

Kubbolino



- **A partir de 5 ans**

♀ ♂ **Nombre de joueurs** : 2 joueurs

- **Pièces de jeu** : 1 plateau, 2 catapultes fixes, 2 billes et 11 quilles dont 1 noire

◎ **But du jeu** : Celui/celle qui réussit à abattre toutes les quilles de son adversaire puis le Roi (quille noire) gagne la partie !

- **Déroulement du jeu**

Le Kubbolino est un jeu de table qui se joue selon le principe du Kubb, mais les règles sont adaptées au format et aux conditions d'un jeu de table. Il s'agit ici de lancer une bille à l'aide d'une catapulte et de tenter de faire tomber les quilles de l'adversaire (elles représentent les chevaliers). Une fois que tous les chevaliers sont à terre, il faut s'attaquer au roi, la quille noire, et la faire tomber pour remporter la partie.

Attention : si un joueur/une joueuse fait tomber le roi avant que les chevaliers ne soient tous tombés, il/elle perd immédiatement la partie.



www.auboisdesludes.com

Trou Madame



- **A partir de 7 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs :** 1 joueur et +

- **Pièces de jeu :** 1 cadre de jeu, 10 palets en bois

◎ **But du jeu :** Le plus haut score gagne la partie !

- **Déroulement du jeu**

Matérialiser une ligne de départ au sol située entre 3 et 5 m du jeu, suivant la qualité du sol.

Le premier joueur fait rouler les 10 palets, les uns après les autres, en direction du jeu.

Puis, après avoir totalisé ses points, c'est au tour du joueur suivant de jouer ses 10 palets ...

Il est recommandé de définir en début de partie le nombre de tours de jeu.

Le joueur totalisant le plus grand score gagne la partie !



www.auboisdesludes.com

Candy Géant



• **A partir de 4 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 2 joueurs et +

● **Pièces de jeu** : 1 tapis de jeu, 3 dés couleurs, 41 bonbons

◎ **But du jeu** : Gagner le plus de bonbons !

• Déroulement du jeu

Déterminer ensemble combien de bonbons il faudra gagner pour remporter la partie.

Les bonbons sont répartis, bien visibles, sur le tapis de jeu.

Le premier joueur lance les 3 dés ; les couleurs ainsi obtenues détermine le bonbon qui devra être trouvé.

Le joueur le plus rapide à désigner ce bonbon le gagne et le met devant lui.

Puis, un nouveau joueur lance les 3 dés, et ainsi de suite ... jusqu'à ce que l'un des joueurs ait gagné le nombre de bonbons déterminé au départ de la partie. Il la gagne !



www.auboisdesludes.com

TSURO géant



- **A partir de 8 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 2 à 8 joueurs

- **Pièces de jeu** : 1 plateau de jeu, 8 pions en bois, 39 tuiles

◎ **But du jeu** : Le

- **Déroulement du jeu**

Mise en place

- À portée :
 - La pioche des tuiles □ chemin face cachée.
 - La tuile ■ dragon.
- Chacun reçoit 1 pion et 3 □.
Retirer du jeu les pions en trop.
- Le + âgé est le 1^{er} joueur.
À partir du 1^{er} joueur ☺, chacun pose son pion sur un trait vide au bord du plateau.

Si la pioche est épuisée,
le 1^{er} joueur qui ne peut pas piocher
prend la ■ à portée, et la pose devant lui.
Dès que ce joueur pioche 1 □,
il remet la ■ à portée.

Tour de jeu

1	Poser 1 □ de sa main sur la case devant son pion.
2	Avancer le + loin possible les pions au bord de la □ posée. Si un pion sort du plateau, son propriétaire est éliminé ⇒ Ses □ sont aussitôt mélangées à la pioche. Si la ■ est devant lui, il la passe au joueur à sa gauche, si ce joueur a moins de 3 □. <i>Expert : Le joueur actif peut échanger 1 ou 2 □ avec les joueurs éliminés.</i>
3	Si la ■ à portée ⇒ Le joueur actif pioche si possible 1 □. Si la ■ devant un joueur ⇒ À partir de ce joueur ☺, chacun pioche si possible 1 □, jusqu'à avoir 3 □ chacun.

La Meule



- **A partir de 7 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs :** 1 joueur et +

- **Pièces de jeu :** 1 cadre de jeu, 1 roue

◎ **But du jeu :** Le plus haut score gagne la partie !

- **Déroulement du jeu**

Les joueurs donnent de la vitesse à la roue en la faisant tourner sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 100.

Le nombre de tours de jeu est à définir en début de partie.

Les joueurs comptabilisent leurs points au fur et à mesure.

Le joueur totalisant le plus grand score gagne la partie !



www.auboisdesludes.com

Birdy-Wall



- **A partir de** 6 ans

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 1 joueur et +

- **Pièces de jeu** : 1 cadre de jeu, des pièces de bois, 2 oiseaux

◎ **But du jeu** : Ne pas faire tomber les oiseaux !

- **Déroulement du jeu**

Chaque joueur joue à tour de rôle.

Le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci.

Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement.

La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux... Celui-ci sera le perdant !



www.auboisdesludes.com

Puissance 4 géant



- **A partir de 5 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 2 joueurs

- **Pièces de jeu** : 1 cadre de jeu avec 2 pieds, une barre en bois, 42 jetons en 2 couleurs

◎ **But du jeu** : Être le 1er joueur à aligner 4 jetons de sa couleur

- **Déroulement du jeu**

Pour commencer la partie, on désigne le premier joueur. Celui-ci met un de ses jetons de couleur dans l'une des colonnes de son choix. Le jeton tombe alors en bas de la colonne.

Le deuxième joueur insère à son tour son jeton, de l'autre couleur dans la colonne de son choix. Et ainsi de suite jusqu'à obtenir une rangée de 4 jetons de même couleur.

Pour gagner la partie, il suffit d'être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement et diagonalement.

Si lors d'une partie, tous les jetons sont joués sans qu'il y est d'alignement de jetons, la partie est déclaré nulle.



www.auboisdesludes.com

La Balance infernale



- **A partir de 5 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 1 joueur

- **Pièces de jeu** : 1 support de jeu en bois, deux billes

◎ **But du jeu** : Réussir à descendre la bille jusqu'en bas du support de jeu en manoeuvrant habilement les goulottes

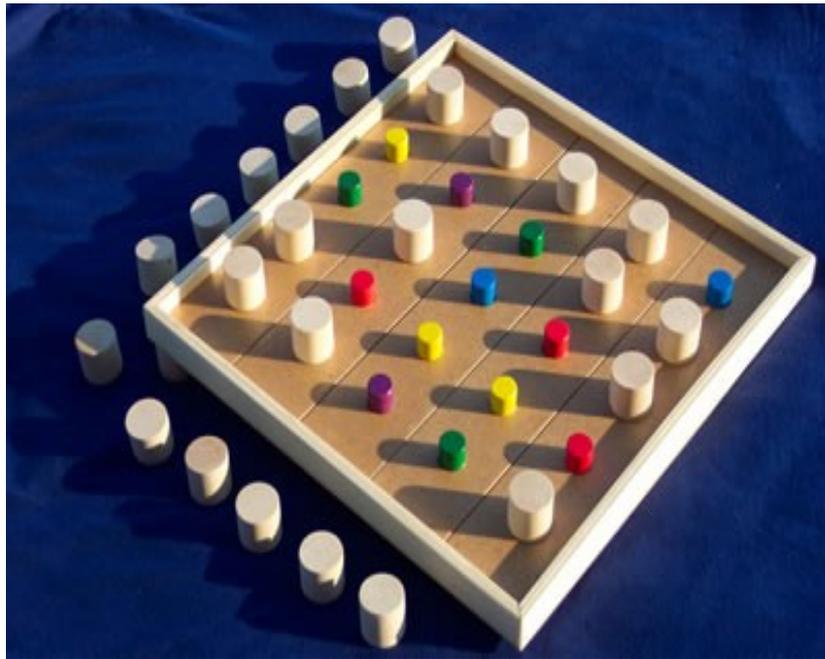
- **Déroulement du jeu**

Déposer une bille contre le taquet de la goulotte supérieure puis manoeuvrer doucement le support de jeu, grâce aux poignées, pour faire rouler la bille et la faire descendre d'un étage à l'autre jusqu'en bas du jeu.



www.auboisdesludes.com

COLORIO



- **A partir de 4 ans**

♠ ♠ **Nombre de joueurs** : 2 joueurs et +

- **Pièces de jeu** : 1 support de jeu en bois, 5 planches amovibles avec 25 éléments colorés en bois, 25 gobelets en cuir

◎ **But du jeu** : Retrouver le plus de paires possibles

- **Déroulement du jeu**

Chacun leur tour, les joueurs soulèvent deux gobelets et découvrent ainsi deux éléments.

- Si ces deux éléments sont identiques, le joueur gagne les gobelets et les empile à côté de lui.
- Si ces deux éléments sont différents, le joueur recache à nouveau les éléments avec les gobelets.
- Dans les deux cas, c'est au tour du joueur suivant de soulever deux gobelets, et ainsi de suite

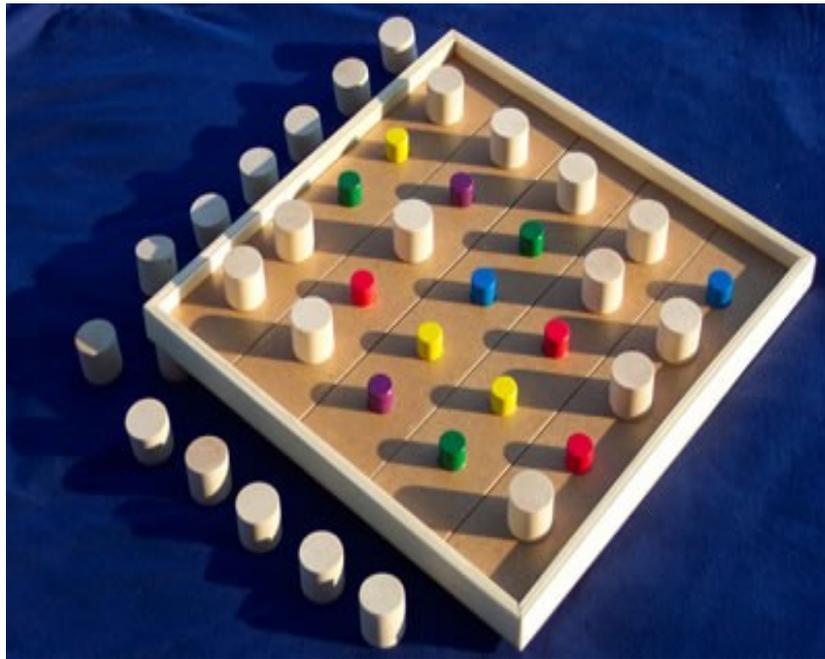
Le jeu se termine dès que toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de gobelets empilés devant lui gagne la partie.

A noter : il reste toujours, sur le plateau, 5 éléments différents en fin de partie.



www.auboisdesludes.com

COLORIO



- **A partir de 4 ans**

♣ ♣ **Nombre de joueurs** : 2 joueurs et +

- **Pièces de jeu** : 1 support de jeu en bois, 5 planches amovibles avec 25 éléments colorés en bois, 25 gobelets en cuir

◎ **But du jeu** : Retrouver le plus de paires possibles

- **Déroulement du jeu**

Chacun leur tour, les joueurs soulèvent deux gobelets et découvrent ainsi deux éléments.

- Si ces deux éléments sont identiques, le joueur gagne les gobelets et les empile à côté de lui.
- Si ces deux éléments sont différents, le joueur recache à nouveau les éléments avec les gobelets.
- Dans les deux cas, c'est au tour du joueur suivant de soulever deux gobelets, et ainsi de suite

Le jeu se termine dès que toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de gobelets empilés devant lui gagne la partie.

A noter : il reste toujours, sur le plateau, 5 éléments différents en fin de partie.



www.auboisdesludes.com

