



MALLE

5

JEUX ANCIENS

LIVRET DE REGLES

Les jeux d'estaminet : Un retour aux sources ludiques

Les jeux d'estaminet sont des jeux traditionnels, souvent en bois, qui étaient autrefois très populaires dans les estaminets (petits cafés) des régions rurales, notamment dans le Nord de la France. Ces jeux simples et conviviaux étaient un moyen de passer le temps et de se divertir entre amis lors des longues soirées d'hiver.

Pourquoi jouer aux jeux d'estaminet ?

Détente : C'est un moyen agréable de se détendre et de s'évader du quotidien.

Lien social : Ils permettent de renforcer les liens sociaux et de créer des moments de partage.

Découverte du patrimoine : Jouer aux jeux d'estaminet, c'est aussi s'immerger dans une tradition ancestrale.

Caractéristiques des jeux d'estaminet :

Matériaux : Principalement en bois, ils sont robustes et durables.

Règles simples : Leurs règles sont généralement faciles à comprendre, ce qui les rend accessibles à tous.

Diversité : Il existe une grande variété de jeux d'estaminet, allant des jeux d'adresse (comme la grenouille ou le billard Nicolas) aux jeux de réflexion (comme le jeu des bâtonnets).

Convivialité : Ces jeux favorisent les interactions sociales et créent une ambiance chaleureuse.

LA MALLE COMPREND LES JEUX SUIVANTS

- LE CARROM AVEC SON PIED
- LE PIPE A LA TETE
- LE CROKINOLE
- LE BOWLING DE TABLE
- LE FLIPPER FOOT
- LE HOCHEY DE TABLE

LE FLIPPER FOOT



Nombre de joueur : 2 joueurs

Age : A partir de 6 ans

Matériel : 1 flipper en bois, 1 bille

Taille du jeu : 60 cm x 40 cm x 9 cm

But du jeu :

Marquer le plus de buts possibles contre son adversaire.

Déroulement de la partie :

Les joueurs utilisent les boutons sur le côté pour contrôler les « flippers » afin de diriger la bille et de marquer des buts.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui marque 6 buts a gagné.

LE BOWLING DE TABLE



Age minimum : 4 ans

Par Atelier de 2 personnes et plus

Règle du jeu

Grâce à sa rampe orientable, les utilisateurs lanceront la bille afin de renverser le maximum de quilles.

Il est possible de réutiliser la bille 3 fois, après cela les quilles doivent être replacées.

Au fur et à mesure de la partie, les quilles renversées doivent être retiré de la zone de jeu

Dimensions L : 96 cm - l : 28 cm - H: 11,5 cm. Bille Ø 3 cm.

Composition : 9 quilles en bois, une rampe amovible et 1 bille métallique.

LE HOCKEY DE TABLE

Ou Table à glisser



Le succès de la table à glisser peut se résumer à ces quelques lignes :

C'est un jeu dynamique,

Il confronte 2 joueurs en face à face,

En quelques minutes, il nous fait passer par toutes sortes d'émotions (succès quand on met un but, revanche, passage à la défensive ou à l'attaque, montée d'adrénaline quand les résultats sont serrés, éclatements de rire lors des buts absurdes...),

Les sensations ne sont pas virtuelles mais bien concrètes,

La règle est extrêmement simple. Tout le monde peut y jouer sans difficulté.

Dimensions : 122 x 51 cm

CONTENU : 2 poignées, 1 palet en bois et une règle du jeu

LE CROKINOLE



Le CROKINOLE est un jeu traditionnel d'origine Canadienne. Très belle fabrication Française. Ce jeu est rapide à mettre en place et correspond parfaitement aux amateurs de jeu de pions comme le billard Carrom.

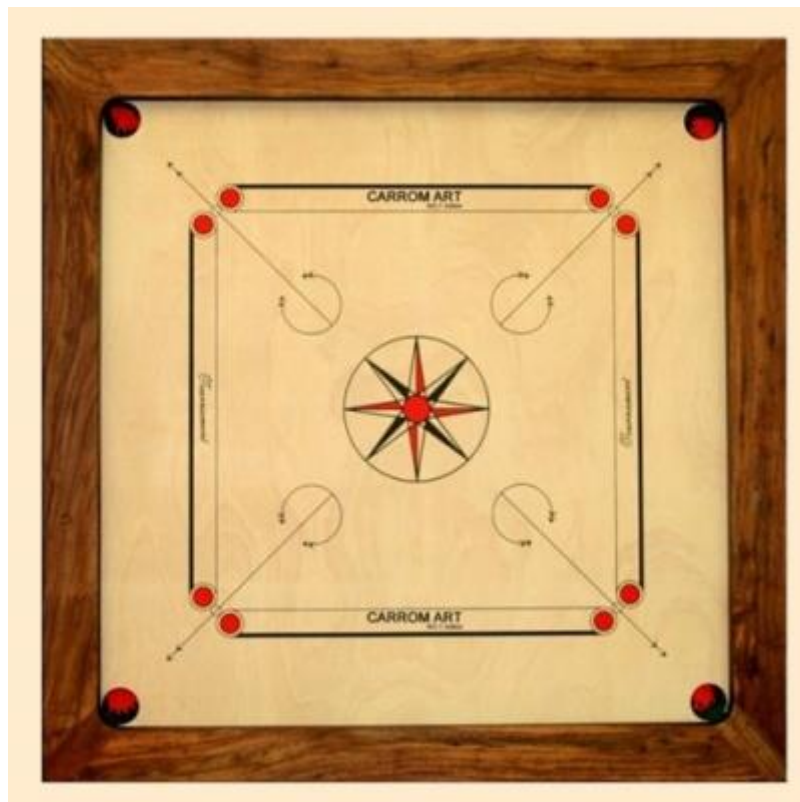
BUT DU JEU :

Ce beau jeu en bois de fabrication française est une star au Canada. Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points. Pour valider votre tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le vôtre retiré du plateau. Construit avec des matériaux haut de gamme choisis avec soin, « Crokinole » est un must dans les jeux de pichenettes, amusant et très tactique. De plus, la surface de jeu a été traitée spécifiquement pour une glisse exceptionnelle.

CONTENU :

1 Plateau « Crokinole » avec 24 palets de diamètre 3cm (12 palets marron et 12 palets clair)

LE CARROM « BILLARD INDIEN »



Pratiqué depuis au moins un siècle, principalement en Inde, au Yémen et en Birmanie, sa véritable origine reste encore imprécise : jeu d'origine asiatique ou jeu créé « grâce » à la colonisation anglaise, il n'en demeure pas moins qu'il connut un essor important dans cette région du monde, où on peut le croiser sous les noms de carom, carum, kairam...

C'est à partir des années 30 que le carrom devient peu à peu un jeu de compétition, avec l'organisation des premiers tournois en Inde et au Sri Lanka. Son arrivée en Europe ne datant que véritablement des années 60.

Symbole de son essor en France, le pays a eu l'honneur d'être le premier pays européen à accueillir championnats du monde il y a quelques années.

Règle du Billard Indien

Le Carrom se joue sur un plateau de bois carré, dont la surface est polie et entourée d'un cadre en bois dur. Un trou circulaire est percé dans chaque angle du plateau, sous lequel un filet est fixé.

Les finitions et ses différents motifs d'ornement font du carrom un véritable objet de décoration.

Sans plonger dans tous les points de règle codifiant une partie de carrom (description de tous les cas autorisés ou pas, liste des pénalités, etc...), la pratique du jeu possède le grand avantage d'être rapidement accessible par tous. En effet, même si la technique de tir s'affine avec l'expérience, tout le monde est capable de « pitcher » un palet pour tenter d'envoyer des pions dans des trous.

Le parallèle avec le billard classique est bien sûr évident et très attractif : sans avoir à acquérir et à placer un objet de plus de 2 mètres de long, on peut rapidement sur un carrom, faire des bandes, rebonds, calculer les angles de tir et d'impact, gérer la force du tir.... Bref, un billard accessible.

Pendant la partie, l'additif important d'une fine poudre blanche (sel d'acide borique) améliore la glisse et permet de garder le plateau de jeu parfaitement sec. L'effet de glisse du palet et des pions est alors impressionnant.

Pour jouer, on utilise 19 pions en bois polis (9 blancs, 9 noirs et 1 rouge) et un "striker" ou palet de tir.

Joué à 2 ou à 4 par équipe de 2, le carrom nous propose d'être le premier à rentrer les 9 pions de notre couleur, ainsi que la reine rouge, à l'aide du palet de tir, qui sera envoyé par une pichenette sur les autres pions, afin de les faire rentrer dans les trous.

Chaque joueur possède une ligne de tir, représentée par double ligne placée devant lui, terminée à chaque extrémité par un cercle rouge.

Pour qu'un tir soit valide, le palet doit être positionné sur la zone de tir située face au joueur et toucher les deux lignes délimitant cette zone.



Le palet peut être placé sur un des ronds rouges aux extrémités de la zone de tir à condition de ne pas le chevaucher (il doit le recouvrir entièrement).

Au début de la partie, les pions sont placés selon une disposition précise (selon le schéma ci-dessous) :



Le joueur blanc commence. Lorsque plus aucun pion d'une couleur ne se trouve sur le plateau, la partie s'arrête.

Si un joueur rentre un pion de sa couleur, il rejoue (même si un pion de l'adversaire a aussi été rentré dans le même coup). Par contre, rentrer par mégarde un pion adverse ne donne pas la possibilité de rejouer.... on a seulement aidé l'adversaire à se rapprocher de son but.

Les pions éjectés du plateau de jeu sont replacés au centre.

La reine (pion rouge) ne peut être rentrée par un joueur si ce dernier n'a pas déjà rentré l'un de ses pions auparavant.

Quand un joueur réussit à rentrer la reine, il doit obligatoirement rejouer et rentrer un pion de sa propre couleur pour que la reine soit « couverte ». Si le joueur échoue, la reine est ressortie et replacée au centre du jeu.

Si un joueur qui n'a encore rentré aucun pion de sa couleur fait rentrer la reine, cette dernière est ressortie et replacée au milieu du plateau.

Si un joueur rentre son palet dans un trou, un de ses pions déjà rentrés est ressorti par l'adversaire et replacé dans le cercle central, sans toucher le rond central.

Le gagnant est celui ayant réussi le premier à rentrer tous ses pions.

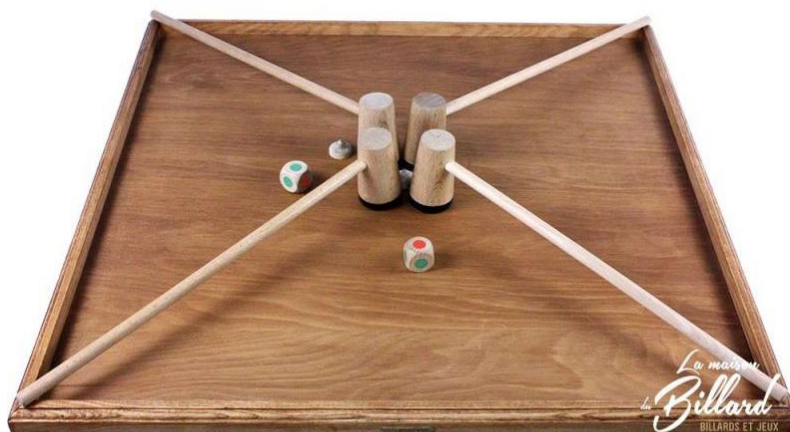
Il marque autant de points qu'il reste de pions de la couleur adverse sur le plateau, auxquels on ajoute trois points si le joueur est celui qui a couvert la reine.

Ha, et puis, le must : faire un « slam », c'est-à-dire rentrer tous ses pions sans que l'adversaire ne joue. Impressionnant. Faites un tour sur les sites de vidéos en ligne, vous en découvrirez quelques exemples.

Contenu du jeu :

- Un plateau de Carrom officiel
- 19 pions en bois polis (9 blancs, 9 noirs et 1 rouge)
- 1 palet de tir
- 1 poudre pour carrom
- 1 pied dans une pochette

LE PIPE A LA TETE



HISTORIQUE :

Vers les années 1950, ce jeu était un jeu de société présenté dans une petite boîte en carton avec des pipes qui mesuraient environ 15 cm.

BUT DU JEU :

Avec ce jeu en bois le but du jeu est de s'emparer le plus vite possible d'un cône à l'aide d'une pipe lorsque les dés sont sur la couleur rouge. Le joueur n'ayant pas réussi marque - 1 point. A -10 points, il est éliminé, reste 3 joueurs avec 3 pipes et 2 cônes ... Principe de la chaise musicale.

Ambiance et fous rires garantis !

Dimension : 78 x 78 cm

Livré avec : 4 pipes, 3 cônes, 2 dés rouge et vert, 1 règle du jeu

Age minimum : 7 ans

Nbre joueurs : 2 à 4



LES MÉDIATHÈQUES
DE LA PORTE DU HAINAUT
DES LIEUX DE CULTURE POUR TOUS