ANIMATION A THEME

LUDOTEK 2021

JEUX EN BOIS, TRADITIONNELS, SOCIETE, PLATEAU

« Soyez acteurs et réveillez le démon du jeu qui sommeille en vous! »

FABRICATION, CREATION, CONCEPTION

MADE IN BREIZH

LA LUDOTEK (jeux pour animation médiévale)

LES JEUX DE PALETS

1	Le jeu de la grenouille	5 palets en laiton
2	Les palets sur planche en bois	5 Palets en fonte
3	Les palets sur cible en bois	5 palets en fonte
4	Les palets sur planche à trous	5 palets en fonte d'acier
5	**Le jeu du sabot sur planche**	5 palets en laiton ou bois
6	Le jeu du sabot sur ressort	5 palets en laiton ou bois
7	**La boîte à palets**	5 palets en laiton ou bois
8	La boîte à palets "BZH"	6 palets en laiton oyu bois
9	La galoche sur billot	6 palets de 1 kg
10	La galoche Bigoudène	3 palets
11	La galoche de Redon	2 ou 3 palets
12	La galoche ou bique	2 ou 3 palets
13	La galoche d'Assérac	2 ou 3 palets
14	La galoche à ruser	2 ou 3 palets
15	La galoche ou pitao	2 ou 3 palets
16	Le jeu de palets sur table	20 palets en bois
17	**Le passe-trappe**	10 palets en bois
18	Le jederezig	10 palets en caoutchouc
19	Rikl ha riskl	10 palets en bois
20	Les palets sur planche de plomb (palaiton)	Palets en laiton (2,80m)
21	Les palets sur planche de plomb (fonte acier)	Palets en fonte d'acier (4,50m)
22	**Palets sur cible en plomb (jeu de l'écu)**	5 palets en laiton (ou écus)
23	Palets sur route du pays guérandais	2 palets en acier/ joueur
24	**Shuffle board (4) (4 m)**	4 palets en bois
25	Triskell sur planche bois	6 palets en laiton
26	Palets sur table en "mode pétank"	12 palets en bois et 1 maître
27	Le shuffle puck	Le hockey sur table
28	**Jeu du Fakir**	5 palets en bois
29	**Jeu du Trou-Madame ou des Portiques**	10 palets en bois à rouler

LES JEUX DE QUILLES

1	**Le kilhoù kozh**	5 boules
2	Les quilles de Plogastel St G.	3 boules
3	Les quilles du Cap Sizun	3 galets
4	**Les quilles du Leon (droit)**	3 boules
5	Les quilles du Leon (talus)	3 boules
6	Les quilles de Pomeleuc	1 boule mortaisée
7	Les quilles de Trédias	1 boule mortaisée
8	Les quilles de Muel	9 têtes de maillets
9	Les quilles de Carhaix	2 boules mortaisées
10	**Les quilles de la cité médiévale**	3 tonneaux
11	**Le birinig**	Quilles sur plateau+ boule sur un mât
12	Le mölkky	Un bâton pour abattre des quilles
13	Le jeu de la toupie des Indes (rénovation)	Une toupie pour abattre des quilles
14	**Le Kubb (jeu viking)**	6 bâtons de bois
15	Quilles de Bilac	1 boule mortaisée
16	Jeu de quilles sur table (quilles en folie)	5 boules en bois
17	**Table skittles**	Quilles sur plateau +boule sur un mât
18	**Le bowling médiéval**	Une piste de 4 m et 9 quilles
19	Le bowling WWI	Une piste de 4 m et 9 quilles
20	Le bowling WWII	Une piste de 4 m et 9 quilles
21	Le bowling de Brière	Une piste de 4 m et 9 quilles

LES JEUX DE SOCIETE

1	Jeu du pays de Guérande/saint-Nazaire	Jeu de questions et d'humour
2	Jeu de Nantes Métropole	Jeu de questions et d'humour
3	Jeu du pays de Vannes/ Auray	Jeu de questions et d'humour
4	Jeu du Pays de Morlaix	Jeu de questions et d'humour
5	Breizhit!	Jeu de questions et d'humour
6	Jeu du Pays de Retz	Jeu de questions et d'humour
7	Carcassonne	Stratégie et tactique pour créer la cité
8	Golden Horn	La course au trésor
9	Strike	Jeu de dés
10	**The Graal Quest**	Pari, stratégie pour la course à la victoire
11	**Gare au chat !**	Jeu de réflexe
12	**Korridor**	Jeu de stratégie
13		

LES JEUX DE BOULES

1	Le boultenn	3 boules
2	**Le patigo ou trou du chat**	5 boules
3	**La boule pendante**	5 boules
4	**Le passe-boules**	5 boules
5	Le billard japonais géant (3 m)	10 boules
6	Le billard japonais	10 boules
7	**Le passe-muraille**	5 boules
8	Boules plombées de Morlaix	**hors location**
9	**Le château-fort**	Balles ou arc (animation Médiévale)
10	**Le chamboule-tout médiéval**	5 balles (animation Médiévale)
11	**Hastings 1066**	5 balles (animation Médiévale)
12	**Monte-boule (boule à la pente)**	1 boule en bois sur piste
13	**Jeu de croquet**	4 maillets, 4 boules, arceaux
14	A boulets rouge (années40)	5 balles
15	**Jeu de gruyère**	Monter une boule au plus haut
16	**Jeu de PaBbahl**	Lancer de balles

LES JEUX DE BILLES

1	Circuit de billes avec voitures	Sable
2	Roul' ta bille	De la Terre à la Lune
3	Roul' ta bille	Les 7 îles
4	Le jeu de l'hermine	Bouchons ou billes
5	Le labyrinthe	Bille acier
6	Le jeu de la saline (en équipe)	Billes
7	**Jeu de la Bagatelle**	"Flipper" en bois avec billes
8	Kick Off!	Jeu de football en 1 contre 1
9	Klask	Jeu de "foot" avec pénalités, en 1 contre 1

LES AUTRES JEUX

1	Jeu des Toupies Pol' Air	5 toupies pour faire des points
2	La roue de la fortune	Jeu de loterie
3	Roule ma poule	Jeu de loterie
4	**Jeu des anneaux**	Lancer 5 anneaux
5	**Jeu des anneaux géant**	Lancer 5 anneaux
6	**Jeu des anneaux sur écu**	Lancer 5 anneaux
7	**Lancer du fer à cheval**	5 fers à passer autour des piquets
8	**Hit the Huns**	1 arc et 3 flèches pour tomber les têtes!
9	**Petank kub**	Des dés pour jouer comme aux boules!
10	**Le château-fort**	Une arbalète et ses carreaux

JEUX SPORTIFS

1	**Le Tire à la corde**	Corde de 35 m
2	**Le Bazh yod**	Le jeu du bâton de bouillie
3	Lever d'essieu	1 essieu de charrette de 40 kg
4	**La compagnie en marche**	Animation médiévale
5	**La joute médiévale (foulard)**	Animation médiévale
6	**Le duel médiéval**	Animation médiévale
7	**Jeu de la quintaine**	Animation médiévale
8	**Cracher de bigorneau**	Animation originale

JEUX DE TABLE

1	**Gwezboell ou Jeu du Roi**	Jeu du Moyen Age (stratégie)
2	**Jeu de Fidchell**	Jeu du Moyen Age (stratégie)
3	**Jeu des Mérelles ou du Moulin**	Jeu du Moyen Age (Réflexion)
4	**Jeu de L'Alquerque**	Jeu du Moyen Age (Stratégie)
5	**Les 16 soldats (Sri Lanka)**	Jeu du Moyen Age (Stratégie)
6	**Fanorona**	Jeu du Moyen Age (Stratégie)
7	**Dablot Prejjesne**	Jeu du Moyen Age (Stratégie)
8	**Jeu des Bâtonnets**	Jeu du Moyen Age (Réflexion)
9	**Jeu du Renard et les Oies**	Jeu du Moyen Age (Poursuite)
10	**Jeu du Lièvre et les Chasseurs**	Jeu du Moyen Age (Poursuite)
11	**Jeu Chasser les Filles**	Jeu du Moyen Age (Poursuite)
12	**Jeu de la Chasse au Loup**	Jeu du Moyen Age (Poursuite)
13	**Daldosa**	Jeu du Moyen Age (Poursuite)
14	**Shut the box**	Jeu de dés de comptoir (M.Age)
15	**Jeu de la Boîte de Bohême**	Jeu du Moyen Age (Hasard et pari)
16	**Jeu de L'aluette/ La vache**	Jeu de cartes médiéval
17	Le jeu de Tock	Jeu de plateau avec cartes
18	Dames chinoises	Jeu de stratégie

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la grenouille

Valeurs indicatives, changeant selon le type de jeu

Distance: 2,50 à 3,00m

Lancer: 1 X 5 Palets de laiton ou fonte d'acier

ORIGINE: Méditerranée, adopté par les bretons

Marquer le plus de points en atteignant le plus de fois la bouche de « Dame Grenouille ». Les palets « ratés » ne manqueront pas de retomber dans les autres trous de la table.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la grenouille

Distance: 2,50 à 3,00m
Lancer: 1 X 5 Palets de laiton ou fonte d'acier

ORIGINE: Méditerranée, adopté par les bretons

Marquer le plus de points en atteignant le plus de fois la bouche de « Dame Grenouille ». Les palets « ratés » ne manqueront pas de retomber dans les autres trous de la table.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du sabot sur ressort

Distance: 3,00m
Lancer: 1 X 5 Palets en laiton, bois ou acier

ORIGINE: Bretagne

C'est le jeu de kermesse par excellence et que l'on trouve sous différentes formes.
Il faut marquer le plus de points en rentrant le plus de palets dans le sabot.
Tout palet qui ressort n'est pas comptabilisé.
Le jeu sera placé sur un tapis.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du sabot

Distance: 3,00m
Lancer: 1 X 5 Palets de laiton ou fonte d'acier

ORIGINE: Bretagne

Marquer le plus de points en rentrant le plus de palets dans le sabot.
Tout palet qui ressort n'est pas comptabilisé.
Le jeu sera placé sur un tapis si le sabot est fixé sur une planche.
Il existe plusieurs variantes, avec le sabot suspendu à un mât, ou encore sur ressort. C'est le jeu de concours par excellence organisé lors des kermesses.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la boîte BZH

Distance: 5,00m
Lancer: 1 X 6 Palets de laiton, acier ou bois

ORIGINE: Jeu imaginé par Dominig Amisse, Bretagne

Marquer le plus de points en atteignant les cases de la boîte.
Il y a une **case « hermine »** qui **multiplie par 2 les points (valable une seule fois, quelque soit le nombre de palets s'y trouvant)**.
Un autre bonus: 1 palet dans chaque département de la Bretagne, c'est le total de ces cases X3!!
Points maximum: 900 points

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la boîte à trous

Distance: 4 à 5 m (selon la taille de la boîte)
Lancer: 1 X 5 Palets de bois, acier ou laiton

ORIGINE: Bretagne

Marquer le plus de points en rentrant les palets dans les différentes cases de la boîte. Chaque case est de valeur différente, allant de 5 à 1 point
La forme de la boîte peut varier, et les valeurs des cases également selon les régions.
C'est le jeu le plus représenté dans les concours lors des kermesses.
Le jeu est placé sur un tapis.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Palets bretons sur planche

Source photo: Fédération de palets sur planche

Distance: 5,00m au bas de la planche
Lancer: Palets de fonte

ORIGINE: Haute-Bretagne

Se joue en un contre un ou par équipe (4 palets par joueur), .

Placer le petit, appelé « maître », sur la planche (3 essais), et s'approcher au plus près pour faire le point.

Le premier joueur lance deux palets en essayant de s'approcher du maître. Son adversaire tente de reprendre le point en jouant deux palets, ou la totalité s'il ne reprend pas le point.

Le joueur comptabilise ensuite le nombre de palets de sa main qui sont au plus près du maître.

Un palet = 1 point.

La partie se gagne en 12 points, ou 15 points lors d'une finale de concours.

Il existe des variantes selon le pays où il est joué.

La planche peut être positionnée sur un tapis, de la moquette, ou du sable.

*Source: www.**paletsurplanche**bois.org*

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Palets sur planche cible

Distance: 5,00m
Lancer: 1 X 6 Palets en fonte d'acier

ORIGINE: Haute-Bretagne

Marquer le plus de points en atteignant le plus de fois le centre de la cible. **Un palet qui est à cheval sur deux bandes, marque la valeur la plus haute.**

C'est le jeu typique des concours organisés lors des fêtes, et autres kermesses.

La planche peut être positionnée sur un tapis, de la moquette, ou du sable

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Palets sur planche à trous

Distance: 3,50m
Lancer: 1 X 5 Palets en fonte d'acier

ORIGINE: Haute-Bretagne

Voilà une autre version de la planche cible en bois, avec en lieu et place d'une cible, des trous de différentes valeurs.
C'est un jeu typique des pardons, et autres fêtes de villages dans le cadre d'un concours.
La planche peut être positionnée sur un tapis, de la moquette, une autre planche ou du sable.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du triskell

Lancer: 6 palets en laiton
Distance: 4,00 mètres

ORIGINE: Jeu imaginé par Patrice Mancel, Bretagne

Le but est de lancer les 6 palets sur les trois cibles de façon à optimiser le nombre de points.
Les points sont multipliés par deux si les palets ont tous atteint une cible.
Un palet à cheval entre deux cercles, marque la valeur supérieure.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du palet sur planche plomb

Lancer: 2 ou 3 Pièces de laiton
Distance: 2.80 m

ORIGINE: Poitou (Vendée) et Bretagne Sud (vignoble de Loire-Atlantique)

Chaque joueur dispose de deux ou trois palets (pièces). Un joueur est désigné pour démarrer la partie en lançant le maître (ou petit) sur la planche. Il a deux essais, au terme de ses deux essais si le petit n'est pas sur la planche la main passe à l'adversaire, qui a lui-même deux essais. Ensuite chaque joueur tente de prendre le point en étant plus proche du petit que son adversaire. Le nombre de points est déterminé par le nombre de pièces d'une même main les plus proches du maître. La partie se joue en 13 points (individuel, 3 palets/joueur) ou 11 à 13 points (par équipe de 2 ou 3 joueurs avec 2 à 3 palets par joueur). Les finales de concours se jouent en 15 points.

*Source: www.le-**palet**.com*

C'hoaRIoU BRO GWENRANN
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de palets sur cible plomb

Lancer: 5 Pièces de laiton ou palets bretons
Distance: 2.80 m (palaitons), 3,80 m (fonte)

ORIGINE: Poitou (Vendée) et vignoble du Sud Loire-Atlantique

Chaque joueur dispose de 5 palets ou pièces. Le principe est de placer le maximum de palaitons ou palets sur la cible en s'approchant au mieux du centre (5 points). Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points (**maximum 25 points**). Jeu de concours organisé lors des kermesses.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de palets fonte sur plomb

Source photo: C omité départemental du palet de Vendée

Lancer: 2 ou 3 palets en fonte d'acier
Distance: 3,80 m

ORIGINE: Poitou (Vendée) et Bretagne (Loire-Atlantique)

Chaque joueur dispose de deux ou trois palets. Un joueur est désigné pour démarrer la partie en lançant le maître (ou petit) sur la planche. Il a deux essais, au terme de ses deux essais si le petit n'est pas sur la planche la main passe à l'adversaire, qui a lui-même deux essais. Ensuite chaque joueur tente de prendre le point en étant plus proche du petit que son adversaire. Le nombre de points est déterminé par le nombre de palets d'une même main les plus proches du maître. La partie se joue en 13 points (individuel, 3 palets/joueur) ou 11 à 13 points (par équipe de 2 ou 3 joueurs avec 2 à 3 palets par joueur). Les finales de concours se jouent en 15 points.

*Source: www.le-**palet**.com*

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche à ruser

Source photos: FALSAB

Distance: 8,50 m
Lancer: 2 palets
(500 g environ, 11/12 cm de diam., 7/8 mm épaisseur au centre)

ORIGINE: Bretagne.

Le jeu consiste à faire tomber, avec des palets de métal très plats, un petit parallélépipède rectangle posé sur la route ou sur un chemin de terre et sur lequel est posé une pièce de monnaie. Pour que le palet marque un point, il doit être plus près de la pièce que de la galoche. Chaque joueur a droit à 2 palets à chaque tour. La ligne de lancer est à 8,50 m de la galoche. Le palet doit glisser au moins à partir d'une ligne placée à 2 m de la galoche.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Source: www.falsab.com

Jeu de la galoche sur billot

ADULTES UNIQUEMENT

Distance: 7,00m (femme) 8,50m(homme)
Lancer: 1 X 6 Palets de fonte (990 g)

ORIGINE: Petit Trégor et Haute Cornouaille(Bretagne)

La galoche désigne un petit morceau de bois, placé sur un billot.
L'objectif est de marquer le plus de points en dégommant la galoche.
Une galoche = 1 point.
La distance en concours est de 9 mètres.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche bigoudène

Distance: 8,00 m
Lancer: 3 palets (900 g)

ORIGINE: Pays Bigouden, Finistère (Bretagne)

Deux façons de lancer le palet: 1-**Dégalocher:** le joueur fait trois pas et sur sa lancée tente de renverser la galoche.

2-**Piquer:** le joueur essaie de placer son palet le plus près possible de la galoche.

A chaque intervention, le joueur dispose de 2 palets. S'il estime avoir atteint son but avec le premier palet, il peut renoncer de jouer le deuxième. Après son intervention, le joueur désigne le palet à conserver pour servir d'opposition (stank); généralement le palet proche de la galoche. Le joueur peut piquer avec ses deux palets, mais ne peut dégalocher qu'avec un seul palet (en effectuant les trois pas), le premier si il n'y a pas de palet en défense. Pour attribuer le point, la galoche doit être abattue. La position du lipar par rapport aux palets et à la galoche détermine le bénéficiaire.Le plus proche l'emporte et si c'est la galoche le point est remis en jeu pour la partie suivante; le lipar vaudra alors deux points.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche de Redon

Lancer: 2 ou 3 palets
Distance: 8,50 m

ORIGINE: Bretagne (Pays de Redon, Presqu'île guérandaise)

Les 10 pièces sont placées sur la galoche. Chaque joueur dispose de deux ou trois palets. Un joueur est désigné pour démarrer la partie. Il place un premier palet en défense, le plus près possible de la galoche. Ensuite, il faut dé-galocher la bique en faisant tomber les pièces proches de son ou ses palets. L'adversaire tentera de couvrir le palet, ou les pièces, pour empocher la mise **(une pièce = 1 point**). Toute pièce qui se trouve être plus proche de la galoche, est « tout-galoche », donc non attribuée aux joueurs. **Le but est d'atteindre les 30 points le premier.**

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche ou bique

Lancer: 2 ou 3 palets
Distance: 8,50 m

ORIGINE: Bretagne (Presqu'île Guérandaise), collecté auprès de Mr André AMISSE

Chacun des joueurs place sa mise sur la galoche. Ils disposent de deux ou trois palets. Un joueur est désigné pour démarrer la partie. Il place un premier palet en défense, le plus près possible de la galoche. Ensuite, il doit tenter de dé-galocher la bique en faisant tomber les pièces proches de son ou ses palets. L'adversaire tentera de couvrir le palet, ou les pièces avec ses deux palets, ou de dé-galocher à son tour, si la galoche n'est pas tombée, pour empocher la mise. Toute pièce qui se trouve être plus proche de la galoche, est « tout-galoche », donc non attribuée aux joueurs, et remise en jeu pour le tour suivant avec la nouvelle mise des joueurs. Si la galoche n'est pas tombée, les joueurs misent à nouveau.

Le vainqueur est le joueur qui prend toutes les pièces.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche d' Assérac

Lancer: 2 ou 3 palets
Distance: 8,50 m, cercle de 25 cm de diamètre

ORIGINE: Bretagne (Loire-Atlantique), collecté auprès de Mr Le Roux

On détermine au départ le nombre de pièces par joueur. Chacun des joueurs place sa mise sur la galoche. Les joueurs disposent de deux ou trois palets. Un joueur est désigné pour démarrer la partie. L'ordre pour jouer reste toujours le même.

Il faut tenter de chasser la galoche pour que les pièces restent dans le cercle (inscrit au sol autour de la galoche) afin de les prendre. Si la tentative est ratée, c'est au joueur suivant de d'essayer d'empocher les mises. Si les pièces sortent du cercle, ou que la galoche reste dans le cercle, les rondelles sont remises en jeu, avec en sus la nouvelle mise. **Le gagnant est le joueur ayant réussi à empocher toutes les pièces de ses adversaires.**

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la galoche ou pitao

Lancer: 2 ou 3 palets
Distance: 8,50 m, cercle de 40 cm de diamètre

ORIGINE: Bretagne (Haute Bretagne, La Jaupitre)

Chaque joueur dispose de deux ou trois palets. Les joueurs lancent un palet, le plus loin du pitao démarre la partie. Il place un premier palet en défense, le plus près possible de la galoche. Ensuite, il doit tenter de tomber la galoche en faisant tomber la pièce proche de son ou ses palets. L'adversaire tentera de couvrir le palet, ou la pièce avec ses palets, ou de dé-galocher à son tour, si la galoche n'est pas tombée, pour empocher la mise. Si la pièce se trouve être plus proche de la galoche, elle est « tout-galoche », donc non attribuée aux joueurs. La pièce vaudra alors deux points sur le lancer suivant pour le gagnant. **La partie se joue en 15 points.**

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Source: La Jaupitre- 35 Monterfil

Jeu du palet sur route

Lancer: 2 palets en acier
(diam: 85 mm, épaisseur: 13 mm, poids: 480 à 620 g)
Distance: 12 mètres

ORIGINE: Pays guérandais (Bretagne)

Le jeu se joue par équipe de deux joueurs:

Le jeu se joue sur bitume, mais un chemin peut aussi faire l'affaire. Deux carrés de 1 m de côté sont tracés, et au milieu de chacun se positionne un petit.

Le joueur se place sur la ligne du carré inférieure, et se trouve ainsi à 12 mètres du maître. L'objectif pour chaque joueur est de piquer ses palets le plus près possible du petit (maître, diam. de 40 mm). Un joueur de la première équipe lance son premier palet, alors le ou les joueurs de l'équipe adverse jouent jusqu'à ce que le point soit repris.

Tout palet qui pique en-dehors du carré est « mort », tout palet qui mord la ligne du carré est éliminé également. Si le petit est tiré sur le premier jet par une des deux équipes, le point est remis. Dans le cas contraire, on rejoue la mène. A la fin des lancers des deux équipes les points sont comptabilisés. On change alors de côté. **La partie se joue en 21 points.**

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jederezig

Compter les points au fur et à mesure de vos lancers!

Lancer: 10 palets de caoutchouc
Distance: 3m (adultes), 2m (enfants)

ORIGINE: Suisse

Jederezig en breton cela signifie calculette… En effet, la calculatrice est vite nécessaire pour calculer les points au fur et à mesure des lancers!

Le joueur doit placer ses palets sur les bonnes cases afin d'optimiser son nombre de points.

Mais il y a des pièges, mais aussi des bonus!

+: Double les points de vos 2 lancers suivants.

X: multiplie votre score obtenu par le nombre de palets présents sur la table (maxi:5).

B: Les points déjà obtenus sont multipliés par 2.

M: mauvaise pioche! Les points sont divisés par 2!

La case orange, remet **tout à zéro**. On enlève tous les palets sur la table!

Un palet qui est à cheval entre deux cases, est valorisé par la case la moins favorable.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de palets sur table

Lancer: 1 X 20 palets de bois

ORIGINE: Hollande, adopté par les bretons.

Le jeu est connu sous le nom de billard hollandais. Depuis longtemps implanté en Bretagne, il est devenu le jeu de palets à glisser ou sur table.

Le joueur fait glisser ses palets un à un, en cherchant à compléter chaque case, afin de multiplier le nombre de lignes. Les points se comptent donc avec les lignes « X 20 points », et ensuite avec les palets restant multipliés par les chiffres affichés sur chaque case.

1 ligne complète = 20 points!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du passe-trappe (flitzer)

Lancer: 5 palets de bois

ORIGINE: Allemagne (Moyen-âge).

Chaque joueur en utilisant l'élastique prévu à cet effet, doit passer tous ses palets dans le camp adverse. Le gagnant est celui qui arrive à passer tous ses palets dans le camp adverse.

Une variante peut être jouée avec le sablier. Le gagnant sera celui à qui il restera le moins de palets au terme du temps imparti.

Ce jeu peut se jouer seul contre le temps, ou en 20 coups maxi.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Shuffleboard

Faire glisser: 4 palets en bois
Piste de 4 mètres

ORIGINE: Angleterre (15ème s.), importé en Amérique du Nord

En opposition avec deux joueurs:

Le but est d'aller le plus loin possible sur les zones de points. Les palets ne dépassant pas les 2 tiers de la table sont retirés (ligne sur la table). Le jeu se joue en manche, chaque joueur fait glisser à tour de rôle chacun de ses palets, il peut chasser, pousser ses palets ou ceux de l'adversaire. Le gagnant est celui dont le palet est allé le plus près de la ligne de fond. Le palet doit être entièrement dans une zone pour valider les points. Un palet à cheval sur deux bandes marquent les points de la partie inférieure.

On comptabilise alors les points (voir schéma).

Seul le joueur gagnant de la manche marque ses points, Le joueur menant au score joue en premier. Si le joueur égalise, il prend alors la main.

La partie est en 15 points.

En opposition par équipe de deux joueurs:

Les joueurs s'opposent en un contre un, et alternent à chaque manche. La partie est en 21 points.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du rikl ha riskl

Lancer: 10 palets de bois

ORIGINE: Plijadur da c'hoari, Guérande (Bretagne)

« Rikl ha riskl », signifie en breton, « glisse et risque ».

Le joueur a 10 palets pour réaliser le maximum de points. Il fait glisser un à un les palets sur une piste, sur laquelle figure des zones de points.

Un palet qui est à cheval sur deux zones marque la valeur la plus importante. Il est autorisé de pousser les palets sur la table avec un autre palet.

Il est possible de jouer en un contre un, et de chasser les palets de son adversaire.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de palets mod « petank »

Lancer: 6 palets en bois
Piste de 1,80 m

ORIGINE: ?

Jeu en opposition (pen eus pen ou par équipe de deux joueurs)

Le maître, palet rouge est placé au centre de la cible pour démarrer.

Chaque joueur doit essayer de placer le maximum de palets le plus proche du maître, pour marquer le plus de points. L'objectif est de faire 15 points le premier.

Le palet est placé sur la ligne par le premier joueur. **D'une chiquenaude** il fait glisser son palet le plus proche du maître. Ensuite, tant que le point n'est pas pris le second joueur joue chacun de ses palets.

Dès que le point est pris, l'adversaire joue à son tour.

Tous les coups sont permis (ou presque!); chasser son adversaire, chasser le maître, utiliser l'élastique en fond de table, jouer avec les bandes de côté etc…

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Shuffle-puck

Lancer: 1 palet
avec un manchon en bois

ORIGINE: Etats-Unis.

C'est un jeu de 1 contre 1. L'objectif est de marquer un but de plus que son adversaire pour gagner. Soit en déterminant le nombre de buts à atteindre avant de commencer, soit en jouant avec le chrono.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Fakir

Faire glisser: 5 palets en bois
Piste de 140 cm

ORIGINE: France (XIXème)

Jeu de kermesse du 19ème s., remis au goût du jour dans les casinos du bord de mer au début du 20ème s., sous différentes formes et dimensions. Un jeu de total hasard.

Est-ce-que le hasard fait toujours bien les choses ?

Le joueur laisse glisser un à un les palets à sa disposition en choisissant son point de départ sur la ligne supérieure. Ensuite il n'y a plus qu'à laisser faire et espérer ramasser le plus de points. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.

Pour faire le maximum de points vous pouvez retirer les palets des cases du bas au fur et à mesure pour en laisser entrer d'autres.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Trou-Madame ou des portiques

Faire rouler: 10 palets en bois
Piste de 140 cm

ORIGINE: France (XVème)

Au dix-septième siècle, Louis XIV s'adonnait au Jeu des Portiques ou Trou-Madame. Mêlant adresse et hasard, cette distraction, dont Rabelais avait rendu son Gargantua très friand, pouvait se pratiquer sur une table ou dans un jardin. Un jeu qui vécut ses dernières heures dans les foires et chez les marchands de jouets... Il est ici présenté sous la forme d'un billard ce qui évite la dispersion des palets. A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du kilhoù kozh

Distance: 5,00m Largeur: 2,00 m
Lancer: 1 X 5 boules

ORIGINE: Finistère (Bretagne)

Kilhoù kozh signifie « vieilles quilles » en breton. C'est un jeu très ancien, puisque les premières traces remontent au XIème siècle.
Le joueur fait rouler chaque boule **au moins 1 mètre avant le quillier** et **passer sous le fil tendu** à 20 cm du sol.
Une quille tombée seule marque sa valeur.
La centrale: 9 pts, les moyennes (angles): 5 pts, les petites: 1 pt.
Deux quilles tombées ne valent plus qu'un point chacune.
La quille de 9 est relevée à chaque lancer.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Plogastel-St-Germain

Distance: 4,50m Largeur: 2,00 m
Lancer: 1 X 3 boules de bois

ORIGINE: Finistère (Bretagne)

La **boule** doit arriver **directement sur la quille**.
Une quille tombée seule marque sa valeur.
La centrale: 9 pts, les moyennes (angles): 5 pts, les petites: 1 pt.
Deux quilles tombées ne valent plus qu'un point chacune.
Les quilles ne sont relevées qu'après 3 lancers

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles du Cap Sizun

Distance: 9,00m Largeur: 4,00 m
Lancer: 1 X 3 galets

ORIGINE: Finistère Sud (Bretagne)

Le **galet** doit **taper** en **direct la quille** visée.
Une quille tombée seule marque sa valeur.
La centrale: 9 pts, les moyennes (angles): 5 pts, les petites: 1 pt.
Deux quilles tombées ne marque qu'un point chacune.
Les quilles ne sont relevées qu'après les trois lancers.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles du Leon (droit)

Distance: 5,00m Largeur: Le quillier
Lancer: 1 X 3 boules de bois

ORIGINE: Finistère Nord (Bretagne)

Le jeu consiste à renverser le plus de quilles possible avec une ou trois boules. Chaque quille vaut un point. Le lancer est direct, mais la boule doit rouler sur une planche surélevée du sol avant d'atteindre le quillier. Le joueur lance sa boule de façon à ce qu'elle suive le « chemin » dépassant du sol pour aller le plus droit possible. Comme la distance entre quilles (17cm) est inférieure au diamètre de la boule (18cm), la technique pour faire tomber neuf quilles est de faire rouler la boule exactement au milieu de deux rangées. Les quilles de la rangée du milieu font alors tomber la rangée extérieure (les quilles mesurent au moins 20-21cm). Une boule doit sortir du quillier pour que le coup soit valable. Lorsque la règle n'est pas à la mise mais au concours sur tout l'après-midi, le jeu se pratique avec trois boules, les quilles étant remontées à chaque fois et les points s'ajoutant. Lorsqu'il y égalité (rampeau) en fin de concours, les joueurs jouent une manche pour se départager.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles du Leon (avec talus)

Source photo: FALSAB

Distance: 5,00m Largeur: Le quillier
Lancer: 1 X 3 boules de bois

ORIGINE: Finistère Nord (Bretagne)

Le jeu consiste à renverser le plus de quilles possible avec trois boules. Les quilles sont relevées après chaque lancer. Chaque quille abattue vaut un point. Jusqu'à récemment une variante de jeu se jouait avec une seule boule, à la mise, c'est-à-dire avec une enchère qui montait au fur et à mesure des manches.

Dans les concours ordinaires, les joueurs jouent à chaque fois qu'ils paient un engagement. Les concours sont en individuel. Les joueurs lancent les boules d'une distance variable, environ de 3 à 5 m, tout en restant dans l'axe du pied du talus. Comme la boule ne mesure que 18 cm et que l'espacement entre quilles est de 25 cm, la technique pour renverser le plus possible de quilles est de faire rouler la boule sur le talus pour attaquer les quilles de biais. Ceci permet de faire tomber jusqu'à 9 quilles ! Les points s'ajoutent sur les trois lancers. Lorsqu'il y égalité (rampeau), les joueurs jouent une manche pour se départager. Une boule doit sortir du quillier pour que le coup soit valable.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Pomeleuc

Distance: 7 m, Largeur: le quillier
Lancer: 2 boules de bois mortaisées

ORIGINE: Pomeleuc (Josselin), Morbihan (Bretagne)

Une ligne est tracée à 15 cm devant la première ligne de quilles. **La boule ne devra pas rouler avant cette ligne!**

Le but est d'atteindre les 36 points le premier.

Si ce chiffre est dépassé, le joueur redescend à 27 points.

Les quilles sont relevées à chaque lancer.

La quille de « 9 » vaut 2 points si elle est abattue seule et reste dans l'aire de jeu, et 9 points si elle est expulsée derrière la dernière ligne de quilles.

La quille de « 5 », vaut 5 points abattue dans l'aire de jeu, et 10 si elle est expulsée. La quille de « 3 » vaut 3 points. Les autres quilles abattues seules valent 1 point.

Si plusieurs quilles sont abattues, cela fait 1 point par quille.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Trédias

Distance: 8 m Largeur: 2,50 m
Lancer: 2 boules de bois mortaisées

ORIGINE: Trédias, Côtes d'Armor (Bretagne)

Il faut **réaliser 40 points**. Si le joueur dépasse cet objectif il redescend à 20 points.

La boule doit être lancée et taper une quille en direct, pour qu'elle tombe seule.

La quille de « 1 » vaut 10 points si elle est expulsée derrière la dernière ligne de quilles.

Les quilles ne sont relevées qu'après les deux lancers.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Muël

Distance: 7 m, Largeur: 4 m
Lancer: 9 « têtes de maillets »

ORIGINE: Muel, Ille et Vilaine (Bretagne)

Les 9 têtes de maillets sont lancées à la suite, le comptage des points et le relever des quilles se font à chaque lancer.

Les quilles doivent tomber seules, et être frappées en direct.

Si la quille de « 1 » est expulsée derrière la dernière ligne de quilles, sans faire tomber aucune autre quille, elle vaut 10 points; c'est LE coup de maître!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Carhaix

Distance: 8m
Largeur: cercle de 1,5m (fer de roue de charrette)
Lancer: 2 boules de bois mortaisées

ORIGINE: Carhaix, Finistère (Centre-Bretagne)

Le jeu consiste à renverser le plus de quilles possible, soit avec une boule, soit avec deux selon les règles locales. Les joueurs lancent les boules à partir d'un cercle de fer (un ancien cercle de roue de charrette) sans en sortir au moment du lancer. Comme la distance entre quilles est supérieure au diamètre de la boule, la technique est de frapper l'extérieur d'une rangée de quilles située à une extrémité du jeu. Ceci permet de rabattre la 1ère rangée de quilles sur la 2ème pour faire tomber jusqu'à 6 ou 7 quilles ! Avec deux boules, les points s'ajoutent. Lorsqu'il y égalité (rampeau), les joueurs jouent une manche pour se départager. Une boule doit sortir du quillier pour que le coup soit valable. La partie peut se jouer en 21 points.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de Bilac

Distance: 10 m (au centre), Largeur: quillier
Lancer: 2 coups (boule mortaisée)

ORIGINE: Bilac, village de Saint André Des Eaux
(L-A, Bretagne), collecté auprès de Mr Michel Hervy

Le jeu est aussi appelé « le grand neuf ».
A chaque tour, chaque joueur joue deux fois.

Sur le premier coup:
9= 18 points si sortie du quillier
9= 9 points si restée dans le quillier
Autre quille seule= valeur indiquée
Plusieurs quilles tombées= 1 point par quille.
Sur le deuxième coup (le petit coup):
Un point par quille tombée.
La partie se jour en **80 points justes**, sinon le joueur redescend à 40!

C'hoariou Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de quilles de la cité médiévale

Distance: 7m, Largeur: 5 m
Lancer: 3 « boules de bois » mortaisées

ORIGINE: Dominig Amisse (Bretagne)

Un jeu de quilles symbolisant la ville de Guérande, avec ses quatre portes: St Michel, Vannetaise, Bizienne et de Saillé (quilles de 5), et en son centre la collégiale (quille de 9).

Les quilles sont tapées en direct avec une boule de « bois mortaisée » (en forme de tonneau)**. Chaque quille doit tombée seule pour marquer sa valeur. Si plusieurs quilles tombent, elles ne marquent qu'un point.**

Les quilles ne sont relevées qu'après les trois lancers

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

C’hoari kilhoù Gwenrann

Distance: 7m, Largeur: 5 m
Lancer: 3 « boules de bois » mortaisées

ORIN: Dominig Amisse (Bro Gwenrann, Breizh)

Ur c’hoari kilhoù arouezeg Gwenrann, gant he 4 dor: Sant Mikaël, Gwened, Bizienne hag Saillé (kiloù niver 5), hag e kreiz ar c’hoari ar Collégiale (kilh niver 9).

Un jeu de quilles symbolisant la ville de Guérande, avec ses quatre portes: St Michel, Vannetaise, Bizienne et de Saillé (quilles de 5), et en son centre la collégiale (quille de 9).

Les quilles sont tapées en direct avec une boule de « bois mortaisée » (en forme de tonneau pour rappeler l’histoire viticole des coteaux de Guérande)**.**

Chaque quille doit tombée seule pour marquer sa valeur. Si plusieurs quilles tombent, elles ne marquent qu’un point.

Les quilles ne sont relevées qu’après les trois lancers

C’hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D’Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Birinig

3 rotations pour abattre le maximum de quilles

Voici un jeu très ancien, datant du moyen-âge, mais que vous pouvez retrouver dans des cafés dans le Finistère (29).

Ce jeu est présent dans beaucoup de pays européens, sous des formes et tailles différentes.

Le principe est d'abattre les 9 quilles en faisant tourner une boule accrochée à un mât. **Vous avez trois lancers**.

Si vous réussissez à abattre les quilles en moins de trois lancers, vous remettez les quilles en place et effectuez les lancers qui restent. Le score maximum est de 27 points.

Attention! La boule ne décolle absolument pas, elle doit tourner en décrivant des élipses ou bien des cercles. Pas de lancers hasardeux ou violents.

L'astuce: Plus la boule s'éloigne de son axe au départ, et plus celle-ci ira au large en tournant. Si je joue la boule tout près du mât, elle revient pour abattre les quilles proches du mât.

C'hoariou Bro Guerandan
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117/BZH
SIREN: 789660786
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Kilhoù bihan pe c’hoari ar birinig

Bannañ ar voul: 1 X 3

ORIN: Bro Saoz (Krennamzer) ha Kornôg Breizh

Ret eo bannañ ar voul adalek korn a-dreñv ar chased.

Pep c’hoarier a vanno ar voul teir gwezh. Ne raio ar voul nemet un dro bewech. Pa vo pilet an holl gilhoù e vint adlakaet en o sav evit an tennoù a chom d’ober. Ur poent a c’hounezer evit pep kilh pilet.

27 poent a c’heller gounit d’ar muiañ gant tri zenn.

C’hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D’Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Table Skittles

3 Lancers

ORIGINE: ANGLETERRE (MOYEN-AGE)

BUT DU JEU:

Faire tourner la boule grâce au bras pivotant pour faire tomber le maximum de quilles. Après les trois tentatives, les quilles tombées sont comptées et marquent un point chacune.

Le jeu peut se jouer en 40 points justes, et si le score est dépassé, le joueur redescend à 20 points.

LE VAINQUEUR:

Le joueur qui réussit à faire tomber le plus de quilles ou qui marque 40 points justes en premier.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Les quilles en folie

Lancer: 5 boules en bois

ORIGINE: France

C'est un jeu copié sur un ancien jeu de quilles pour enfants, collecté auprès de Mr Christophe Alcon.

Le quillier a été réalisé par mon ami Patrice Mancel, et il me l'a offert en 2013.

Le jeu est modifié par rapport à l'original, puisque nous l'avons placé sur une piste pour donner un peu plus d'effet.

Le principe du jeu est simple, il suffit de toucher les quilles et les faire tourner pour afficher les chiffres. Le score s'affiche et il suffit de le lire (de 3 à 45354 maximum).

Une quille= score de la valeur affichée.

Deux quilles: scores de 34 à 55

Trois quilles: scores de 354 à 554

Quatre quilles: scores de 4534 à 5354

Cinq quilles: score 45354

Si elles sont remontées et qu'il reste des boules à jouer, on remet les en place. Les scores seront alors cumulés.

C'hoariou Bro Guerandenn
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la toupie des Indes

Source photo:
merveilleusenature/jeux picards

Lancer: 1 X toupie de bois

ORIGINE: Hollande, adopté par les bretons.

La toupie est enroulée dans une ficelle, placée dans l'aire de lancement. Le joueur la maintient et tire sur le cordon pour la faire tourner tout en relâchant.

La toupie doit franchir des portes pour abattre les quilles situées dans les différentes pièces du jeu. Les quilles sont valorisées différemment selon l'endroit où elles se trouvent.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Le bowling médiéval

Lancer: 2 boules en bois

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Sur une piste de 4 m de long, le joueur fait rouler une boule en bois afin d'abattre le maximum de quilles. Après le premier lancer les quilles sont relevées et le joueur relance pour de nouveau abattre le maximum de quilles.

Le strike (toutes les quilles tombées sur un lancer): 20 points.

Les deux scores sont cumulés.

A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Le bowling WWI

Rouler: 2 boules en bois

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Sur une piste de 4 m de long, le joueur fait rouler une boule en bois afin d'abattre le maximum de quilles. Après le premier lancer les quilles sont relevées et le joueur relance pour de nouveau abattre le maximum de quilles.

Le strike (toutes les quilles tombées sur un lancer): 20 points.

Les deux scores sont cumulés.

A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Le bowling WWII

Rouler: 2 boules en bois

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Sur une piste de 4 m de long, le joueur fait rouler une boule en bois afin d'abattre le maximum de quilles. Après le premier lancer les quilles sont relevées et le joueur relance pour de nouveau abattre le maximum de quilles.

Le strike (toutes les quilles tombées sur un lancer): 20 points.

Les deux scores sont cumulés.

A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Folie en Brière

Rouler: 2 boules en bois

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Sur une piste de 4 m de long, le joueur fait rouler une boule en bois afin d'abattre le maximum de quilles. Après le premier lancer les quilles sont relevées et le joueur relance pour de nouveau abattre le maximum de quilles.

Le strike (toutes les quilles tombées sur un lancer): 20 points.

Les deux scores sont cumulés.

A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du mölkky

Mise en place du jeu

Distance: 4m Largeur: 1,00 m
Lancer: 1 mölkky, pour atteindre 50 points.

ORIGINE: Finlande.

Démarrage du jeu: Lancer par le premier joueur du mölkky (bâton) afin de faire tomber le maximum de quilles. Celles-ci sont relevées à l'endroit où elles sont tombées. Le nombre de quilles tombées (**au sol, donc non posées sur une autre quille ou le mölkky**) donne le nombre de points. Une quille tombée seule marque sa valeur. **L'objectif est d'atteindre les 50 points**. **Un joueur qui dépasse les 50 points, redescend à 25.** Trois coups de suites manqués (sans quilles tombées), élimine le joueur!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de Kubb

1: Le Roi
2: les valets de base
3: les bâtons
4: les piquets d'angle
5: les valets de base

Distance: 8m Largeur: 5 m
Lancer: 6 bâtons.

ORIGINE: Suède (viking).

Le but du jeu est de renverser tous les valets (ou chevaliers) de l'équipe adverse, puis le roi à l'aide de bâtons.

Au début du jeu, on pose les 5 valets de chaque équipe le long des lignes opposées du terrain, puis le roi au centre du terrain.

Pour lancer un bâton, le joueur doit se positionner sur sa ligne de base.

Pour déterminer qui commence la partie, chaque joueur (ou un joueur de chaque équipe) lance un bâton vers le roi. Celui qui est le plus proche du roi, sans le toucher, commence la partie.

Une fois les 6 bâtons jetés, l'autre équipe prend les valets renversés, maintenant "mobiles", et les jette du côté adverse. Ces valets doivent atterrirent dans le terrain de jeu et sont relevés à l'endroit où ils sont tombés.

Deux essais par équipe sont permis pour jeter chaque valet à l'intérieur du terrain opposé. En cas d'échec, c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit se placer à une distance d'au minimum un bâton du roi.

C'est maintenant le tour de la deuxième équipe d'essayer de renverser les valets de l'adversaire. Les valets sur la ligne de base ne peuvent pas être renversés avant les valets mobiles. Lorsque l'équipe a jeté ses 6 bâtons, c'est à nouveau au tour de la première équipe et ainsi de suite.

Tous les valets renversés sont jetés dans le terrain adverse. Ceux-ci sont alors relevés et doivent être renversés avant les valets sur la ligne de base.

Si une équipe ne réussit pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé.

Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau antérieur.

Si un valet placé sur la ligne de base est renversé avant un valet mobile, cela ne compte pas et il doit être relevé.

Quand une équipe réussit à renverser tous les valets de l'adversaire, il ne lui reste qu'à faire tomber le roi.

Si une équipe fait tomber le roi avant que tous les valets ne soient renversés, elle perd la partie .

C'hoariou Bro Guerandann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA BOULE-A-LA-PENTE (MONTE-BOULE)

FAIRE ROULER UNE BOULE EN BOIS: 3 tentatives
Piste de 180 cm

ORIGINE: BRETAGNE.
Modèle conçu par Dominig Amisse (C'hBG)

BUT DU JEU:
Faire rouler la boule avec suffisamment de puissance pour tenter d'atteindre la zone des 150 points.

Attention aux doigts à la redescente de la boule!

LA BOULE NE DOIT PAS ENTRER, NI TAPER DANS LA BOITE !!!!!!!!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du trou du chat ou patigo

Comptage des points
pour la variante avec recul.

1 m	**2m**	**3m**	**4m**	**5m**
2 pts	**4 pts**	**6 pts**	**8 pts**	**10 pts**

Etc…

Distance: 5,00m
Lancer: 1 X 5 boules de bois

ORIGINE: Bretagne.

Il faut faire **rouler** les boules, pour en passer le maximum dans la chatière.
Les boules qui restent devant l'entrée peuvent être ôtées, ou laissées pour être poussées.
Il existe une variante avec recul dès que la boule est entrée.
Le gagnant est alors celui qui a atteint la plus grande distance.
La boule est lancée main ouverte.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du passe-muraille

Comptage des points
pour la variante avec recul.

2 m	**3m**	**4m**	**5m**	**6m**
2 pts	**4 pts**	**8 pts**	**16 pts**	**32 pts**

Etc…

Lancer: 5 boules de bois

ORIGINE: C'Hoarioù Bro Gwenrann.

Dans le cadre d'animations médiévales:

Il faut **rouler** les boules, pour en passer le maximum par la Porte St Michel de la cité guérandaise.

Les boules qui restent devant l'entrée peuvent être ôtées, ou laissées pour être poussées.

Il existe une variante avec recul dès que la boule est entrée.

Le gagnant est alors celui qui a atteint la plus grande distance.

La boule est lancée main ouverte.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

C'hoari an tremen magoar
(jeu du passe-muraille)

2 m	3m	4m	5m	6m
2 pts	4 pts	8 pts	16 pts	32 pts

Hed: 5,00 m (mod da c'hoari e memes plas)
Bannañ: 1 X 5 boul koad

ORIN: C'hoarioù Bro Gwenrann

Lakaat ar bouloù da ruilhañ evit tremen ar muiañ anezho dre an nor Sant Mikael eus kêr Gwenrann. Ar bouloù a chom dirak an nor a c'hell bezañ tennet pe laosket evit bezañ bountet. Bez ez eus un adstumm ret eo killaat bep wech ma zremen ur boul dre an nor.

Ar maout a vez neuze gant an hini en deus an hed brasañ.

Ar voul a vez tennet dorn digor

Poentoù: Kreskiñ a ra an niver a boentoù bep tro pa giler.

Da skouer: 2 vetr= 2 boent, 3 metr= 4 foent, 4 metr= 8 poent, 5 metr= 16 poent, 6 metr= 32 boent…

Evezhiadenn: Dav eo tennañ ar bouloù c'hwitet ganto eux dirak an toull.

Eil mod da c'hoari: Bannañ ar bouloù eus ar memes plas penn-da-benn ar c'hoari

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Traduit en breton par Maël Amisse

Jeu du passe-boules

Distance: 5,00m
Lancer: 1 X 5 boules de bois

ORIGINE: Bretagne.

Il faut **rouler la boule** afin d'atteindre les trous de différentes valeurs.
Toute boule qui est entrée, doit être dégagée pour permettre de marquer d'autres points.
On retire les boules qui gênent le lancer des suivantes.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LE JEU DE CROQUET

De 1 à 4 joueurs

ORIGINE: Moyen-âge (France)

Avec les arceaux et les tiges vous concevez un parcours. Celui-ci est délimité par les tiges de mise en jeu et d'objectif (piquets de bois). Le but du jeu est de parcourir le chemin d'une tige à l'autre, en passant sous les arceaux, toucher la dernière et revenir au point de départ,. Le gagnant est celui qui touche en premier la tige de mise en jeu. Chaque joueur joue avec un maillet et la boule de couleur correspondante. L'ordre de départ est indiqué sur la tige de mise en jeu (bleu, rouge, vert, jaune).

Les règles sont variées, et vous pouvez ajouter un coup supplémentaire pour chaque passage sous un arceau, dans le bon sens, ou lorsque vous touchez une boule adverse. Les coups d'avance peuvent se cumuler et être joués à tout moment.

Bonne partie!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du boultenn

Valeur des boules

Distance: 8,50m
Lancer: 1 X 3 boules (acier, bois ou synthétique)

ORIGINE: Trégor et Cornouaille (Bretagne)

Boultenn signifie en breton « boule tirer », donc tir de boule.

Il faut **taper en direct** les boules et marquer le plus de points en sortant **la boule du milieu** appelée « bigoudène », et qui **vaut deux points**. Si **la boule lancée** vient chasser la boule et **prend sa place**, les **points sont multipliés par 2**! Les **boules sur les côtés ne valent qu'un point**.

Après chaque lancer la boule du milieu est remise en place sauf si elle est sortie irrégulièrement (rebond). Il faut alors tirer les boules restantes avant de pouvoir la remettre.

La boule est lancée main ouverte.

Distance en concours est de 8,5 mètres.

C'hoarioù Bro Gwenvann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la boule pendante

Comptage des points pour la variante avec recul.

1 m	2m	3m	4m	5m
2 pts	4 pts	6 pts	8 pts	10 pts

Etc…

Distance: 5,00m
Lancer: 1 X 5 boules de bois

ORIGINE: Bretagne.

Il faut « poker » la boule suspendue le plus de fois possible.
Il existe une variante qui permet, dès que la boule est touchée, de reculer, en essayant d'aller le plus loin possible! Le gagnant est alors celui qui a validé la plus grande distance.
Il s'agit de lancer la boule de bas en haut, main ouverte.

La sécurité doit être maximale.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de billard japonais géant

Lancer: 10 boules de bois

ORIGINE: France, adopté par les bretons.

Sur une table de 3 mètres, le joueur doit faire rouler une à une, 10 boules pour atteindre les sommets et placer celles-ci dans les trous de différentes valeurs.

Attention chaque boule qui redescend est retirée du jeu.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de billard japonais

Rouler: 10 boules de bois

ORIGINE: France, adopté par les bretons.

Sur une table de plus de 2 mètres, le joueur doit faire rouler une à une, 10 boules pour atteindre les trous de différentes valeurs.

Chaque boule qui reste sur la table peut être frappée par une autre afin de se placer dans un des orifices.

Une boule qui revient dans l'aire de lancement derrière la barre peut être rejouée.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de billard Breton

Rouler: 10 boules de bois

ORIGINE: Bretagne (Brière), C'hoarioù Bro Gwenrann.

Sur une table de 2 mètres, le joueur doit faire rouler une à une, 10 boules pour atteindre les trous de différentes valeurs.

Chaque boule qui reste sur la table peut être frappée par une autre afin de se placer dans un des orifices.

Une boule qui revient dans l'aire de lancement derrière la barre peut être rejouée.

La boule grenouille peut être jouée quand le joueur le souhaite. La valeur du trou atteint sera doublée.

Le « M » est synonyme de mille points!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU GRUYERE

Monter une boule et la ramener à son point de départ

ORIGINE: Monde

Les jeux traditionnels se sont modifiés au fil du temps, au gré des voyages et ont donné lieu à de nombreuses variantes. Ils ont également inspiré les créateurs dans leurs inventions de jeux nouveaux…

Le gruyère est un jeu d'adresse qui demande calme et maîtrise de soi.

Il s'agit d'emmener la boule le plus haut possible sur une planche perforée.

Pour cela, vous devrez coordonner vos bras, en tirant sur la corde.

Si vous avez réussi à monter au sommet, essayez de redescendre, tâche nettement plus difficile.

Pour jouer de manière coopérative, chacun prend une ficelle. Ecoute et attention seront indispensables pour réussir ce défi.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU ROULE MA POULE

Faire rouler : 6 boules

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Un jeu de kermesse qui ravira petits et grands.
Faites « pondre » la poule en introduisant la boule en bois par le trou pratiqué dans la planche. Il n'y a plus qu'à laisser rouler et compter ses points. En espérant que les œufs sauront trouver la bonne place…
Faites le maximum de points pour gagner la partie.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du château-fort

Lancer: 5 balles ou flèches
Distance: 2,50 m

ORIGINE: Dominig AMISSE (C'hoarioù Bro Gwenrann)

Une princesse retenue contre son gré par le Prince Noir et ses sbires. Une épreuve de plus pour nos preux chevaliers qui devront faire preuve d'adresse pour abattre les trois cibles. Muni de 5 balles, le nombre d'erreurs à commettre est restreint. Cette épreuve peut se jouer avec un arc et flèches sécurisées.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU FER TOMBE

Lancer: 5 balles
Distance: 2,50 m

LANCER DES BALLES MAIN OUVERTE (du bas vers le haut)

SANS VIOLENCE, SANS FORCE, C'EST UN JEU D'ADRESSE !

ORIGINE:
Modèle conçu par Dominig Amisse (C'hBG)

BUT DU JEU:
Faire tomber du fer. 5 coups pour renverser les figurines. Celles-ci sont représentatives des modes de protection des combattants au fil des siècles.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

BATAILLE CONTRE LES NORMANDS
ANGLETERRE AN 1066

LANCER MAIN OUVERTE (bas vers le haut) : 5 tentatives

Distance de 3 mètres

ORIGINE:

Modèle conçu par Dominig Amisse (C'hBG)

Hastings 1066, les normands et bretons conduits par Guillaume Le Bâtard envahissent l'Angleterre. Les normands s'installent et vont transformer le royaume d'Outre-Manche.

BUT DU JEU:

Faire tomber les chevaliers normands installés dans le fortin et marquer le plus de points.

SANS VIOLENCE, SANS FORCE, C'EST UN JEU D'ADRESSE !

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

HIT THE HUNS

1 joueur

ORIGINE: Jeu inspiré du « clobber the cobra », jeu américain de tir avec pistolet à bouchon

Les Huns sont un ancien peuple nomade originaire de l'Asie centrale, dont la présence en Europe est attestée à partir du IVème siècle et qui y établirent le vaste empire hunnique. Les Huns ont joué un rôle important dans le cadre des grandes invasions qui contribuèrent à l'écroulement de l'Empire romain d'Occident.

Sous le règne d'Attila, l'empire est unifié mais ne lui survit pas plus d'un an. Les descendants et successeurs des Huns occupèrent encore diverses parties de l'Europe de l'Est et d'Asie centrale entre les IVème et VIème siècles, et laissèrent encore quelques traces dans le Caucase jusqu'au début du VIIIème siècle.

Leur puissance militaire était principalement basée sur l'emploi d'archers montés.

Maintenant à vous de jouer pour démontrer votre habileté et «dégommer» ces terribles guerriers!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE PASSE- BALLES

Lancer: 4 balles

ORIGINE: C'hoarioù Bro Gwenrann (Bretagne)

Un jeu qui parait simple, mais qui demande une certaine adresse pour faire entrer les balles. Notre viking « PaBbahl » reste imperturbable devant les assauts répétés des joueurs.

Le lancer s'effectue en montant le bras du bas vers la figurine, sans force.

Maintenant à vous de jouer pour démontrer votre habileté et réaliser le meilleur score!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

TIR A BOULETS ROUGES

LANCER MAIN OUVERTE (bas vers le haut) : 5 tentatives

Distance de 3 mètres (environ)

ORIGINE:
Modèle conçu par Dominig Amisse (C'hBG)

Les figurines représentent les « autorités d'Etat ». Le maire, le gendarme, l'instituteur, le banquier et le curé. A vous de jouer en lançant les balles pour abattre chacun d'eux. Et faites-vous plaisir!

Le lancer s'effectue en montant le bras du bas vers la figurine.

SANS VIOLENCE, SANS FORCE, C'EST UN JEU D'ADRESSE

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LA PETANK KUB

A jouer en tête- à- tête ou en équipe
Distance du piquet: 4 mètres

ORIGINE:
Jeu conçu par Gérard Chauveau (Saillé) et Dominig Amisse (C'hBG)

Les joueurs se munissent de deux dés chacun et s'apprêtent à lancer leurs dés pour s'approcher du piquet. Le piquet correspond au maître ou cochonnet au jeu de palets ou de boules.
Les dés d'une même couleur au plus près du piquet marquent les points affichés.
En tête- à- tête la partie se joue en 15 points et 21 points par équipe.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LE CHÂTEAU- FORT

Jeu d'arbalète
Distance: 3 m

ORIGINE:
Jeu conçu par Dominig Amisse (C'hBG)

Le joueur se muni d'une arbalète. Celle-ci est armée (élastique mis en place sur la queue de détente). Un carreau d'arbalète est positionné devant l'élastique sur la partie prévue à cet effet.

Le joueur vise sa cible et au moment qu'il juge opportun, actionne la queue de détente pour lâcher le carreau.

« Ventre Saint-Gris, ces François vont voir de quel bois vous vous chauffez! »

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la boule plombée de Morlaix

SAMEDI DE 14h00 à 18h30

SALLE JEAN MENAGER

FÉDÉRATION DES BOULES PLOMBÉES DU PAYS DE MORLAIX

Lancer: 2 boules (bois ou synthétique)
En « pen eus pen » ou par équipe (doublette, triplette)

ORIGINE: Pays de Morlaix (Bretagne)

La boule Bretonne telle qu'elle est pratiquée dans le nord Finistère dans la région de Morlaix a sa particularité et est sans doute la plus singulière des boules bretonnes. Sa principale caractéristique est de comporter **cinq cylindres de plomb** logés dans la masse. Les quatre premiers sont disposés sur le chemin de roulement pour lui permettre d'aller droit. Mais ce jeu d'adresse est plus subtil... Le cinquième plomb appelé le **«fort»** est incrusté d'un côté de la bande de roulement. Son rôle est primordial et **permet à la boule de virer** lorsque sa vitesse diminue. Ce plomb déséquilibre la boule vers la gauche ou la droite en fonction de la direction souhaitée par le joueur. A l'opposé du «fort», une cavité non plombée, appelée le «contre fort», est pratiquée pour accentuer l'effet du plomb opposé.

En règle générale, si le bouliste souhaite envoyer sa boule à droite, il la lancera vers la gauche avec le fort placé à droite. En début de parcours, la boule se dirigera vers la gauche mais sa vitesse diminuant, elle décrira une courbe pour se diriger... à droite. **La partie se joue en 12 points**.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Circuit de billes

Lancer: bille

ORIGINE: Oulah !

C'est le jeu de notre enfance (pour les moins de 20 ans je n'en suis pas sur).

Tout d'abord, il s'agit de construire le circuit, en élaborant des difficultés (virages relevés, ou non), voire des pièges (fosse, pas de sécurité sur le bord de la piste).

Ensuite vient le temps du jeu. Chaque joueur, chacun son tour lance sa bille, en évitant qu'elle ne sorte du circuit. La bille lancée détermine la place pour la voiture ou le coureur cycliste.

Le nombre de tours de circuit est déterminé avant la partie, ainsi que le choix de mettre voiture ou cycliste, devant ou derrière la bille.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Roul’ ta bille « de la Terre à la Lune »

Lancer: 10 billes de verre

ORIGINE: Dominig AMISSE, Bretagne

Le joueur place les billes dans le bas du plateau. Il doit les emmener vers leur destination: la Lune!!

Les billes bleues ont deux cases réservées (B), si elles y arrivent, les points sont multipliés par 2.

La bille noire en a une aussi (N), pour multiplier les points par 2.

Il est possible de jouer sans retour en arrière; toute bille qui revient en dépassant la ligne noire est alors éliminée!

C’hoariou Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D’Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Roul’ ta bille « les 7 îles »

Lancer: 7 billes de verre

ORIGINE: Gilles LE ROUX, Bretagne

Le joueur place les billes dans le bas du plateau. Il doit les emmener vers leur destination: les sept Iles!!

La bille blanche multiplie les point de la case X4.

La bille noire multiplie les points par 2.

Il est possible de jouer sans retour en arrière; toute bille qui revient en dépassant la ligne des bouées est alors éliminée!

C’hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D’Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de l'hermine

Lancer: 9 billes de verre ou 9 capsules

ORIGINE: Bretagne, Jean-Yves Jallais (Malville), réadapté par Dominig AMISSE

Le joueur a 9 billes pour réaliser le maximum de points.

Les billes rouges: X3 les points.

Les billes jaunes: X2 les points.

Les billes blanches: X1 les points.

C'est la même chose avec les **capsules**, les **vertes** se **substituant aux billes jaunes**, pour le bonus!

Pas de retour des billes ou capsules possible !

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de la saline

Faire rouler les billes

ORIGINE: Dominig AMISSE (C'Hoarioù Bro Gwenrann)

Un jeu pédagogique pour expliquer le circuit du sel à travers les méandres d'une saline. Ce jeu se joue seul ou à deux en équipe (chacun d'un côté de la table). Attention aux pièges! En effet les gabelous, ou les « toutous » ne sont jamais loin pour vous empêcher d'aller jusqu'au bout du circuit (les œillets) et vous permettre de faire le maximum de points. A vous de jouer !

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

C’hoari an holenenn (jeu de la saline)

Lakaat da ruilhañ kanetennoù

ORIN: Dominig AMISSE (C’Hoarioù Bro Gwenrann)

Ur c'hoari pedagogel evit displeg kelc'hiad an holen a-dreuz kildroenn un holennenn. Ar c'hoari-mañ 'vez c'hoariet pe da unan pe da zaou e skipailh (pep hini en ur c'hostez eus an holl). Diwallit d'ar pejoù ! Peogwir e vo atav ar maltouterien (ar salorjerien) pe an « toutoued » amañ evit ampechiñ ac'hanoc'h da vont betek penn ar c'helc'hiad (an adernioù) ha neuze ampechiñ ac'hanoc'h ga c'hounit ar muiañ a boentoù. Deoc'h da c'hoari bremañ !

C’hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D’Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Traduit en breton par Maël Amisse

Le labyrinthe

Faire rouler une bille d'acier

ORIGINE: Oulah !

Faire rouler la bille en agissant sur les molettes du jeu pour mouvoir le plateau. Souplesse et dextérité seront nécessaires pour éviter les pièges. Bou courage!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

FLIPPER EN BOIS (JEU DE BAGATELLE)

5 Billes

ORIGINE: France (XVIIème)

Ce « flipper» est en fait le jeu de la bagatelle, jeu ancien du 17ème siècle. Il se joue soit avec le lanceur à ressort, soit avec une queue de billard sur la partie droite du jeu. C'est en quelque sorte l'ancêtre du flipper électrique. Ce jeu a été signalé dans un café de Sainte Reine de Bretagne (44) dans les années 1950/60. Il était monté sur pieds rabattables pour son rangement. En voici une copie.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

KICK OFF !

1 Bille, 2 joueurs de foot

ORIGINE: Weykick (Elliott Games)

Un jeu de football original opposant deux joueurs, chacun manipulant un footballeur. Un aimant permet de déplacer la figurine qui se trouve sur le plateau grâce au manchon qui est placé dessous. L'objectif, évidemment, est de marquer des buts en se servant des joueurs en bois pour propulser la bille dans la cage adverse. Le premier joueur qui marque 10 buts gagne la partie. Bon match !

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

KLASK !

1 bille, 2 joueurs de foot

ORIGINE: Gigami Games (Mikkel Bertelsen, Danemark)

Le but du jeu est simple : il faut pousser la bille dans le camp de l'adversaire. Mais les techniques pour y parvenir sont bien plus élaborées : tenter un rebond subtil, pousser l'adversaire à commettre une faute, à l'aide d'obstacles ou en le faisant marquer dans ses propres buts ! Les techniques sont tout aussi nombreuses qu'imprévisibles pour marquer des points à ce jeu aimanté.
Il est en effet possible de marquer les points de quatre façons différentes :

- Envoyer la balle dans le but;
- Si un joueur fait tomber par erreur son pion dans son but, il donne un point à l'adversaire;
- Si un joueur se retrouve avec deux aimants blancs "collés" à son pion, il donne un point à l'adversaire.
- Si un joueur perd le contrôle de son pion, il donne un point à l'adversaire (cas rare).

Concentration, dextérité et réflexion seront des atouts précieux pour décrocher la victoire !

C'hoariou Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu de toupies

Faire tourner les toupies une à une,
Les amener sur les points en manoeuvrant le plateau

ORIGINE: France (début XXème s.)

C'est un jeu de la marque déposée « Pol'Air », que l'on retrouve jusque dans les années 50 dans les bonnes boutiques de jeux et jouets.

Le joueur prend une toupie à la fois, et la fait tourner dans la partie basse du jeu. Puis dirige sa toupie en prenant la base du jeu dans ses deux mains et en inclinant le plateau à sa convenance pour diriger sa toupie dans les trous.

Lorsqu'une toupie s'arrête de tourner avant de rentrer dans un trou, elle ne marque pas de point, et est retirée de la surface de jeu. Lorsque le joueur a joué toutes les toupies, il fait le total des points marqués, et l'on passe au joueur suivant. Le vainqueur sera le joueur qui aura marqué le plus de points.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du plateau en équilibre

De 2 à 4 joueurs

Origine: inconnue

Placer des pièces de bois sur le plateau circulaire sans le faire basculer. Le plateau circulaire est divisé en 4 zones. Chaque joueur lance le dé, prend une pièce de son choix et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé.
S'il n'y a plus de place dans une zone où un joueur doit placer sa pièce, il peut l'empiler sur une autre.
Le joueur qui en posant sa pièce fait basculer le plateau et fait tomber une ou plusieurs pièces est éliminé. La partie peut continuer entre les joueurs restant après stabilisation du plateau, s'il reste des pièces sur celui-ci.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

KORRIDOR

De 2 à 4 joueurs

D'après un concept de Mirko Marchesi

En début de partie les barrières sont réparties entre les joueurs. Chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. Un tirage au sort détermine qui commence.

A tour de rôle chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une barrière. Lorsqu'un joueur n'a plus de barrière il est obligé de déplacer son pion.

Le déplacement des pions se fait verticalement ou horizontalement, en avant ou en arrière. Les barrières doivent être contournées.

Une barrière doit être posée exactement entre deux blocs de 2 cases. La pose des barrières a pour but de créer son propre cheminement ou de ralentir son adversaire, sans jamais lui fermer totalement l'accès à la ligne de but; il faut toujours lui laisser une solution.

Lors d'un face à face sur deux cases voisines non séparée par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter le pion adverse et se placer derrière lui. Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur choisit de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté

Le gagnant est celui qui réussit à amener son pion sur la ligne opposée à sa ligne de départ.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA ROUE DE LA FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

Règle du jeu: Faire tourner la roue

Le jeu de total hasard. A vous de déterminer les couleurs gagnantes et perdantes et de lancer le jeu de la roue de la fortune (ou infortune!). Idéal pour des animations commerciales, des kermesses et des fêtes. A vous de jouer et de faire jouer votre public.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Tire à la corde

Deux manches Gagnantes

Corde de 40/45 mm, 30 mètres

ORIGINE: Bretagne.

Avant chaque affrontement, la corde est étendue au sol. Cette corde possède en son milieu un repère jaune bien visible. De chaque côté de ce repère central, deux témoins rouges sont passés dans l'encordage à 3,50 m du centre.
Chaque équipe (6 joueurs) est disposée de chaque côté de la corde. Au départ l'arbitre plante son bâton face au témoin. Chacune des équipes cherche à faire passer le témoin adverse au-delà du bâton de l'arbitre.

Chacun sera pieds nus.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Bazh Yod

Deux manches gagnantes

ORIGINE: Bretagne.

Le bazh yod en breton c'est le bâton de bouillie.
Chaque joueur se fait face à face, de part et d'autre de la planche, les pieds contre celle-ci.
Le bâton est saisi à deux mains; **un joueur place ses mains à l'intérieur, l'autre sur l'extérieur. Ce sera l'inverse pour la deuxième manche.**
Il faut maintenant tenter d'arracher le bâton à son adversaire, ou bien de lever ce dernier.
Pas de tirage par à-coups, ou de torsion.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Lever d'essieu

Faire le plus de levers possibles

Essieu de 47.5 kg

ORIGINE: Bretagne.

Le jeu se pratique en individuel. Des essieux de plusieurs poids peuvent être utilisés selon le niveau. De même il existe deux manières de lever l'essieu, à deux bras et avec un seul.

A deux bras, l'essieu est présenté sur deux rondins de bois de même épaisseur, d'environ 30 à 40 cm de hauteur. Le joueur se présente devant l'essieu et saisit son axe où bon lui semble. Un arbitre dirige et chronomètre l'exercice. Dès que celui-ci est prêt, le joueur peut commencer à soulever l'essieu. A chaque essai il doit reposer la pièce sur les rondins. L'arbitre compte les essais à voix forte, signale le temps écoulé régulièrement, puis la fin de l'exercice au bout de trois minutes. Le score du joueur est noté. Le nombre de levers pour un essieu de 47,5 kg se situe entre 40 et 50 pour les meilleurs, ce qui est très éprouvant physiquement (2,3 t. en 3 mn !).

Le lever d'un seul bras se joue principalement dans le Trégor (22).

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DES ANNEAUX SUR ECU

Règle du jeu: lancer de 5 anneaux

Le joueur prend en main les anneaux et les lance un à un vers la cible. Le lancer s'effectue en imprimant une légère rotation à l'anneau. Pensez à lever le bras pour atteindre les meilleurs emplacements!
Prenez votre temps et soyez habiles pour réaliser le meilleur score!
A vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DES ANNEAUX

Jeu du Moyen- Age

Lancer: 5 anneaux
Distance: 2,50 à 3,00 m

Le jeu peut-être joué en concours, seul ou en tête-à-tête.
Il suffit de lancer les anneaux pour tenter d'attraper un des montants posé sur la croix et faire le maximum de points. C'est très simple à-priori, mais il faudra s'appliquer à bien lever le bras au moment du lancer pour faire voler l'anneau au-dessus des montants avant qu'il ne retombe.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DES ANNEAUX GEANT

Jeu du Moyen- Age

Lancer: 5 anneaux
Distance: 2,50 à 3,00 m

Le jeu peut-être joué en concours, seul ou en tête-à-tête.
Il suffit de lancer les anneaux pour tenter d'attraper un des montants posé sur la croix et faire le maximum de points. C'est très simple à-priori, mais il faudra s'appliquer à bien lever le bras au moment du lancer pour faire voler l'anneau au-dessus des montants avant qu'il ne retombe.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU FER A CHEVAL

Jeu du Moyen- Age

Le leu du lancer de fers à cheval: 2 ou 3 fers

Le lancer de fers peut opposer deux individus ou deux équipes de deux joueurs. Chaque joueur dispose de 2 ou 3 fers. Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commence la partie, on tire au sort. Le gagnant lance tous ses fers le premier vers le piquet. Le but est de réussir des « encerclements », communément appelés « ringers ». Cela consiste à encercler la tige de façon à ce que les deux pointes du fer dépassent de part et d'autre du piquet.

- **Un encerclement donne 3 points.**
- **Un fer à 15 cm ou moins donne 1 point.**

Le système « annulation » est employé pour compter les points. C'est-à-dire qu'un encerclement réussi par un joueur est annulé par la réussite d'un encerclement de la part de son adversaire. Après avoir joué la première manche, le gagnant de cette dernière démarre la suivante. La partie peut être jouée en 20,25,30,35,ou 40 points, et le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le total requis après que les deux joueurs aient lancé leurs fers.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LE CRACHER DE BIGORNEAU

Bien sûr rien n'atteste de cette pratique au Moyen- Age, mais rien non plus ne vient l'infirmer… On peut aussi se laisser aller.
De toute façon, cette animation peut se dérouler hors de toute ambiance médiévale! A vous de jouer!

Le « bigornodrome »

Record du Monde: 10,41 m
Record en animation médiévale: 10,05 m

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LA COMPAGNIE EN MARCHE

Règle du jeu: deux équipes de 4 à 5 joueurs

Chaque équipe est composée de 5 membres au plus. Les pieds sont positionnés sous les cordes pour être maintenus. Chaque compagnon prend ses rênes et se tient prêt à faire avancer la compagnie. Le travail de coordination des gestes est lancé pour démarrer ensemble. A chaque équipe de mettre en place sa méthode pour faire passer le message à toute la compagnie. « War raok! » (« en avant! »). L'équipe gagnante sera celle ayant franchi la ligne d'arrivée en premier. Que la meilleure armée gagne…

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

LA JOUTE MEDIEVALE

Le foulard dans le dos:

Deux adversaire face à face, avec chacun dans son dos un foulard coincé à la ceinture. Chacun devra faire preuve d'audace, de vitesse, de dextérité et d'agilité pour attaquer, éviter son adversaire, tout en réussissant à se saisir du foulard dans le dos de ce dernier. Attention de ne pas sortir du cercle, cela apporte un point de pénalité. Joutez maintenant!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

DUEL MEDIEVAL SUR LA POUTRE

Duel sur la poutre:

Deux adversaire face à face, avec chacun son écu et sa lance sécurisée. Chacun porte fièrement ses couleurs, pense à se protéger avec l'écu et s'assure du bon positionnement de ses pieds sur la poutre. Tous les ingrédients sont essentiels pour la victoire. La recherche entre équilibre et attaque est permanente. Joutez maintenant!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA QUINTAINE

Le jeu de la quintaine à cheval:

Enfourchez votre fier destrier, munissez- vous de votre lance et tentez de frapper l'écu sans vous faire toucher par le sac. Ce jeu très populaire a émergé à l'époque où francs et normands commençaient à utiliser la lance dans les batailles. Cette technique très éprouvante nécessitait de l'entraînement.
A vous de jouer !

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA BOTTE DE PAILLE MUSICALE

Règle du jeu: 4 couples, 4 bottes de paille

Les couples sont formés, attachés par les poignets, et chaque danseur se fait face. L'aire de jeu est préparée avec 4 bottes de paille pour 4 couples de danseurs. Au moment du lancement de la musique, chaque couple se met à danser**. Il est impératif de se mouvoir!** A l'arrêt de la musique, les danseurs doivent s'asseoir sur une des bottes de paille, l'un portant l'autre sur ses genoux. **Attention, il est formellement interdit de pousser des adversaires, sous peine de se voir exclure immédiatement.**

Tout le monde est assis? Bravo! Maintenant, la musique va être relancée, mais nous retirons une botte de paille… A l'arrêt de la musique, le couple sans repose-séant sera éliminé.

Prêts? C'est reparti!

Le dernier couple en lice sera désigné vainqueur.

Allez à vous de jouer!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA DANSE SUR PATINS

Règle du jeu: 4 couples, 4 bottes de paille

Les couples sont formés. Chacun d'entre- eux enfilent des patins en bois. Chaque danseur se fait face. L'aire de jeu est préparée avec 4 bottes de paille pour 4 couples de danseurs. Au moment du lancement de la musique, chaque couple se met à danser**. Il est impératif de se mouvoir!** Bon courage! A l'arrêt de la musique, les danseurs doivent se déplacer et s'asseoir sur une des bottes de paille (le ridicule ne tue point!). Un s'assoit, l'autre lui fait face. **Et on fait le baise- main! Attention, il est formellement interdit de pousser des adversaires, sous peine de se voir exclure immédiatement.**

Tout le monde est assis? Bravo! Maintenant, la musique va être relancée, mais nous retirons une botte de paille… A l'arrêt de la musique, le couple sans repose-séant sera éliminé.

Prêts? C'est reparti!

Le dernier couple en lice sera désigné vainqueur. Alors bonne danserie!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU ROI (Gwezboell)

Jeu du Moyen- Age (Vème siècle)

Au départ, le Roi est au centre, entouré de sa garde ; les attaquants sont répartis sur les milieux des côtés du plateau. Nous n'avons pas de précisions sur le camp qui commence. **Nous proposons que les attaquants débutent car cette règle est appliquée dans les tournois modernes.**

Toutes les pièces se déplacent sur les « perpendiculaires » (horizontalement ou verticalement)du nombre de cases qu'elles souhaitent. Une pièce est capturée lorsqu'elle est prise en pince par deux pièces ennemies sur une même ligne.

Seul le Roi peut stationner sur, ou traverser, le trône. Après son départ, cette case devient hostile. Elle contribue alors aux prises comme un pion ennemi, quel que soit le camp.

Le Roi peut participer aux prises et être pris comme les autres pièces par 2 attaquants. Mais, s'il n'a pas encore quitté la case du trône, il doit être encadré par 4 pions ennemis, orthogonalement. Si un défenseur du roi empêche l'accès du 4ème ennemi et qu'il est pris en pince entre un pion adverse et le trône, il est capturé.

Enfin, si le roi est sur une case jouxtant celle du trône, c'est qu'il l'a quitté. Le trône est hostile et il ne faut donc plus que trois ennemis pour terminer l'encerclement.

Une pièce peut se mettre entre deux adversaires sans être prise.

Lorsque la partie est finie, le vainqueur prend le camp des assiégés et la partie recommence.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE FIDCHELL

Jeu du Moyen- Age (Xème siècle environ) (Royaume d' Irlande)

Les blancs tentent de tracer une ligne (pas nécessairement droite) entre le Roi et le cercle au bord du plateau. Les noirs cherchent à forcer les blancs à abandonner en contrôlant le centre (ce qui empêche de réaliser une ligne), ou en amenuisant les forces des blancs (s'il y a moins de 7 pierres blanches en jeu, la partie est déclarée terminée).

La partie démarre en plaçant kle Roi au centre du jeu, place qu'il ne quittera pas. Ensuite 8 pions de chaque couleur sont placé comme sur le schéma ci-dessus. A tour de rôle, chaque joueur place ses pions sur le plateau. Le déplacement des pierres peut alors commencer, en suivant une ligne, et du nombre de cases souhaité, sans sauter par-dessus quelque pierre. Pour capturer une ou des pièces adverses, il suffit de se placer de part et d'autre de celle(s)-ci (voir schémas).

Si les blancs sont contraints d'abandonner, ils ont encore 5 coups pour retourner la situation: réaliser une ligne ou capturer un pion noir. Si la capture s'effectue, les blancs peuvent retirer deux autres pierres noires du plateau avant de rejouer.

Le Roi est neutre durant la partie et peut permettre à chaque couleur de capturer des pierres adverses.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU MOULIN OU DES MERELLES

Jeu du Moyen- Age (XIVème siècle)

Le jeu se déroule en deux temps: la pose des pions et leur mouvement. La pose dure tant qu'il reste des jetons dans les mains des joueurs (9 par joueur). Chaque pion est posé sur une intersection libre. A la fin de la pose, chaque joueur déplace ses pions, à tour de rôle, en suivant un chemin prévu vers un croisement de lignes.

A tout moment du jeu celui qui réalise un « moulin », c'est-à-dire une ligne de trois de ses pions, peut capturer un jeton adverse. Celui-ci doit être choisi parmi ceux n'appartenant pas à un moulin s'il en existe.

Le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs ne possède plus que deux pions.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE L'ALQUERQUE

Antiquité jusqu'au XIVème siècle (environ)

Le but du jeu:

Le jeu se rapproche du jeu de Dames. Chacun son tour chaque joueur avance un pion sur une position vide adjacente reliée par un trait. Mais on peut aussi capturer un ou plusieurs pions adverses, au moyen d'un saut par-dessus chaque pièce. Donc, les prises peuvent être enchainées avec le même pion. Il est obligatoire de prendre un pion quand cela est possible, dans le cas contraire le pion sera capturé.

Le vainqueur:

Le jeu s'achève quand un joueur n'a plus de pions à jouer.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DES 16 SOLDATS (SINGHA)

Moyen- Age (Xème siècle, Sri Lanka)

<u>Le but du jeu:</u>

Pour chaque joueur l'objectif est de prendre tous les combattants de son adversaire en réduisant ses propres pertes.

Le sort désigne celui qui démarre la partie. Le joueur ouvre le feu en déplaçant un soldat en direction des forces adverses. Ce dernier entame la partie par la prise immédiate d'un soldat. Chaque pion est déplacé dans toutes les directions vers le point libre le plus proche. La prise d'un pion, se fait en sautant par-dessus en rejoignant une case libre derrière. Un seul soldat par coup peut être pris. Il est alors retiré du jeu.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU FANORONA

Jeu du Moyen-Age (Madagascar)

Le but pour chaque joueur est de capturer tous les pions de son adversaire. A son tour de jeu, un joueur déplace ses pièces dans n'importe quelle direction, d'un intersection à une autre (en suivant les lignes) pourvu que le point d'arrivée soit libre (schémas ci-dessous).

Deux façons de capturer des pions:

- Par percussion: un joueur déplace l'un de ses pions vers un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement.

- Par aspiration: un joueur déplace l'un de ses pions en s'éloignant d'un ou plusieurs pions adverses alignés. Le joueur capture tous les pions de l'alignement.

Attention ! On ne capture que les pions d'un alignement ininterrompu.

Au cours d'un même mouvement, il est possible d'enchaîner les prises avec le même pion, pourvu que celui-ci change de direction à chaque fois et qu'il ne repasse pas deux fois sur la même intersection.

Lors du déplacement d'un pion, un joueur peut avoir le choix entre aspiration et percussion. Le joueur opte pour le coup qui lui convient. On peut de même choisir, ou non, de déplacer un pion pour prendre. Par contre, un déplacement fait la prise devient obligatoire!

C'hoariou Brö Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE DABLOT PREJESNE

Moyen Age (Laponie)

sédentaires opposés à des nomades lapons, et relatant le renvoi des nomades vers le grand Nord.

Pour chaque joueur il faut réussir à capturer les pions adverses ou à immobiliser définitivement les pièces majeures restantes.

Chaque joueur dispos e de 28 guerriers (rang 0), un fils du seigneur (rang I) et le seigneur (rang 2).

Les pièces se déplacent dans toutes les directions en rejoignant une intersection si elle est libre. Les prises sont réalisées par saut et peuvent s'enchainer.

Hiérarchie: Une pièce ne peut prendre qu'une autre pièce de rang inférieur ou égal. Exemple: un guerrier (rang 0) ne peut pas prendre le seigneur (rang 2) ou le fils de ce dernier (rang I).

Si à la fin du jeu il reste deux pièces majeures de rang 2, la partie est déclarée nulle.

S'il reste une pièce de même niveau dans chaque camp (hormis le rang 2), un joueur peut demander le combat singulier. Alors les joueurs amènent leurs pièces au combat par le plus court chemin, le premier à prendre la pièce adverse est déclaré vainqueur.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DES BATONNETS

Chaque joueur va prendre à son tour entre 1 à 3 bâtonnets.
Celui qui prendra le dernier aura perdu la partie…

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU RENARD ET LES OIES

Jeu du XVème siècle

Chaque joueur joue à tour de rôle, mais c'est les oies qui entament la partie. Ces dernières vont tenter de bloquer le renard, tandis que celui-ci va essayer de les éliminer.
Les oies ne se déplacent qu'en avançant ou latéralement (donc pas sur les diagonales!), tandis que Maître Goupil peut se déplacer dans toutes les directions vers le point le plus proche.
Seul le renard peut capturer des oies en sautant par- dessus, la case d'arrivée devant être libre. Il peut enchaîner les prises.
Le renard sera déclaré vainqueur si les oies ne sont pas assez nombreuses pour le bloquer.

Variante: la prise des oies est obligatoire pour le renard pour ne pas qu'il se défile.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU LIEVRE ET LES CHASSEURS

Jeu du XIIème siècle

Voici un jeu de poursuite entre un lièvre et des chasseurs, chacun ayant un objectif bien différent.
Le lièvre va tenter d'échapper aux chasseurs tout en cherchant à en éliminer. Les chasseurs vont tenter de bloquer le lièvre. Le déplacement des pions se fait de manière égale pour chaque joueur; lièvre et chasseurs se déplacent pour se poser sur un point contigu libre. Seul le lièvre peut prendre en sautant par-dessus un chasseur et le capturer, mais Il ne peut pas enchaîner plusieurs sauts à la suite.
Le lièvre gagne la partie si les chasseurs ne sont plus assez nombreux (moins de 6), mais si ces derniers réussissent à bloquer « grandes oreilles », la victoire leur revient.

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA CHASSE AU LOUP

Jeu du Moyen- Age

Un jeu simple, avec pour chaque joueur des objectifs bien différents. Le loup doit réussir à passer derrière les brebis, et ces dernières vont tenter de le repousser jusque dans sa tanière en le bloquant.

Le loup avance ou recule sur les diagonales.

Les brebis ne peuvent qu'avancer sur les diagonales.

Un pion touché doit être déplacé et joué . Il sera considéré comme joué lorsqu'il sera lâché.

Les pions se déplacent sur les cases vides. Il n'y a pas de saute-mouton, ni de prise au saut!

A vous de jouer. Bonne partie!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA CHASSE AUX FILLES

« Ad elta stelpur »

Jeu du VIIIème siècle (Islande)

Chaque joueur dispose de 6 pions, qu'il va déplacer à l'aide de dés, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. **Seuls les 1, 6 et les doubles sont pris en compte.**

Lorsque qu'un joueur a plus d'une fille:

- **Double**: le joueur déplace 2 filles de la valeur indiquée (il peut aussi déplacer deux fois la même fille) et relance les dés.
- **Double 6**: Le joueur déplace 4 filles de 6 cases et relance les dés (il peut aussi déplacer plusieurs fois la même fille).
- **1**: le joueur déplace 1 fille de 1 case.
- **6**: le joueur déplace 1 fille de 6 cases.

Une case ne peut accueillir qu'une seule fille. Si à la suite d'un déplacement une fille arrive sur une case occupée par un pion de son camp, celui-ci est déplacé sur la première case libre à suivre. Si ce pion est un adversaire il est retiré du jeu.

Lorsque qu'un joueur n'a plus qu'une fille:

Cette dernière fille prend le nom de « Hornaskella »(celle qui frappe dans les coins). Elle ne se déplace alors plus que sur les cases d'angle (indiquées en rouge sur le schéma).

- **Double1**: déplacement de 2 angles.
- **Double 6**: déplacement de 4 angles.
- **Double**: Relance des dés.
- **1**: déplacement dans l'angle suivant.
- **6**: déplacement de 2 angles

Si l' « Hornaskella « est placée entre deux adversaire, elle est protégée et imprenable. Le vainqueur aura réussi à capturer l'ensemble des pions de son adversaire. Une partie pourra être déclarée nulle, lorsque les deux joueurs se retrouvent chacun avec une « Hornaskella ».

A vous de jouer. Bonne partie!

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DU DALDOSA

Jeu du Xème siècle (Norvège)

Chaque joueur dispose de 12 pions sur sa ligne de départ respective, la pointe noire vers le haut (les pions sont dits endormis). Les pions se déplacent en remontant la ligne centrale, avant d'aller attaquer la ligne adverse. Ils ne reviennent jamais plus sur leur de départ.

Pour avancer les pions, chaque joueur lance les dés à tour de rôle.

- **X**, permet de réveiller un pion (il est retourné) et de l'avancer d'une case.
- **XX**, permet de relancer les dés.
- **II**, **III**, et **IIII** permettent d'avancer un pion réveillé de 2, 3 ou 4 cases.

Les valeurs des dés peuvent être jouées individuellement, donc de jouer deux pions, ou en cumulant les valeurs sur un seul pion.

Il n'est pas possible de passer au-dessus de ses pions, par contre c'est autorisé sur les pions adverses.

Quand un pion termine sa course sur une case occupée par un pion adverse, endormi ou réveillé, ce dernier est retiré du jeu.

Le joueur vainqueur sera celui ayant éliminé le plus de pions.

A vous de jouer. Bonne partie!

C'hoariou Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

« THE GRAAL QUEST»

De 2 à 5 joueurs ou équipes

ORIGINE: Jeu de société (« Jumpy Jack » de J. Gardeil édité chez Ferti)

Jeu de pari et de bluff, pour faire gagner ses favoris.

Les chevaux avancent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre à l'aide du dé. Tous les points du dé sont joués.

Dépassement: Un cavalier peut en dépasser un autre sauf si il y a un barrage (voir ci-dessous).

Barrage: Il peut être constitué par deux chevaux occupant une même case. Ils ne peuvent être dépassés tant qu'ils restent ensemble sur la case.

Case « stop »; elle ne peut être occupée que par un seul cavalier, qui constitue à lui seul le barrage. Tant qu'il reste sur cette case il ne peut être dépassé.

Double: Cette case fait rebondir le cavalier du même nombre de cases qu'il vient de parcourir pour atteindre la « case double ».

Out: Cette case élimine le cavalier qui s'y pose. Le premier éliminé se pose sur la case 5 du podium.

Re-Start: Elle fait repartir le cavalier au début de la piste au coup suivant.

Dès que les trois premières places du podium sont attribuées la course est terminée.

1 cavalier bien placé rapporte 2 points.

2 cavaliers bien placés rapportent 4 points.

3 chevaux bien placés rapportent le top score de 10 points!

Le premier joueur qui arrive à 16 points gagne la partie

Les paris sont réalisés avant le démarrage en plaçant les pions de couleur sur la tablette remise à chaque joueur. Cette dernière est soustraite à la vue des adversaires.

Maintenant place au bluff, à la stratégie et à la tactique pour déjouer les plans adverses et faire triompher vos couleurs! Prêts? Les paris sont lancés!

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE « SHUT THE BOX »

Jeu du Moyen- Age (Angleterre)

Chaque joueur a pour objectif de réaliser le score le plus proche de 0, ou réussir le score parfait, c'est à dire 0.
Le lancer des dés permet, selon le résultat obtenu, d'abattre les taquets numérotés de 1 à 9. Au choix, le joueur peut additionner les valeurs des dés pour abattre un taquet, ou jouer les valeurs individuellement pour abattre deux taquets. La partie s'arrête lorsque le joueur ne peut faire tomber de taquets (parce qu'ils sont déjà tous tombés ou parce que les dés ne permettent plus d'en faire tomber). Le gagnant sera celui ayant réalisé le plus petit score
A vous de jouer. Bonne partie!

Astuce: Au départ faites tomber les gros chiffres, en additionnant les dés!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

JEU DE LA BOITE DE BOHEME

Jeu du XVème siècle

Chaque joueur a pour objectif de se débarrasser le plus rapidement de ses bâtonnets, remis au début de la partie.
Au démarrage de la partie, chaque joueur lance le dé pour déterminer qui commence. Le plus grand chiffre désigne celui-ci.
La boîte permet de jouer de deux à six joueurs. Ne prenez pas plus de 8 bâtonnets lorsque vous n'êtes que deux ou trois joueurs.
Le premier joueur lance le dé dont la valeur permet de placer le premier bâtonnet (trous numérotés de 1 à 6). Le même joueur peut continuer de jouer, tant qu'il arrive à placer des bâtonnets. Son tour ne s'arrête que s'il le souhaite ou s'il reprend un bâtonnet (le dé annonce un trou déjà occupé). Aucun joueur ne peut passer son tour.
Le « 6 » permet de se débarrasser définitivement des bâtonnets, puisque ceux-ci tombent dans la boîte.
A vous de jouer. Bonne partie!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Remerciements à Serge Dussans pour le partage de ce jeu

Jeu du gare au chat !

2 à 6 joueurs

ORIGINE: Angleterre, France, Etats-Unis

Le « Gare au chat » est un jeu de réflexes qui amuse petits et grands.

5 joueurs représentent les souris qui sont placées au centre de la partie carrée du plateau. Un sixième joueur est le chat avec le gobelet et le dé. Ce dernier va tenter de capturer les souris à chaque fois que le dé marque 1 ou 6.

A chaque souris croquée le joueur attrapé remet un jeton de vie (5 au départ). Si le chat n'attrape aucune souris c'est lui qui remet un jeton de vie. Dans ce dernier cas le chat change de main.

Si une souris déguerpit sans motif, c'est un point de vie de pénalité. Le gagnant est celui qui aura réussi à se maintenir le plus longtemps en vie en conservant ces jetons. Bonne chasse!

C'hoarioù Bro Gwenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH

SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Tock

2 à 4 joueurs

ORIGINE: Canada

Le jeu de Toc reprend les principes de nos petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.
Le jeu de Toc peut se jouer à 2 joueurs ou à 4 joueurs (2 équipes de 2 joueurs).
Le but du jeu est d'être le plus rapide à rentrer ses pions dans sa maison.
Au début du jeu, tous les pions se trouvent en dehors du jeu.
Pour le jeu à 4, les joueurs de chaque équipe se font face.

La distribution des cartes

5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet constituant la pioche.
Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer un pion, puis piocher une autre carte.

Le déplacement des pions

Pour faire rentrer un pion en jeu, il faut jouer soit un roi, soit un as, soit un joker.
Le pion est alors posé sur la première case du parcours (case numérotée 18 devant la maison du joueur).
Si le joueur ne possède pas l'une de ces 3 cartes et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte de sa main et en piocher une autre.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Tock (suite)

Les pions se déplacent en fonction de la valeur des cartes jouées :

Un **as** fait soit avancer un pion de 1 case, soit rentrer un pion en jeu.

Un **joker** fait soit avancer un pion de 18 cases, soit rentrer un pion en jeu. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pioche donc une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

Un **roi** fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 13 cases, qui peut alors capturer tous les pions sur son chemin (voir plus loin).

Une **dame** fait avancer un pion de 12 cases.

Un **valet** permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf avec un pion qui se trouverait sur sa case de départ 18). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.

Un **7** peut être décomposé, c'est à dire qu'il est possible de jouer plusieurs pions. Par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec les quatre pions.

Un **5** oblige toujours à faire avancer un pion de l'adversaire de 5 cases (le pion peut dans ce cas franchir sa case de départ).

Un **4** oblige toujours à reculer de 4 cases (si le pion venait juste de sortir et qu'il recule, on considère le tour déjà fait ; il peut donc rentrer au prochain coup dans sa maison). Il est interdit d'entrer dans sa maison en reculant.

La prise d'un pion

La prise d'un pion se fait en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion capturé retourne alors dans son camp de départ et doit recommencer son parcours depuis le début.

Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes).

Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.

Pour faire entrer un pion dans son camp, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'un des 4 cases. Dans sa maison, un pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Un pion rentré ne ressort plus, mais il peut continuer à avancer à l'intérieur de sa maison.

En équipe, quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc...).

Un joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes, même si cela le désavantage.

Si aucune carte ne permet pas de jouer, on dépose les cartes en main au centre du plateau.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion ami ou adverse, ce dernier est renvoyé en son camp.

Un pion sur sa case de départ (case numérotée 18) ne peut être doublé, dans n'importe quel sens, ni être pris.

Si la carte jouée ne permet pas de faire entrer un pion en sa maison, il passe devant l'entrée et doit faire un nouveau tour.

Quand un joueur a rentré tous ses pions en sa maison, il continue à jouer ses cartes pour faire avancer un pion de son coéquipier.

Là aussi, le Toc possède de nombreuses variantes, tant sur les règles (effets des cartes légèrement différents, interdiction de repasser sur sa case 18...) que sur les plateaux de jeu (pour 6 ou 8 joueurs).

Jeu du Tock

2 à 6 joueurs

ORIGINE: Canada

Le jeu de Toc reprend les principes de nos petits chevaux, mais en y remplaçant, pour le déplacement des pions, le lancer de dé par un jeu de cartes.
Le jeu de Toc peut se jouer à 2 joueurs ou à 6 joueurs (3 équipes de 2 joueurs).
Le but du jeu est d'être le plus rapide à rentrer ses pions dans sa maison.
Au début du jeu, tous les pions se trouvent en dehors du jeu.
Pour le jeu à 4 ou 6, les joueurs de chaque équipe se font face.

La distribution des cartes

5 premières cartes sont distribuées à chaque joueur, le reste du paquet constituant la pioche.
Lorsque c'est son tour, chaque joueur doit jouer une carte pour déplacer un pion, puis piocher une autre carte.

Le déplacement des pions

Pour faire rentrer un pion en jeu, il faut jouer soit un roi, soit un as, soit un joker.
Le pion est alors posé sur la première case du parcours (case numérotée 18 devant la maison du joueur).
Si le joueur ne possède pas l'une de ces 3 cartes et qu'il ne peut avancer de pion, il doit se défausser d'une carte de sa main et en piocher une autre.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Jeu du Tock (suite)

Les pions se déplacent en fonction de la valeur des cartes jouées :

Un **as** fait soit avancer un pion de 1 case, soit rentrer un pion en jeu.

Un **joker** fait soit avancer un pion de 18 cases, soit rentrer un pion en jeu. Lorsqu'un joueur joue un joker, il pioche donc une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard.

Un **roi** fait soit rentrer un pion en jeu, soit avancer un pion de 13 cases, qui peut alors capturer tous les pions sur son chemin (voir plus loin).

Une **dame** fait avancer un pion de 12 cases.

Un **valet** permet d'échanger n'importe lequel de ses pions avec un autre sur le plateau (sauf avec un pion qui se trouverait sur sa case de départ 18). Il est possible d'échanger deux de ses propres pions.

Un **7** peut être décomposé, c'est à dire qu'il est possible de jouer plusieurs pions. Par exemple 4 avec un pion et 3 avec un autre ou 3 + 2 + 1 + 1 avec les quatre pions.

Un **5** oblige toujours à faire avancer un pion de l'adversaire de 5 cases (le pion peut dans ce cas franchir sa case de départ).

Un **4** oblige toujours à reculer de 4 cases (si le pion venait juste de sortir et qu'il recule, on considère le tour déjà fait ; il peut donc rentrer au prochain coup dans sa maison). Il est interdit d'entrer dans sa maison en reculant.

La prise d'un pion

La prise d'un pion se fait en finissant sur une case occupée par l'adversaire, le pion capturé retourne alors dans son camp de départ et doit recommencer son parcours depuis le début.

Il peut arriver qu'un joueur prenne son propre pion (puisqu'il est toujours obligé de jouer ses cartes).

Le roi permet d'avancer de 13 cases et de prendre tous les pions présents sur son passage, ils sont alors remis au départ.

Pour faire entrer un pion dans son camp, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'un des 4 cases. Dans sa maison, un pion ne peut pas passer par-dessus un autre. Un pion rentré ne ressort plus, mais il peut continuer à avancer à l'intérieur de sa maison.

En équipe, quand un joueur a rentré tous ses pions dans sa maison, il joue ses cartes pour faire avancer les pions de son partenaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit en premier à rentrer tous ses pions.

Toutes les autres cartes font avancer un pion de leur valeur (un 10 permet d'avancer de 10 cases, etc...).

Un joueur est toujours obligé de jouer une de ses cartes, même si cela le désavantage.

Si aucune carte ne permet pas de jouer, on dépose les cartes en main au centre du plateau.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion ami ou adverse, ce dernier est renvoyé en son camp.

Un pion sur sa case de départ (case numérotée 18) ne peut être doublé, dans n'importe quel sens, ni être pris.

Si la carte jouée ne permet pas de faire entrer un pion en sa maison, il passe devant l'entrée et doit faire un nouveau tour.

Quand un joueur a rentré tous ses pions en sa maison, il continue à jouer ses cartes pour faire avancer un pion de son coéquipier.

Là aussi, le Toc possède de nombreuses variantes, tant sur les règles (effets des cartes légèrement différents, interdiction de repasser sur sa case 18...) que sur les plateaux de jeu (pour 6 ou 8 joueurs).

Jeu de l'aluette (la vache)

4 joueurs

ORIGINE : Arabe par l'Espagne (moyen-âge)

•**Le but du jeu :** Le jeu se mène par équipe. L'équipe gagnante est celle qui marque cinq points. Pour y arriver, chaque joueur doit essayer de remporter le plus de plis possibles, lesquels sont décomptés par individu et non pas par équipe à la fin de la manche. Le joueur qui a remporté le plus de plis apporte un point supplémentaire à son équipe. Dans le cas où deux joueurs auraient engrangé le même nombre de levées, le premier joueur qui a rassemblé ce nombre de plis gagne la manche.

•**Les cartes et leurs valeurs :** Les cartes utilisées peuvent être celles avec des enseignes espagnoles (denier, coupe, bâtons et épées) ou un jeu standard aux enseignes françaises (respectivement carreau, cœur, trèfle et pique). Ces couleurs n'ont pas d'importance. Les cartes sont au nombre de quarante-huit : du 1 (As) au 9 rajoutées des figures Valet, Cavalière (ou Dame) et le Roi. Les plus fortes cartes du jeu sont au nombre de 8 et sont réparties en deux catégories : les luettes et les doubles. Ensuite, viennent les autres cartes classées suivant l'ordre décroissant : As, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7, 6, 5, 4 et 3.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com

Ainsi, dans le classement des **luettes**, on a :
- Monsieur (3 de carreau ou de denier)
- Madame (3 de cœur ou de coupe)
- Le borgne (2 de carreau ou de denier)
- La vache (2 de cœur ou de coupe)

Dans le classement des **« doubles »**, on a :
- Grand Neuf (9 de cœur ou de coupe)
- Petit Neuf (9 de carreau ou de denier)
- Deux de chêne (2 de trèfle ou de bâton)
- Deux d'écrit (2 de pique ou d'épée)

Puis, on a les **16 figures** : rois, dames (cavalières), as, valets dans le désordre.

Il y a les 24 **« bigailles »** : du 9 au 3 (sauf le 3 de cœur, le 3 de carreau, le 9 de carreau et le 9 de trèfle), les 2 étant toutes des cartes de valeur.

À chacune des **cartes majeures** correspond une mimique grâce à laquelle un joueur fait connaître son jeu à son partenaire. Ainsi, pour faire savoir qu'il a un :
- **Monsieur** : en levant les yeux au ciel
- **Madame** : en posant une main sur son cœur (ou en levant le coin des lèvres d'un seul côté ou en penchant la tête)
- **Le Borgne** : en faisant un clin d'œil
- **La Vache** : en faisant la moue
- **Grand Neuf** : en montrant le pouce
- **Petit Neuf** : en montrant l'auriculaire
- **Deux de chêne** : en levant l'index (ou en montrant et l'index et le majeur)
- **Deux d'écrit** : en tournant le pouce et index vers la table comme pour écrire
- **As** : en ouvrant la bouche (ou en tirant la langue ou en claquant légèrement des dents)
- **Un jeu faible ou très faible** : en levant plus ou moins l'épaule, pour signaler la misère.

Les quatre couleurs sont de même force et il n'y a pas d'atout. Par conséquent, tous les rois détiennent la même valeur et battent les dames, les valets et ainsi de suite.

Jeu de l'aluette (la vache) (3)

Déroulement du jeu : Les cartes sont généralement distribuées par trois lots de trois, soit neuf cartes pour chaque joueur. Les douze restantes serviront de « talon ». Dans une variante dite du « chant », ce talon est à nouveau distribué aux deux joueurs assis à gauche du donneur. En revanche, ceux-ci peuvent rendre six cartes de leur choix chacun pour former un nouveau talon. En faisant discrètement les mimiques précitées, les joueurs peuvent annoncer leur jeu à leur partenaire tout en essayant de voir celles convenues par l'équipe adverse. De ce fait, chaque joueur dans une équipe prendra respectivement la place d'un meneur (celui qui a le plus de jeu) et un mené. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre. C'est le voisin à gauche du donneur qui entame. Les joueurs ne sont pas obligés de fournir la couleur, ni de surenchérir. C'est la carte la plus valeureuse qui remporte le pli. Celui qui rafle la levée rejoue. Si deux joueurs fournissent la même hauteur, la levée ne revient à aucun d'entre eux. On dit que le jeu est « pourri ». Dans ce cas, on le place sur le talon et le même joueur commence.

Mordienne : Il s'agit d'un engagement par lequel un joueur tente de remporter consécutivement au minimum les trois dernières levées de la donne sans avoir ramassé de plis auparavant et sans qu'aucun des derniers plis remportés ne soit pourri. En d'autres termes, si les trois autres joueurs ont fait déjà chacun deux plis, le joueur qui annonce « mordienne » doit impérativement remporter les 3 dernières levées de la manche. En somme, celui qui s'engage à faire mordienne doit réaliser le plus de levées possibles. Pour faire mordienne, le joueur signale son partenaire en se mordant les lèvres. Au cas où ce dernier acquiescerait, le joueur annonce « mordienne » et signe son contrat.

Une mordienne fait gagner deux points. Si elle est réussie, ces points reviennent à l'équipe. Le cas échéant, ils sont rajoutés au cumul de l'équipe adverse. A noter que si la tentative de mordienne est annoncée dès le début de la manche, l'équipe adverse peut l'accepter ou non. Dans le dernier cas, la manche n'est pas jouée et l'annonceur marque d'emblée un point. On procèdera donc à une nouvelle donne.

Fin de la partie : L'aluette se dispute en autant de manches possibles, jusqu'à ce que l'une des équipes ait remporté un total de 5 points.

1 point est rajouté au décompte de chaque équipe dans le cas où elle aurait remporté le plus de levées possibles dans une manche (de 9 levées donc).

2 points sont rajoutés au décompte de l'équipe qui fait mordienne.

1 point est rajouté au décompte de l'équipe qui annonce mordienne en début de partie et dont l'annonce a été refusée par l'équipe adverse.

Jeu des dames chinoises

2 à 6 joueurs

ORIGINE : Jeu du halma (saut en grec, U.S.A. –XIXème s.)

On joue sur les intersections du réseau de lignes, appelées par commodité cases. Chacun place ses dix pièces sur les cases d'une branche de l'étoile..

Selon le nombre de joueurs, on utilise des branches suivantes : A, D pour 2, A, C, E pour 3, A, B, D, E pour 4, A, B, C, D, E pour 5. A deux joueurs, on peut aussi prendre deux camps chacun.

Chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces. Il y a deux sortes de déplacements, au choix :

- soit la pièce se déplace sur une case libre voisine, dans une quelconque direction (au total, 6 cases possibles) ;

- soit elle effectue un saut par-dessus une pièce voisine, amie ou ennemie, en s'arrêtant sur la case située immédiatement après, qui doit être libre.

Un saut s'effectue dans n'importe quelle direction. Lors d'un coup, une même pièce peut faire plusieurs sauts successifs, si la disposition des autres pièces le permet. Les changements de direction sont possibles entre deux sauts. Les sauts n'ont pas un caractère obligatoire ; un joueur est libre d'interrompre une succession de sauts quand il le désire. Il n'y a pas de prise. Le saut par-dessus une pièce est sans effet sur celle-ci.

Hormis ses branches de départ et d'arrivée, un joueur n'utilise les cases des branches que pour le passage de ses pièces, au cours de sauts successifs ; il ne peut jamais y arrêter une pièce à la fin d'un coup.

Le joueur dont une ou plusieurs pièces se trouvent définitivement bloquées dans leur branche de départ par l'adversaire est éliminé ; ses pièces sont retirées du jeu (cette règle oblige ainsi les joueurs à sortir leurs pièces).

Fin du jeu :

Le joueur qui parvient le premier à rentrer toutes ses pièces dans la branche opposée à sa branche de départ a gagné.

C'hoarioù Bro Guenrann
« Jeux du Pays Guérandais »
Animation Vente Fabrication jeux
06 86 38 93 81
amisse.44@orange.fr
36 Route de la Lande D'Ust
SAINT-ANDRE-DES-EAUX 44117BZH
SIREN: 789669785
APE: 9329Z
www.jeuxbretons.com