leurs palets, on compte 1 point par palet resté sur la surface de jeu (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles. Un bonus de 20 points est donné au joueur qui est le plus près du Roi (grande toque). Le premier joueur qui obtient un score de 100 points est gagnant.

Le jeu se compose des éléments suivants: un plateau de L:2m40 l: 60cm, de 24 palets et de 4 cannes à billard traditionnel.



15. PITCHCAR

De 2 à 8 joueurs à partir de 6 ans - durée : 30mn. Choisissez votre voiture, montez votre propre circuit et utilisez la technique de la PITCH'NETTE pour propulser votre bolide. Prenez les meilleures trajectoires en utilisant les rails de sécurité, restez sur vos roues et ne sortez pas de la piste car la sanction vous guette ! D'une superbe réalisation, ce jeu d'adresse en bois composé de 16 portions de circuits vous permet de réaliser une multitude de circuits différents de 3,90 mètres de longueur.



Le jeu se compose des éléments suivants: 8 voitures, 16 rails, 6 lignes droites et 10 courbes, 1 règle du jeu.

16. LE MINI BABYFOOT

Jeu d'adresse très simple pour 2 à 4 joueurs de 4-94 ans. A tour de rôle, chaque joueur, face-à-face, s'efforcent d'envoyer dans les buts adverses une pièce de 5 cts. Pour déplacer la pièce, les joueurs utiliseront la technique de la pichenette.



Le jeu se compose des éléments suivants:
un plateau de 44x29x5.

17. FLIPOP

Pour deux joueurs, à partir de 8 ans. Le premier joueur qui sort du jeu toutes les boules de sa couleur a gagné la partie.



Le jeu se compose des éléments suivants:
1 plateau (30x30) de 25 cases (5x5) comportant 3 « cases de Sortie » pour chacune des couleurs.
16 portes qui tournent autour d'un axe. 5 boules blanches et 5 boules noires.

18. BILLARD AEROBILLE

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue de billard. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle reste 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 bille marque au moins 1 point, le joueur peut continuer et lancer la deuxième série de billes. Vous pouvez fixer le score à atteindre ou fixer un nombre de lancer par joueur.



Le jeu se compose des éléments suivants:
1 plateau de 52x122, 5 billes rouges et 5 couleur bois. (5cm Ø). Une queue en bois

19. BILLARD CARROUSEL

Chaque joueur dispose de 5 essais. Le but est de faire rentrer sa bille dans les trous du plateau en un maximum de trois essais par boules. A chaque bille rentrée on additionne les points correspondant du trou par lequel la bille est rentrée et on additionne les points correspondants à la case où la bille est arrivée. Pénalité : toute bille qui sort du plateau ou qui ne rentre pas dans un trou après 3 essais compte zéro. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.



Le jeu se compose des éléments suivants:
Un plateau de 53x105 et de 4 billes de 5 Ø : 1 rouge, 1 verte, 1 bleue et 1 couleur bois

TARIFS DE LOCATION «*JOUER 15'*»

- Livraison (CHFrs 1,60/Km)
- CHFrs 50.-/heure par animateur. (*facultatif mais recommandé*)
- CHFrs 20.- par jour et par jeu

En sus :

Remplacement complet du jeu en cas de dégâts ou perte de pièces !

