



AdM en fête La Dolce Vita

29 & 30 mai 2026



Le Billard Hollandais



Coût : 1 jeton (1 jeton = 1 euro)



2 joueurs s'affrontent. Chaque joueur va tenter de réaliser le meilleur score en lançant 2 fois l'ensemble des palets.

- Chaque joueur lance tous les palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points. Une fois tous les palets lancés, le joueur peut récupérer ceux qui ne sont pas rentrés dans des casiers et relancer ceux-ci une seconde fois.
- Les palets qui sont entrés dans les cases sont placés au fond afin de ne pas gêner le 2^{ème} lancer.
- Deuxième lancer : on relance les palets que l'on a en main comme pour la première série. Après avoir lancé les derniers palets, on compte le score : chaque palet rapporte le nombre de point indiqué à l'entrée de la case où il se trouve.
- Les palets qui ne sont pas entrés entièrement après la deuxième série ou ceux qui sont sortis du jeu ne comptent pas dans les points.

Gain : Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne Il remporte **1 POINT** à échanger au stand des lots.



ap

Albert de Mun Rueil-Malmaison



AdM
en fête
La Dolce Vita

29 & 30 mai 2026



Jeu de la Meule



Coût : 1 jeton (1 jeton = 1 euro)

2 joueurs s'affrontent:

- Chaque joueur dispose de 3 essais.
- Chaque joueur lance la meule en mesurant sa force pour atteindre le score le plus élevé.
- Il faut aller assez loin pour marquer des points, mais si vous allez trop loin, c'est perdu !

Gain : Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne. Il remporte **1 POINT** à échanger au stand des lots.



ap

Albergo di Man
Roccella-sur-Mer





AdM en fête 29 & 30 mai 2026
La Dolce Vita

Puissance 4 Géant



Coût : 1 jeton (1 jeton = 1 euro)



2 joueurs s'affrontent:

- Chaque joueur choisit une couleur de pion
- Le plus jeune joueur commence : il met un premier pion dans la colonne de son choix. Le jeton tombe au bas de la colonne.
- Son adversaire insère à son tour un jeton, le but étant de contrer l'autre au fur et à mesure du jeu pour qu'il n'arrive pas à aligner 4 jetons de sa couleur que ce soit de manière horizontale, verticale ou en diagonale.

Gain : Le joueur qui arrive à aligner 4 pions est le gagnant Il remporte **1 POINT** à échanger au stand des lots.

En cas de partie nulle, aucun gain n'est attribué.