

# Accroche Anneau



*Lancer 10 fois  
l'anneau et essayez  
de l'accrocher  
un maximum de fois sur le crochet.*



# La Mizole



*Se placer environ à 2,5 mètres de la mijole.*

*Vous avez 8 pions à lancer.*

*Comptage des points à la fin de tous les  
lancers :*

- Dans le trou : 3 points*
- Qui touche la ligne centrale : 2 points*
- Sur la plaque : 1 point*
- A l'extérieur de la plaque : - 1 point*

# Laby Toupies

## 5 Toupies



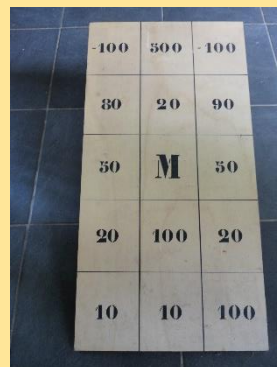
*Lancer une toupie devant vous, attraper les poignées situées de chaque côté du jeu, et en le soulevant délicatement, dirigez la toupie pour l'amener dans un trou.*

*Attention, si vous bloquez des passages, vous ne pourrez plus atteindre certain trous ...*

# Le Plateau Suisse

*Le premier lanceur se place entre 3 et 6 mètres.*

*Les suivants ne pourront pas lancer plus près que le premier lanceur, mais pourront lancer de plus loin s'ils le souhaitent.*



*Attention : si un palet touche une ligne, le palet sera déplacé à la fin dans le carré marquant le plus petit score*

*Vous avez 8 palets à lancer.*

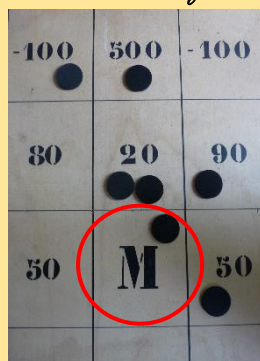
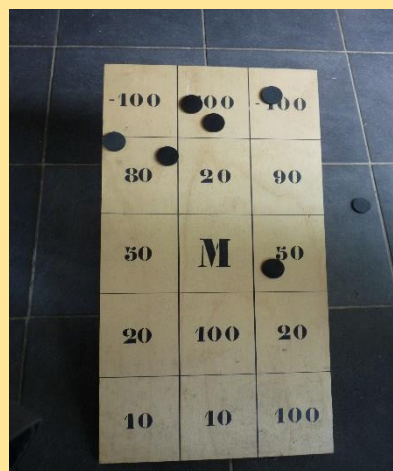
*Vous compterez les points à la fin.*

*Sur cet exemple, le joueur obtient :*

$$(2 \times 500) + 50 + 20 - 200 = 870 \text{ points}$$

*Le premier joueur atteignant 4000 points a gagné.*

*Ce jeu peut être long. Alors n'hésitez pas à nous fixer une limite.*



*Mais Attention, si, à n'importe quel moment de la partie, un pion vient à se retrouver sur la case Malus M, tous les pions actuellement sur la plaque sont mis sur le côté.*