

D'autres jeux traditionnels rencontrés dans les estaminets.



Aérobille.

Chaque joueur lance 5 billes dans le couloir de lancement à l'aide d'une queue. Chaque bille peut être lancée 2 fois. Si après le second essai, elle retombe dans le couloir de lancement, la bille marque zéro.

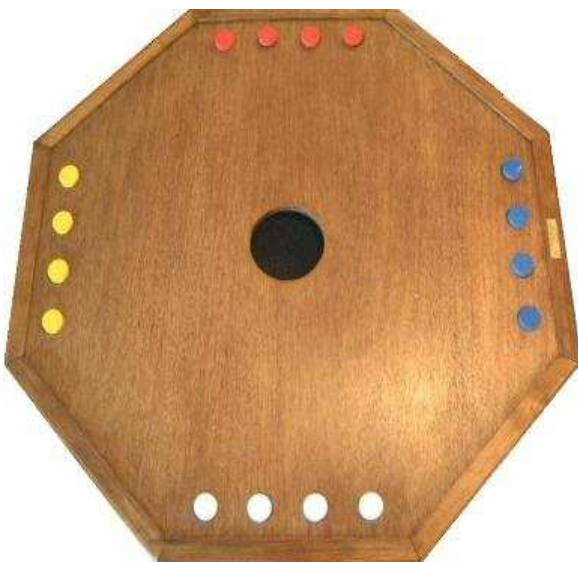
Le joueur joue ses 5 billes puis compte ses points. Le joueur qui aura fait le plus haut score sera le vainqueur.



Billard Carrousel.

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut.

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes.



Black Hole.

Éliminez vos adversaires de la surface de jeu en poussant leurs palets dans le trou du milieu à l'aide de vos palets.



Birinic.

Abattre les quilles à l'aide de la boule qui doit avoir fait au minimum 2 fois le tour du plateau avant de toucher les quilles.



Blason Cible..

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les 9 anneaux.

Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.



Bombix.

Duel au flipper.

Les joueurs face à face s'envoient la bille à l'aide des flippers et défendent leur camp.



Pipe à la tête.

Le but du jeu est de s'emparer le plus vite possible d'un cône à l'aide d'une pipe lorsque les dés sont sur la couleur rouge. Le joueur n'ayant pas réussi à s'emparer d'un cône marque 1 point. A 10 points, il est éliminé.

Le jeu continue avec 3 joueurs, 3 pipes et 2 cônes. Le gagnant est le joueur à éliminé tous les autres joueurs.



Conseil Municipal.

But du jeu : abattre les quilles à l'aide de la boule suspendue à la potence.

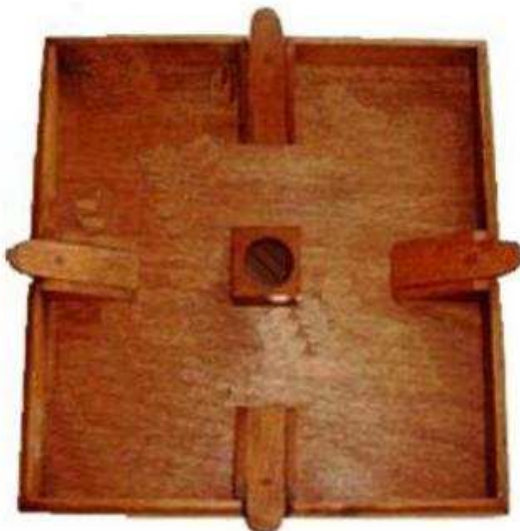
Les joueurs décident du nombre de lancers et comptent leur points en fonction des quilles renversées.



Culbuto.

Toutes les boules se jouent en même temps.

Chaque joueur place les 8 boules en bois au-dessus de la case de rangement. Le jeu est placé en équilibre sur une rotule. Le joueur prend le plateau par sa base et essaye de diriger les boules dans les trous. Toutes les boules qui tombent dans la partie en contrebas en haut du jeu sont perdues et ne marquent pas de point.



Jeu de Puces.

Les joueurs essaient chacun à leur tour de faire sauter un jeton dans le godet situé au milieu.



Double Chinois.

Être le premier joueur à occuper les 4 trous qui se trouvent de votre côté.

Mais attention de ne pas combler les trous de votre adversaire ou de ne pas vous retrouver sans boule à jouer...



Jeu des Bâtonnets.

Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets ;

But du jeu : ne pas être celui qui retirera le dernier.



Jeu de Marteaux.

Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau. En même temps il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs.



Quille et potence.

Abattre les quilles à l'aide de la bille suspendue à la potence.



Jeu d'équilibre.

Chaque joueur doit placer ses pièces dans la partie du plateau qui lui est attribuée, et dans la zone désignée par le dé.

Le perdant est celui qui, en posant une pièce, fait basculer le plateau et tomber toutes les pièces.



Labyrinthe Géant.

Les joueurs jouent en même temps et dirigent le plateau à l'aide des ficelles. Le but est de faire arriver la bille au centre.



Palet Pétanque.

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Quand tous les palets ont été lancés, le gagnant est le joueur qui a placé un de ses palets au centre de la cible.

Triangle Anneaux Quilles.

Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun leur tour les 6 anneaux.



Roll Up Géant.

Écarter les 2 tiges et faire descendre la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Au départ le roll-up n'était pas un jeu, mais un porte-queue. Des joueurs de billard dans les cafés, ont commencé à coincer 2 queues de billards sur un porte-queues mis à plat, et ont fait rouler une boule de billard, le long des queues. C'est ainsi que le jeu de roll-up est né.



Toupie à Billes.

But du jeu : Il faut lancer une toupie à l'aide de la poignée et de la ficelle en essayant de faire tomber un maximum de quilles, qui rapportent des scores différents.





Assiette Picarde.

Placer le maximum d'assiettes de sa couleur à l'extrémité de la table et plus loin que celles de l'adversaire.



Jeu de la Toque d'Or.

Chaque joueur 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, et passe la main au joueur suivant. Le but du jeu est de se rapprocher des zones marquées 5 ou 10 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 le jeu (après les 2 premières toques) et 5 ou 10 points pour les palets qui touchent les cercles tracés sur le jeu.

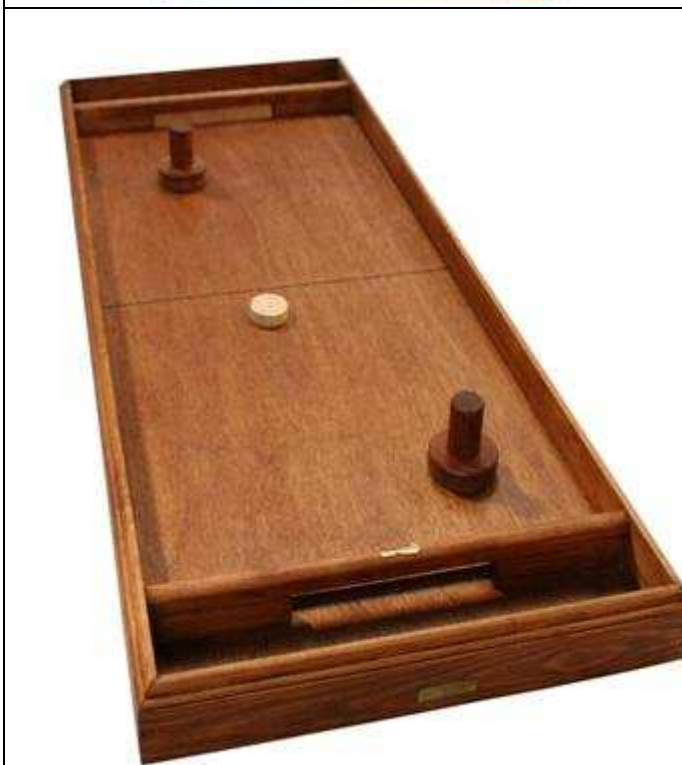


Table à Glisser.

Marquer des buts dans le but adverse à l'aide d'une poignée.

Chacun se place d'un côté de la table et prend une poignée. Chaque joueur tente de pousser 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.



Table à Elastique.

Le gagnant est le premier qui parvient à vider son camp de tous les palets.

Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps le plus vite possible.

Tous les palets doivent être lancés par l'élastique.



Billard Nicolas 4 joueurs.

But du jeu : avoir le moins de points possibles quand la partie d'arrête.

Il faut protéger son camp et envoyer la bille chez les adversaires en la soufflant avec la poire.

Chaque bille logée dans un trou compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue.

Avant le début du jeu, les joueurs décident du nombre de points perdants qui indiquera que la partie est terminée.

Le gagnant est celui qui a le moins de points.

Les joueurs au nombre de 2 à 4 se placent autour du jeu et prennent en main l'une des poires qu'ils placent dans la lyre qui pivote dans son logement.

Jeu français, inventé par Monsieur Nicolas en 1895.