

Ludothèque Ludomino

# JEU X EN BOIS

Sélection de jeux à louer pour des  
événements



2 Place de l'Eglise  
44560 Corsept



02.40.39.79.11



@Ludomino



@ludomino44562

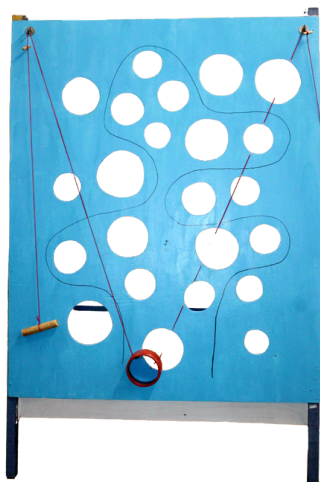
[www.csc-mireillemoyon.fr](http://www.csc-mireillemoyon.fr)

# SOMMAIRE

- GRUYERE G09 - G37
- PASSE TRAPPE G07 - G08
- HOKEY G22 - G25
- BLACK HOLE G15 - G34
- ELASTICIBLE G10
- ANNEAU G19 - G20
- JENGA G35
- KUBB G01
- GRENOUILLE G14
- MIKADO G16
- BILLARD JAPONAIS G13
- X-PLUS G05
- CARROM G31
- BILLAD HOLLANDAIS G17
- WEYKICK G03
- BOITE A TATONS G11 - G12
- TRIANGLE G38
- VERGER
- MOLKKY G02
- BATONNETS GEANTS G32 - G33
- BILLARD REBONS G06
- AWALE GEANT G36

N°G09

N°G37



# GRUYERE

À partir de : 5 ANS ET +

Dimension : 150cm\*98.5cm  
80cm\*60cm

Matériels :

- Le gruyère
- une balle

## But du jeu :

Le but du jeu est de faire monter la balle en haut sans qu'elle ne tombe dans les trous. Pour se faire, les joueurs doivent manipuler deux fils qui tiennent un rond où la balle est placée, et l'objectif est de guider la balle le long du circuit tout en évitant de la laisser tomber.

## Règle du jeu :

Placer la balle dans le rond situé au bas de la plateforme.

Les joueurs tiennent les deux fils et les tirent pour faire monter la balle le long du circuit tracé sur la plateforme. L'objectif est de guider la balle jusqu'en haut sans la faire tomber dans les trous présents sur le parcours. Si la balle tombe dans l'un des trous avant d'atteindre le sommet, le joueur perd ou le jeu recommence.

Le jeu se termine lorsque la balle parvient à atteindre le sommet de la plateforme sans tomber dans les trous. Si la balle tombe, le joueur peut devoir recommencer ou perdre la partie selon les règles définies.

N° G07  
N° G08



# PASSE TRAPPE

À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 125cm\*43.5cm

Matériels :

- Billard en bois
- 8 palets

## But du jeu :

Être le premier joueur à vider son camp de tous ses palets en les envoyant dans le camp adverse à travers la trappe centrale.

## Règle du jeu :

Les joueurs se placent de chaque côté du plateau. Tous les palets commencent dans leur propre camp.

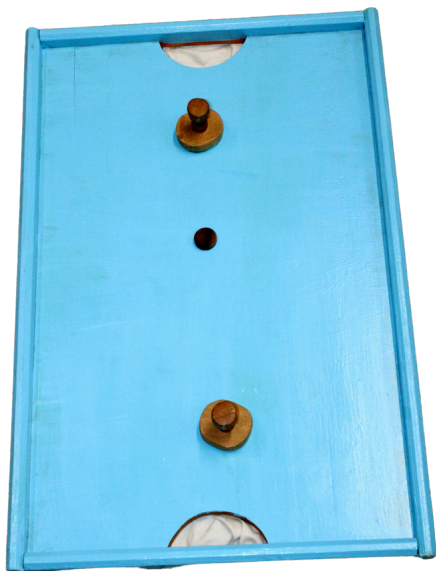
Au signal de départ, les joueurs utilisent leur élastique pour propulser les palets vers le camp adverse, en passant uniquement par la trappe centrale. Les joueurs peuvent rejouer immédiatement les palets qui leur reviennent dans leur camp.

Un seul doigt est utilisé pour tirer sur l'élastique. Les palets doivent passer par la trappe centrale pour atteindre le camp adverse. Les tirs autour de la cloison ou hors du plateau ne sont pas valides.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus aucun palet dans son camp. Ce joueur est déclaré vainqueur.



N° G22  
N° G25



# HOCKEY

À partir de : 6 ANS ET

Dimension : 84 cm\*54.5cm

- Matériels :
- Hockey en bois
  - 2 poignées
  - 1 palet

## But du jeu :

Marquer des points en envoyant le palet dans le but adverse.

## Règle du jeu :

Le jeu commence dès que les deux joueurs sont prêts.

Les joueurs utilisent leur poignée pour frapper le palet et tenter de marquer dans le but adverse.

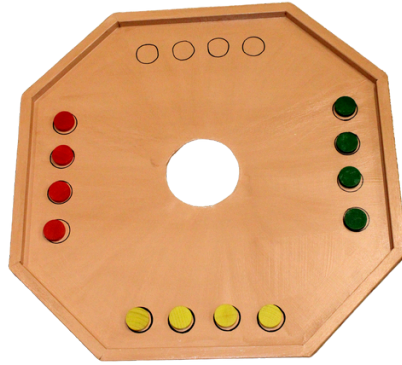
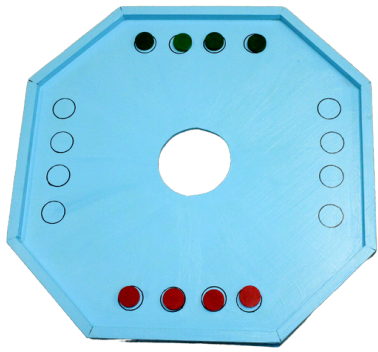
Le palet doit rester sur le plateau pendant le jeu. Les joueurs doivent manipuler leur poignée uniquement dans leur propre camp (ils ne peuvent pas passer leur main dans le camp adverse). Si le palet sort du plateau, il est remplacé au centre.

Les joueurs ne doivent pas bloquer le palet intentionnellement en utilisant leur main ou la poignée de manière fixe.

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint un nombre de points prédéfini (généralement 5 ou 10) ou après un temps imparti. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

N° G15  
N° G34

# BLACK HOLE



À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 71cm\* 71cm

## Matériels :

- Plateau octogonal en bois avec un trou noir au centre.
- 4 Pions de différentes couleurs pour chaque joueur

## But du jeu :

Le but de Black Hole est de faire tomber les pions de votre adversaire dans le trou noir situé au centre du plateau. Le joueur qui réussit à éliminer les pions de l'autre tout en protégeant les siens gagne la partie.

## Règle du jeu :

Chaque joueur commence avec 4 pions placés sur la ligne de départ qui lui est attribuée.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

L'objectif est de faire glisser ses pions tout en essayant de déplacer les pions de l'adversaire vers le trou noir.

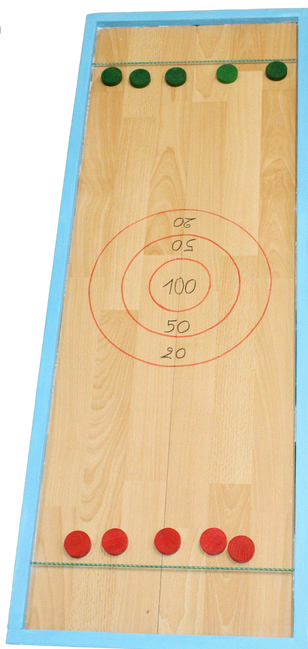
Si un pion tombe dans le trou noir, il est éliminé et ne compte plus pour son propriétaire.

Les joueurs peuvent tenter de faire tomber les pions adverses dans le trou noir, mais doivent également protéger les leurs pour ne pas les perdre.

Il est aussi possible de déplacer les pions de l'adversaire en les frappant avec les siens.

La partie se termine lorsque tous les pions d'un joueur ont été éliminés dans le trou noir. Le joueur qui réussit à faire tomber tous les pions de son adversaire dans le trou noir est le gagnant.

N° G10



# ELASTICIBLE

A partir de : 5 ANS ET +

Dimension : 122cm\*43.5cm

Matériels :

- Elasticible en bois
- 10 palets (5 chacun)

## But du jeu :

Accumuler le maximum de points en envoyant vos pions sur la cible au centre du jeu. Chaque zone de la cible attribue un nombre de points différent.

## Règle du jeu :

Chaque joueur utilise son élastique pour propulser un pion à la fois vers la cible.

Les joueurs jouent chacun leur tour ou simultanément, selon les règles définies en début de partie.

Si un pion sort du plateau ou ne touche pas la cible, aucun point n'est attribué.

La partie se termine lorsque tous les pions ont été joués.

Les points sont additionnés, et le joueur ayant le plus haut score gagne.

N° G19  
N° G20

# ANNEAUX



À partir de : 3 ANS ET +

Dimension : 80cm\*54cm et  
38cm\*61.5cm

Matériels :

- une vache ou caméléon
- 4 anneaux

## But du jeu :

lancer les anneaux pour qu'ils s'enfilent autour des piquets et marquer le plus de points possibles. 1anneau = 1 point

## Règle du jeu :

Placez la base sur une surface plane.

Délimitez une zone de lancer entre 2 à 5 mètres de distance de la cible en fonction de l'âge des participants ou du niveau de difficulté souhaité. Les joueurs lancent les anneaux un à un, en se tenant derrière la ligne de lancer.

Si un anneau s'enfile parfaitement sur un piquet, il rapporte un point. Les joueurs comptent les points après chaque manche.

N° G35



# JENGA

À partir de : 6 ANS ET +

## Matériels :

- 54 blocs rectangulaires en bois.
- 1 boîte

## But du jeu :

Être le dernier joueur à retirer un bloc sans faire tomber la tour.

## Règle du jeu :

Construisez la tour en disposant trois blocs par étage. Chaque étage est perpendiculaire à celui en dessous.

Retirez un bloc de la tour (sauf ceux de l'étage supérieur incomplet).

Vous pouvez utiliser une seule main.

Placez le bloc retiré au sommet de la tour, en complétant de nouveaux étages.

Stabilisation : Si besoin, vous pouvez toucher la tour pour stabiliser, mais avec une seule main.

Le jeu se termine lorsque la tour s'effondre.

Le perdant est celui qui a provoqué la chute de la tour.

Les autres joueurs peuvent se déclarer gagnants.



# KUBB

À partir de : 6 ANS ET +

## Matériels :

- 1 Roi (un bloc de bois plus grand)
- 10 Kubbs (blocs de bois plus petits)
- 6 Bâtons (utilisés pour lancer)
- 4 coins ou un terrain délimité
- 1 sac

## But du jeu :

Le but du Kubb est d'abattre les Kubbs (blocs) de l'adversaire avant de renverser le Roi. Le premier joueur ou l'équipe à renverser le Roi après avoir éliminé tous les Kubbs de l'adversaire gagne.

## Règle du jeu :

Placez le Roi au centre du terrain.

Disposez 5 Kubbs sur chaque côté du terrain, à égale distance du Roi.

Chaque équipe commence avec 6 bâtons.

Les joueurs lancent leurs bâtons pour faire tomber les Kubbs adverses.

Une fois qu'un Kubbs est renversé, il est lancé sur le terrain de l'adversaire et doit être redressé avant qu'il puisse être abattu. L'équipe qui commence essaie de renverser les Kubbs de l'adversaire, puis, une fois qu'ils ont renversé tous les Kubbs de l'adversaire, ils peuvent tenter de renverser le Roi.

Une fois que tous les Kubbs de l'équipe adverse ont été renversés, vous pouvez tenter de renverser le Roi. Si une équipe renverse le Roi avant d'avoir abattu tous les Kubbs adverses, elle perd immédiatement la partie.

Si un Kubb est renversé dans la moitié du terrain de l'adversaire, il doit être redressé dans leur propre moitié avant d'être à nouveau attaqué. Les bâtons doivent être lancés sous la taille (pas de lancer par-dessus la tête). Les équipes se relaient pour lancer, et chaque joueur a un nombre limité de lancers.

Le jeu est gagné lorsqu'une équipe réussit à abattre tous les Kubbs adverses, puis à renverser le Roi. Si le Roi est renversé trop tôt, l'équipe qui a fait cette erreur perd.

N° G14



# GRENOUILLE

À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 59cm \* 48cm \*  
28.5cm (*hauteur*)

Matériels :

- Grenouille en bois
- 8 palets

## But du jeu :

Accumuler un maximum de points en lançant les palets dans les trous ou dans la bouche de la grenouille.

## Règle du jeu :

- **Ordre de jeu** : Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque joueur dispose de 8 palets.
- **Lancer** : Depuis la ligne de tir (2m80), le joueur lance ses palets un par un, en essayant de viser les trous ou la bouche de la grenouille.
- **Points** : Chaque trou ou cible a une valeur en points: Grenouille = 1000 points, autres trous = 100 à 500 points selon leur taille ou emplacement.
- **Comptage des points** : À la fin du tour de chaque joueur, les points des palets sont additionnés.
- **Fin du jeu** : Le jeu peut se jouer en plusieurs manches ou jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un certain score prédéfini.



# MIKADO GÉANT



À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 90cm hauteur

Matériels : • Bâtons en bois, généralement 41 bâtons

## But du jeu :

Le but du jeu est de ramasser les bâtons un à un sans déplacer les autres, en marquant des points en fonction de la difficulté de chaque bâton ramassé.

## Règle du jeu :

Les bâtons sont lâchés en une pile désordonnée sur le sol ou sur une surface plane. Ils doivent se disperser de manière à former une "montagne" de bâtons entrelacés.

Premier joueur : Le premier joueur doit tenter de retirer un bâton de la pile sans déplacer les autres. Ils peuvent prendre un bâton à la main ou le saisir à l'aide d'un autre bâton, mais aucun autre bâton ne doit bouger.

Après avoir retiré un bâton avec succès, le joueur rejoue. S'il fait bouger un bâton c'est au joueur suivant qui doit également essayer de ramasser un bâton sans faire bouger les autres. Le jeu continue ainsi de suite.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les bâtons aient été ramassés. Celui qui a accumulé le plus de points grâce aux bâtons ramassés remporte la partie.



N°G13

# BILLARD JAPONAIS



À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 124cm\*43cm

Matériels :

- 4 boules rouges
- 4 boules vertes

## But du jeu :

Le but du jeu est de marquer le plus de points en lançant des boules dans les différents trous disposés sur la plateforme. Chaque trou a une valeur de points différente, et l'objectif est de viser et de faire entrer les boules dans les trous qui rapportent le plus de points.

## Règle du jeu :

Chaque joueur choisit une boule de couleur spécifique, qui peut être utilisée tout au long de la partie. Cela permet de différencier les boules des différents joueurs sur la plateforme de jeu. Ensuite, les joueurs lancent leurs boules de manière à viser les différents trous placés sur la surface inclinée.

Les boules doivent être lancées de manière à se diriger vers les trous qui rapportent des points, et chaque joueur essaie d'optimiser ses lancers en fonction de la disposition des trous et de la valeur en points qu'ils attribuent.

Chaque joueur joue à tour de rôle et la partie continue jusqu'à ce que toutes les boules aient été lancées. L'objectif reste de marquer le plus de points possible en envoyant les boules dans les trous les plus avantageux.

N° G05



# X-PLUS

À partir de : 7 ANS ET +

Dimension : 123 cm\*43.5cm

Matériels :

- Plateau X-Plus
- 25 cubes

## But du jeu :

Être le premier à aligner 5 cubes de la même couleur ou avec le même dessin sur une ligne horizontale, verticale ou diagonale.

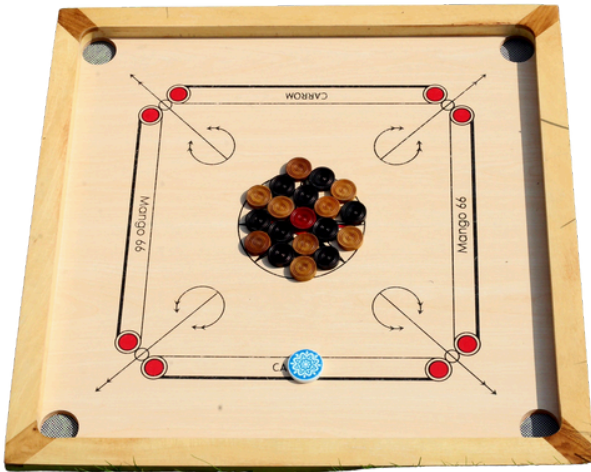
## Règle du jeu :

Pour débiter la partie, les joueurs tournent quelques cubes afin de mélanger le jeu, avec un maximum de 2 cubes identiques par ligne.

Un des deux joueurs commence la partie en poussant un cube de son choix, situé dans l'un des quatre angles du cadre (en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche ou en bas à droite). Cette case vide ne pourra être remplie que pour terminer une ligne, donc en fin de partie. Son adversaire prend possession du cube, choisit la face qui l'intéresse et le pousse à l'emplacement voulu, ce qui fait tomber un cube, et cela à tour de rôle. Un cube joué ne peut être remplacé aussitôt au même endroit par l'adversaire.

Le premier joueur qui a réalisé une ligne complète gagne la partie.

N° G04  
N° G31



# CARROM

À partir de : 6 ANS ET

Dimension : 62cm\*61cm

- Matériels :
- Plateau de jeu carré avec quatre trous aux coins.
  - Un pion spécial (Striker)
  - 19 pions ( 9 noirs / 9 blancs / 1 rouge ( la reine)

## But du jeu :

Être le premier joueur ou équipe à marquer un nombre de points prédéterminé en faisant entrer les pions dans les trous situés aux coins du plateau.

## Règle du jeu :

Le joueur utilise le Striker pour frapper les pions et les diriger vers les trous. Le Striker est placé sur la ligne de base et doit être lancé en le poussant avec un doigt. Si un joueur met un pion de sa couleur dans une poche, il rejoue. Si un joueur ne met pas de pion ou frappe un pion adverse dans une poche, c'est au tour du joueur suivant.

La Reine peut être empochée à tout moment, mais elle doit être "couverte" par un pion de la couleur du joueur dans le même tour, sinon elle est remplacée au centre.

Une faute se produit si le joueur :

- Met le Striker dans une poche.
- Empoche un pion adverse avant un pion de sa couleur.
- Ne couvre pas la Reine après l'avoir empochée.

Une faute entraîne une pénalité (remise d'un pion déjà empoché sur le plateau).

La partie se termine lorsqu'un joueur ou une équipe atteint le score requis 29 points.

Les points sont attribués en fonction du nombre de pions empochés et de la Reine.

N° G15

# BILLARD HOLLANDAIS



À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 125cm\*54cm

- Matériels :
- billard hollandais
  - 8 palets

## But du jeu :

L'objectif est de marquer le maximum de points en lançant les palets dans les casiers situés à l'extrémité du plateau.

## Règle du jeu :

Position de départ : Les joueurs se placent à une extrémité du plateau.

Lancers : Chaque joueur dispose de 8 palets et doit les glisser un par un sur le plateau pour les placer dans les casiers numérotés.

Chaque casier a une valeur en points : 1 point, 2 points, 3 points, et 4 points.



# WEYKICK

À partir de : 7 ANS ET +

Dimension : 80cm\*49cm

## Matériels :

- Un terrain de jeu avec des objectifs à chaque extrémité
- 4 figurines de joueurs
- Une balle
- 4 aimants

## But du jeu :

Le but est de marquer un maximum de buts dans le camp adverse en contrôlant les figurines grâce aux aimants et en envoyant la balle dans le but.

## Règle du jeu :

- Le joueur peut déplacer sa figurine en faisant pivoter son aimant. Il doit se servir de cet aimant pour pousser le ballon ou bloquer celui de l'adversaire.
- Les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions du terrain, mais ils ne peuvent pas faire sortir la figurine de l'aire de jeu.
- La partie se termine après un nombre défini de buts ou lorsque les joueurs décident qu'il est temps de finir. Le joueur avec le plus de buts remporte la partie.

# BOITE À TÂTONS



À partir de : 4 ANS ET +

Dimension : 60cm\*60cm\*27cm

- Matériels :
- une boîte à tâtons
  - 10 paires d'objet variés

## But du jeu :

Trouver le même objet que celui sélectionné par votre partenaire, uniquement grâce à ses descriptions tactiles.

## Règle du jeu :

- Joueur 1 : Choisit un objet dans la boîte en le touchant avec ses mains, sans le regarder.
- Une fois son choix fait, Joueur 1 décrit l'objet en détail (forme, texture, taille, etc.) à Joueur 2, sans jamais nommer l'objet directement.
- Joueur 2 : Plonge ses mains dans la boîte et tente de retrouver l'objet en se basant uniquement sur les descriptions données.
- Si Joueur 2 trouve le bon objet, les deux joueurs marquent un point. Sinon, ils peuvent réessayer.



# TRIANGLE

A partir de : 5 ANS ET

Dimension : 70cm\*77,5cm

- Matériels :**
- Triangle en bois
  - 8 palets

## But du jeu :

Lancer les palets de manière à ce qu'ils atterrissent dans les différentes zones du triangle, chaque zone ayant une valeur en points différente.

## Règle du jeu :

Chaque joueur, à tour de rôle, lance 8 palets en direction du triangle. Les palets sont lancés depuis une ligne (2m80) du triangle. Zones de score : Le triangle est divisé en plusieurs zones, chacune correspondant à une valeur en points. La zone de la pointe du triangle rapporte le plus grand nombre de points.

Calcul des points : Après chaque lancer, les palets qui se trouvent dans une zone du triangle sont comptabilisés en fonction de la valeur de cette zone. Le joueur qui obtient le plus de points à la fin de toutes les manches gagne la partie.



N°

# TABLE PLIANTE



Matériels : ● 2 tables      Dimension : 152cm\*76cm  
● 2 nappes noires



# Awalé géant

À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 89cm\*49cm

- Matériels :
- Un plateau divisé en 2 rangées de 6 cases (12 cases au total).
  - 48 graines de deux couleurs différentes (4 graines dans chaque case au début du jeu)
  - Un joueur prend les cases à gauche, et l'autre les cases à droite.

## But du jeu :

L'objectif principal du jeu est de capturer le plus grand nombre de graines possible tout en empêchant l'adversaire de faire de même. Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a capturé 25 graines ou lorsque l'un des joueurs ne peut plus jouer.

**INDISPONIBLE**

## Règle du jeu :

Chaque case contient 4 graines, donc 48 graines au total.

À son tour, un joueur choisit une de ses cases contenant des graines. Il prend toutes les graines de cette case et les redistribue une par une dans les cases suivantes (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le joueur doit déposer une graine dans chaque case, et si le nombre de graines est suffisant pour repartir dans une case déjà remplie, il continue jusqu'à ce que les graines soient toutes déposées. Si, après avoir distribué les graines, le joueur termine dans une case de l'adversaire et que cette case contient entre 2 et 3 graines, ces graines sont capturées par le joueur et mises de côté. Les captures peuvent se produire à chaque tour, et les graines capturées s'ajoutent à la réserve du joueur. La partie se termine lorsque l'un des joueurs capture 25 graines ou que l'adversaire ne peut plus effectuer de mouvement valide (s'il ne lui reste plus de graines dans ses cases). Le jeu peut aussi se terminer si un joueur ne peut pas faire de mouvement à cause de l'absence de graines dans ses cases.

Le joueur doit planifier soigneusement la distribution des graines pour maximiser les captures tout en empêchant l'adversaire de faire de même. Les stratégies incluent parfois la "fermeture" de certaines cases pour éviter que l'adversaire capture des graines importantes.

N° G06

# Billard à rebonds

À partir de : 6 ANS ET +

Dimension : 123cm\*43.5cm

Matériels :

- Billard en bois
- 5 palets

But du jeu :

Obtenir le score le plus élevé en faisant rebondir des palets sur les bandes du plateau pour atteindre les zones de points.

**INDISPONIBLE**

Règle du jeu :

Les joueurs, à tour de rôle, lancent leurs 5 palets depuis la ligne de départ.

L'objectif est de viser les zones de points en utilisant les bandes pour rebondir avant d'atteindre la cible.

Les points sont attribués en fonction de la zone où le palet s'arrête.

Si un palet n'atteint pas la cible ou sort du plateau, aucun point n'est compté.

Après un nombre de manches défini (par exemple, 5), le joueur ou l'équipe avec le plus de points remporte la partie.

N° G32  
N° G33

# Bâtonnets géants

À partir de : 4 ANS ET +

Dimension :

- Matériels :
- Une planche ou un espace plat
  - Des bâtonnets droits et fins (généralement entre 10 et 20 bâtonnets)

But du jeu :

**INDISPONIBLE**  
Le but est d'éviter d'être le dernier à avoir pris un bâtonnet.

Règle du jeu :

Disposition : Les bâtonnets sont disposés en tas au centre de la table.

Déroulement : À chaque tour, un joueur peut choisir de prendre 1, 2 ou 3 bâtonnets.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque tous les bâtonnets ont été pris.

Le joueur qui prend le dernier bâtonnet perd la partie, car l'objectif est d'éviter de prendre le dernier bâtonnet.

# LE VERGER

A partir de : 6 ANS ET +

Dimension :

- Matériels :**
- Des fruits en bois (pommes, cerises, prunes, poires).
  - Un dé avec des faces représentant les fruits, le corbeau et un panier
  - Un puzzle représentant le corbeau (composé de 9 pièces).
  - 4 paniers pour récolter les fruits.

But du jeu :

Les joueurs doivent récolter tous les fruits des arbres avant que le corbeau finit son puzzle. Pour ce faire, ils doivent coopérer pour faire tomber les fruits des arbres et les mettre dans le panier.

**INDISPONIBLE**

Règle du jeu :

Lancer du dé : À chaque tour, les joueurs lancent le dé. Le dé comporte différentes faces :

- Fruit (pommes, poires, prunes, cerises) : Le joueur récolte le fruit correspondant en le retirant de l'arbre et le met dans le panier.
- Panier : Le joueur peut choisir n'importe quel fruit à récolter.
- Corbeau : Si le dé indique le corbeau, une pièce du puzzle du corbeau est ajoutée. L'objectif est de ne pas permettre au puzzle du corbeau d'être complet avant que les fruits ne soient récoltés.

Si le puzzle est complet avant que les joueurs aient récolté tous les fruits, le jeu est perdu.

Victoire : Les joueurs gagnent si tous les fruits sont récoltés avant que le puzzle du corbeau ne soit complété.

Défaite : Si le puzzle du corbeau est terminé avant la récolte des fruits, les joueurs perdent la partie.

# MÖLKKY

A partir de : 6 ANS ET +

## Dimension :

**Matériels :**

- 12 quilles
- 1 bâton de lancer " mölkkyy"

## But du jeu :

Le but du jeu est d'atteindre exactement 50 points en renversant des quilles numérotées. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 50 points gagne, mais attention: si vous dépassez 50, votre score est réduit à 25 points.

## Règle du jeu :

**INDISPONIBLE**

Les quilles sont disposées en formation au sol, en triangle, à une distance de 3 à 4 mètres du point de lancement. Chaque joueur, à son tour, lance le "mölkkyy" pour renverser les quilles. Au bout de trois lancers à la suite sans toucher il perd la partie.

Si une seule quille est renversée, le joueur marque le nombre de points correspondant au numéro de la quille. Si plusieurs quilles tombent, le joueur marque le nombre de quilles renversées (par exemple, si 3 quilles tombent, le joueur marque 3 points).

Le joueur suivant lance à son tour, et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe atteigne exactement 50 points.

Dépassement de 50 points : Si un joueur dépasse 50 points, son score est ramené à 25 points. Si un joueur ne fait tomber aucune quille ou si les quilles ne sont pas correctement renversées, il perd son tour.

Le jeu se termine dès qu'un joueur ou une équipe atteint exactement 50 points.