

# Catalogue

# Jeux géants

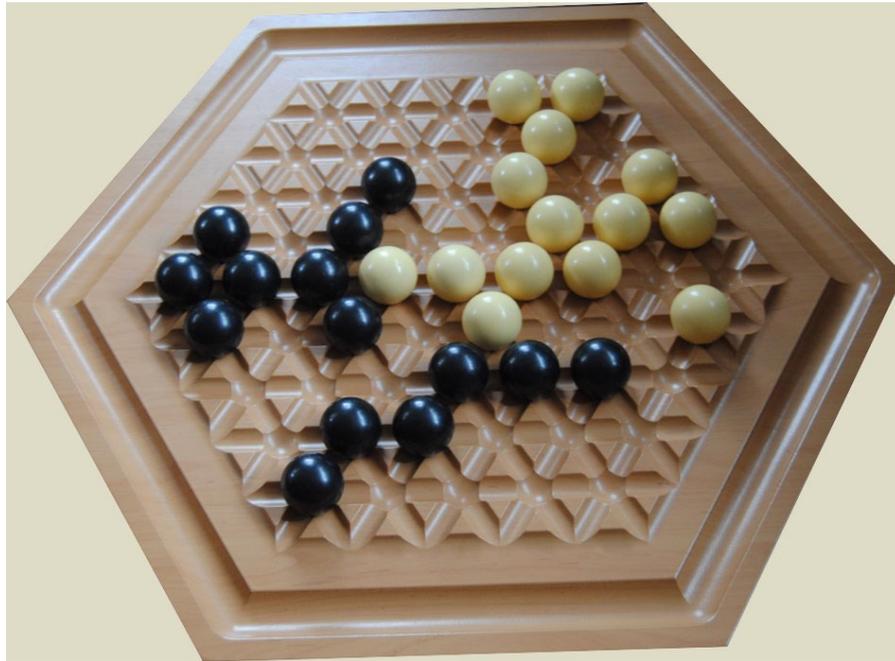


Association LUDOLIEUSAINT  
5 impasse du moulin à vent—77127 LIEUSAINT

Tel : 0164139258

Mail : [contact@ludolieusaint.fr](mailto:contact@ludolieusaint.fr)

# Abalone



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 8+

But du jeu : Etre le premier à éjecter les 6 boules de ton adversaire hors du plateau !

Abalone est un jeu de réflexion abstrait. Choisis ton camp, ta couleur de boule. Chacun à son tour, déplace les billes afin d'éjecter celles de ton adversaire.

Comment déplacer les billes ?

Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes à la fois, mais, à condition qu'elles soient sur la même ligne. Il est possible de les déplacer en ligne droite ou en parallèle.

Comment éjecter des boules de ton adversaire ?

Il est nécessaire pour remporter la partie d'éjecter au moins 6 boules. Une rangée de 2 contre 1 bille gagne. Une rangée de 3 billes contre 1 ou 2 billes gagne. Tu ne pousser les billes de ton adversaire que s'il y a une rangée de libre derrière celle de ton adversaire. Si les billes sont déjà sur le bord, alors pousse-les tout simplement dehors pour les éjecter

# Activity Ball



Nombre de Joueurs : 1

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 3+

Ballon transparent avec petites balles multicolores dedans. Le mouvement du ballon favorise les évolutions des petites balles à l'intérieur, stimule la mobilité des yeux et augmente la tridimensionnalité du produit. L'Activity Ball est un outil pour améliorer la perception de l'espace et aussi un support stimulant pour l'activité ludique.

# Awalé



Nombre de Joueurs : 2

Durée moyenne : 10 à 20 minutes

Âge des joueurs : 5+

Jeu traditionnel africain. Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en œuvre pour vaincre sont redoutables ! Les règles varient d'une région à l'autre... Mais voici les règles de l'Awalé commun : But du jeu Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.

Le terrain de jeu est divisé en deux territoires de 6 trous chacun. Votre territoire est en bas, celui de votre adversaire est au dessus. Au départ on répartit les 48 graines (4 par trou). Chacun son tour, les joueurs vont prendre l'ensemble des graines présentes dans l'un des trous de son territoire et les distribuer, une par trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si la dernière graine semée tombe dans un trou de l'adversaire comportant déjà 1 ou 2 graines, le joueur capture les 2 ou 3 graines résultantes. Les graines capturées sont sorties du jeu (Le trou est alors laissé vide). Lorsqu'un joueur s'empare de 2 ou 3 graines, si la case précédente contient le même nombre de graines, elle sont capturées aussi, et ainsi de suite. On n'a pas le droit d'affamer l'adversaire : un joueur n'a pas le droit de jouer un coup qui prenne toutes les graines du camp adverse. Si le nombre de graines prises dans le trou de départ est supérieur à 11, cela fait que l'on va boucler un tour : auquel cas, à chaque passage, la case de départ est sautée et donc laissée vide.

Fin de jeu Le jeu se termine lorsque : - Un joueur n'a plus de graines dans son camp et ne peut donc plus jouer. - La partie boucle indéfiniment (la même situation se reproduit après un certain nombre de coups) Personne ne capture les graines restantes - L'un des joueurs abandonne.

# BagBoard



Nombre de Joueurs : 1 à 8

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 3+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le jeu BagBoard consiste à viser et à atteindre une cible ronde sur une plateforme inclinée en bois (la Board) en y lançant un coussinet souple et agréable au touché (le Bag). Chaque Joueur gagne 3 points par coussin dans la cible et 1 point par coussin qui reste sur la planche. Différentes règles du jeu existent.

Les règles « Family » : Les joueurs ont chacun 4 Bags et se placent face au jeu à une distance de lancer fixée au préalable. Ils lancent à tour de rôle un Bag pour atteindre la cible ronde de la plateforme BagBoard. Lorsque que tous les Bags ont été lancés chaque adversaire ou chaque équipe totalise ses points puis récupère ses Bags pour les relancer. Celui qui obtient le meilleur total **inscrit à son score la différence entre les deux totaux**. Le gagnant est le premier à atteindre 11 points lorsque les Bags de tous les joueurs ont été lancés. En cas d'égalité le jeu continue jusqu'à atteindre une différence de 3 points entre les deux équipes. Les points sont attribués par couleur de Bags. Si, pendant la partie, le score de 11 est dépassé par une équipe, elle redescend à 10 points.

Les règles « Happiness » : Organiser un challenge en 15 points . Former deux équipes. Fixer au sol une distance de lancer impérative. Lancer et récupérer 3 Bags chacun à tour de rôle. Additionner les points. Rejouer. Le gagnant est l'équipe qui atteint la première 15 points lorsque les Bags de tous les joueurs ont été lancés. En cas d'égalité le jeu continue jusqu'à atteindre une différence de 3 points entre les deux équipes.

# Billard bordelais / Spiral



Nombre de Joueurs : 1 +

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Ce concept de billard circulaire se joue seul ou à plusieurs. Constitué de six spirales infernales, SPIRAL va vous faire tourner la tête, et mettre votre adresse à rude épreuve. ... Universel, facile à apprendre et rapide à jouer, il favorise la maîtrise de soi et canalise l'énergie des enfants comme des adultes.

Le Spiral Billard ou billard bordelais est un jeu d'adresse proposant plusieurs variantes de règles. La plus pratiquée est le 500, les joueurs lancent les 6 billes chacun leur tour, le premier à 500 points remporte la partie.

# Billard Finlandais



Nombre de Joueurs : 2 à 16

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

A l'aide de l'arbalète, propulsez le palet et dégommez les quilles pour atteindre 70 points. Il faut atteindre exactement 70 points pour gagner. Si un joueur dépasse 70, il soustrait alors à son total les points inscrits sur les quilles.

Si 1 quille tombe, on marque alors le nombre de points inscrits sur la quille. Mais si plusieurs quilles tombent, on marque alors en point le nombre de quilles tombées.

Tactique ! Vous pouvez, au lieu d'inscrire les points, placer les quilles dans la zone de défense pour empêcher votre adversaire d'atteindre certaines quilles. Très utile en fin de partie !

Exemple de variantes :

Si un joueur atteint le même score que son adversaire, ce dernier retombe à 0.

# Billard Hollandais



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Vous avez 20 pions que vous devrez essayer de placer dans les 4 casiers du haut. Le but est d'obtenir une bonne répartition des pions.

Un palet dans chaque casier forme " une ligne " qui attribue 20 points d'un coup. Ensuite, les palets comptent pour le nombre de points affichés à l'avant du casier (1, 2, 3 ou 4 points).

Une fois vos 20 palets lancés, faites les comptes et notez votre score sur une feuille. Le premier joueur qui atteint la barre des 100 points remporte la partie.

# Billard japonais



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le but du jeu est très simple : marquer le plus de points en réussissant à lancer des boules dans les trous du billard, chaque trou rapportant le nombre de points indiqués. Chaque joueur lance 10 boules. Au début de la partie, on détermine si les boules revenant éventuellement vers le joueurs peuvent être relancées ou non. Le joueur (ou l'équipe) ayant marqué le plus de points gagne la partie.

# Billard Nicolas



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 5 à 10 minutes

Âge des joueurs : 8+

Le but du jeu est de préserver son camp (représenté par le trou placé en face de soi) et d'envoyer la bille de liège chez les adversaires en la déplaçant par le souffle de sa poire.

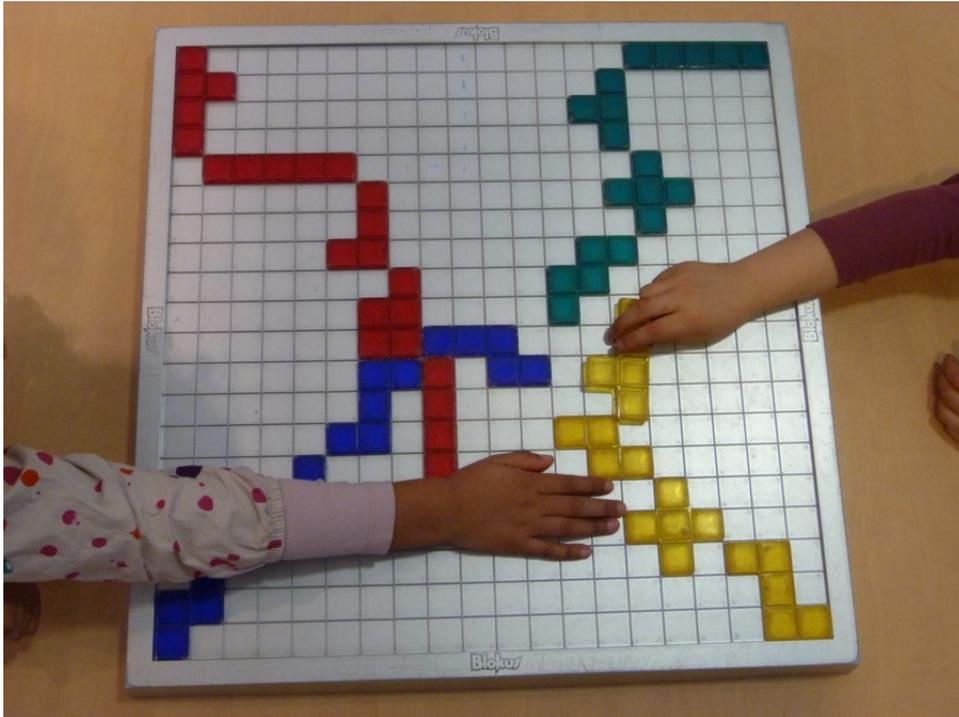
Chaque bille logée dans un trou compte un point perdant au joueur qui l'a reçue. Celui-ci lance alors la bille sur le jeu et la partie continue. Le marqueur comptabilise les points perdants.

Le gagnant est celui qui aura donc marqué le moins de points.

Durant le jeu, il est interdit :

- de sortir l'embout de la poire de son emplacement (lyre),
- de souffler avec la bouche,
- de toucher la bille,
- de bouger le billard Nicolas pour dévier la trajectoire de la bille.

# Blokus Géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Blocage, Connexion, Gestion de main, Placement, Pose de tuiles

Il s'agit pour chaque joueur de placer ses 21 pièces sur le plateau suivant des règles très précises.

A tour de rôle, chacun devra poser une pièce de sa couleur. Chaque nouvelle pièce posée doit toucher une pièce de la même couleur par un ou plusieurs coins mais jamais par les côtés. En revanche, les pièces de couleurs différentes peuvent se toucher par les côtés.

Lorsqu'un joueur est bloqué et ne peut plus placer de pièce, la partie s'arrête pour lui. Chaque joueur continue jusqu'à ce qu'aucun d'eux ne puissent plus poser de pièces.

Ensuite, chacun compte le nombre de carrés qu'il n'a pu placer et calcule son score.

# Boîte à découverte (Arthur et Marie)



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 2+

Sans cesse renouvelées, les activités tactiles ou de mémoire seront l'occasion de créer des jeux basés sur le toucher ou sur l'ouïe. Les joueurs apprennent à reconnaître les éléments placés et cachés. Cette activité est excellente pour l'apprentissage des sens et permet de multiplier les échanges qui développent d'une façon naturelle et spontanée le langage et le vocabulaire.

On trouve sur la deuxième face quatre possibilités d'ouvertures différentes qui permettent d'ouvrir et de fermer les quatre portes afin de faire des exercices de motricité fine et d'habileté. D'autres exploitations sont possibles : boîte de tri, jeu de "coucou", jeu de Kim etc..

# Bonk



Nombre de Joueurs : 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

BONK se joue à 2 équipes de 2. Les joueurs qui forment une équipe se placent du même côté du plateau, chacun contrôlera une rampe. Au début de chaque partie et de chaque point, les joueurs commencent par se taper dans les mains en criant BONK ! Les mains des joueurs doivent être vides, il est interdit de cacher une bille dans sa main.

Les joueurs lancent alors une bille dans leur rampe en essayant de pousser la boule en bois dans le but adverse. Tant que la bille en bois n'a pas atteint un but, les joueurs peuvent lancer d'autres billes qui se trouvent dans la zone de leur rampe délimitée par une réglette en bois. Les coéquipiers peuvent se donner des billes ou prendre directement une bille dans la zone de la rampe de leur partenaire.

Quand une équipe a marqué un point, c'est à dire que la bille a touché le fond du but adverse, l'équipe qui a marqué doit déplacer son marqueur de score sur la piste (toujours de gauche à droite) et replacer la boule en bois sur sa position de départ. Les coéquipiers peuvent alors se redistribuer les billes entre eux. Si une équipe n'a plus aucune bille l'autre équipe doit leur donner une et une seule bille. Un nouveau tour commence en se tapant dans les mains comme en début de partie.

La première équipe qui marque 5 points gagne.

# Boulevard des billes



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 5+

Jeu d'agilité : on lance ses 10 billes chacun son tour, grâce au lanceur, et on comptabilise ses points. A chaque compartiment correspond un score.

5 variantes de jeu.

Règle n°1 : A chaque compartiment correspond un score, sauf les 2 premiers (score nul).  
Exemple : si 1 bille tombe dans le 4, elle vaut 4 points. Si les 10 billes tombent dans le 10, on compte double ! On lance les 10 billes chacun son tour grâce au lanceur et on comptabilise ses points. La partie se joue en 5 manches.

Règle n°2 avec le cache : même règle du jeu que n°1, mais en cachant le jeu grâce à la planche prévue à cet effet. Quel suspense ! Car on ne voit le résultat, qu'une fois les 10 billes lancées et le cache retiré !

Variante de jeu :

Par soustraction : on démarre avec un score de 120 points et le gagnant est celui qui est le 1er à zéro par soustraction.

Par 2 billes : chaque joueur lance ses billes par 2 !

Par équipe : Chaque équipe dispose de 10 billes et se partage les lancés et aussi le score... !

# Bowling space



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 5+

A l'aide de la toupie abattez un maximum de quilles !

# Cage à élastique



Nombre de Joueurs : 2

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 6+

La Cage à Élastique est un jeu coopératif, drôle dont la communication est importante pour faire traverser le pion orange s'en que tinte les grelots.

Face à face, chacun une "fourchette" dans une main, coordonnez-vous pour faire traverser le pion orange d'une plate-forme à l'autre sans faire tinter les grelots et sans que le pion ne sorte de la "cage".

# Candy XXL



Nombre de Joueurs : 1 à 8

Durée moyenne : 10 à 15 minutes

Âge des joueurs : 3+

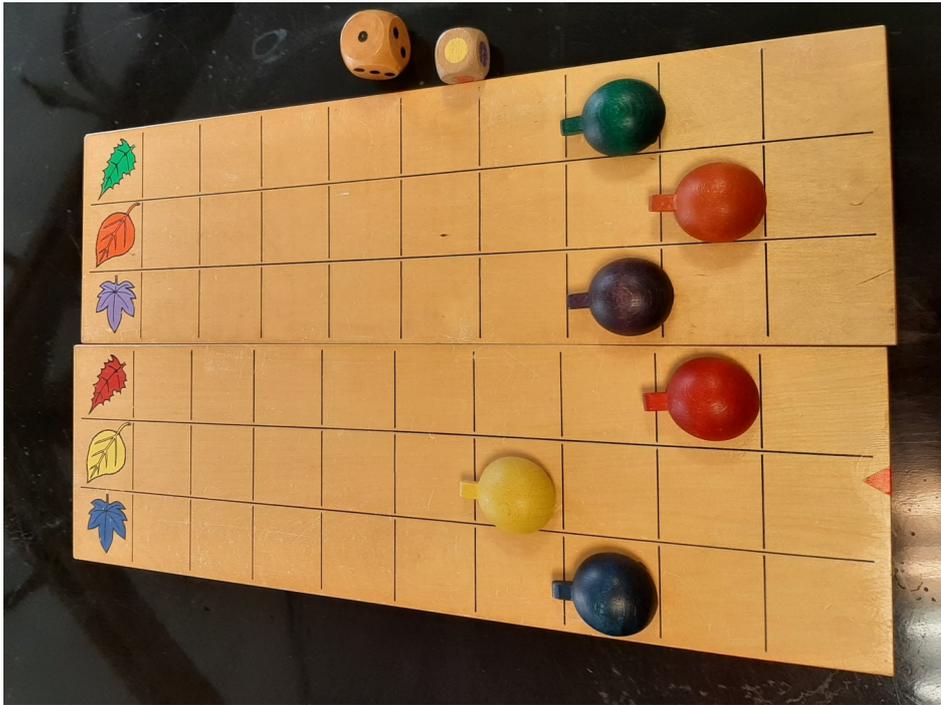
Mécanismes de jeu : Chance & Hasard, Collection, Observation

On dispose les bonbons géants sur le plateau de jeu. On lance les 3 dés couleur et tous les joueurs doivent retrouver le plus rapidement possible un bonbon qui possède les 3 couleurs indiquées par le dé... Idéal pour l'observation et la reconnaissance des couleurs.

Les pièces sont grosses, lisibles et faciles à attraper.

Astuce : adaptez la difficulté aux joueurs en ne lançant qu'1 ou 2 dés, pour que le jeu soit plus facile.

# Les carolines vont et viennent



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 10 à 15 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Chance & Hasard, course

Chaque joueur choisi sa tortue caroline mais avancera celle définie par le dé de Couleur.

Qui gagnera la course?

# Carrom



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 90 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le Carrom est un jeu d'adresse simple à apprendre, et très difficile à maîtriser ! Envoyez vos pions dans les trous placés aux quatre coins du plateau à l'aide de votre palet de tir. Comme au billard, tant que vous parvenez à envoyer un pion dans le trou, vous rejouez !

Le carrom se joue à deux ou quatre joueurs. À quatre joueurs, ceux de la même équipe se font face et on tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence a donc les pions blancs et va disposer tous les pions au centre du plateau selon un schéma bien précis : le pion rouge se trouve au centre, puis les autres pions l'entourent par un premier cercle en alternant à chaque fois la couleur des pions, puis par un deuxième cercle identique qui entoure le premier. Il va ensuite orienter la rosace ainsi formée à sa convenance pour essayer de rentrer un pion blanc du premier coup. Le but du jeu est de mettre les neuf pions de sa couleur dans n'importe lequel des quatre trous avant son adversaire et de faire en sorte que l'un des deux camps ait également rentré la rouge avant la fin de la partie. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.

# Cathedral Géant



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 10+

Mécanismes de jeu : Stratégie,  
conquête, placement

Chaque joueur dispose de 14 bâtiments à sa couleur. Chaque coup consiste à placer un de ses bâtiments dans l'enceinte de la ville

Déroulement d'une partie : Le joueur clair pose la cathédrale où il le souhaite sur le plateau, puis le joueur foncé y pose un de ses bâtiments et ainsi de suite à tour de rôle, jusqu'à ce qu'un joueur place son dernier bâtiment ou qu'aucun des joueurs ne puisse plus en poser.

Un territoire conquis empêche l'adversaire de pouvoir y poser ses bâtiments et permet au joueur qui l'a conquis d'y poser les siens (notamment en fin de partie). Un territoire est conquis si: un joueur encercle ce territoire avec ses bâtiments joints par leurs côtés ou avec ses bâtiments et les murailles du plateau ; un contact de bâtiments par leurs coins ne peut assurer un encerclement ; la cathédrale ne constitue pas un élément d'encerclement. Ou si aucun ou un et seulement un des bâtiments adverses est encerclé. Lorsqu'un territoire est conquis par un joueur: - ce joueur doit immédiatement annoncer la conquête de son territoire et retirer l'éventuel bâtiment adverse qui s'y trouve : le bâtiment est alors remis à son propriétaire, qui pourra le rejouer; sauf si c'est la cathédrale qui, elle, est définitivement retirée du jeu. Si le joueur oublie de retirer le bâtiment adverse ou la cathédrale, le territoire n'est pas conquis et l'adversaire pourra continuer à y poser ses bâtiments.

Fin de la partie : Si un joueur ne peut plus poser de bâtiments, l'adversaire pose successivement ceux qui lui restent, jusqu'au dernier possible. Est déclaré vainqueur celui qui place son dernier bâtiment dans la ville. Si aucun des deux joueurs ne peut plus poser de bâtiments sur le plateau, le vainqueur est celui dont les bâtiments occupent le plus de cases dans l'enceinte de la ville.

# Chamboule tout



Nombre de Joueurs : 1+

Âge des joueurs : 3 +

Faire tomber le maximum de plots en lançant les balles .

# Chasse aux billes



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 7+

Objectif du jeu : Chaque joueur possède 3 billes, qu'il doit faire glisser dans les lanceurs. Le principe est de réussir à marquer 5 points en envoyant l'anneau dans le camp inverse à l'aide des billes.

# Chasse aux papillons



Nombre de Joueurs : 2 à 12

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 7+

Un jeu semi-coopératif convivial où les joueurs doivent libérer tous les papillons avant que les rayons du soleil n'aient disparu. Les papillons s'envoleront-ils avant la pluie? Il existe plusieurs variantes.

Au départ les nuages sont cachés et le soleil a des papillons au bout de ses 24 rayons pleins (3 triangles de même couleur par rayon, et 2 rayons de même couleur côte à côte)

Chaque joueur choisi une couleur de papillon (plusieurs si moins de 6 joueurs, si plus de 6 joueurs, faire des équipes)

Pour joueur il faut tourner la flèche centrale, si elle tombe sur un chiffre on retire autant de triangles qu'indiquer, si elle tombe sur le nuage, on ajoute une plaquette nuage au rond central.

Lorsque les 2 rayons du soleil autour d'un papillon sont vide alors le papillon peut s'envoler. Lorsqu'un joueur/ une équipe à récupérer tout ses papillons. C'est le(s) vainqueur(s) .

Mais si les 10 nuages sont autour du rond central, alors personne ne gagne.

# Cible (Palet pétanque)



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

## REGLE DU JEU PALET PETANQUE

Chaque joueur dispose de 3 palets de couleur identique.

On tire au sort le joueur qui va commencer, et comme à la pétanque, chaque participant jouera un palet de sa couleur en le faisant glisser en direction du centre de la cible (qui fait office de cochonnet).

Après le 1er tour, le joueur le plus éloigné du centre rejouera jusqu'à ce qu'il ne soit plus le plus éloigné ou jusqu'à ce qu'il n'ait plus de palet.

1 palet qui dépasse de l'arrondi de la cible est considéré hors jeu. Vous pouvez pousser les palets adverses hors jeu. Lorsque tous les palets sont joués, on compte les points obtenus comme à la pétanque, et l'on continue la partie jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe arrive à 10 points.

# Communicate



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Logique

Le but du jeu : faire comprendre à son partenaire la figure que l'on a devant soi, pour qu'il puisse la reproduire à l'identique sans la voir. Les joueurs sont placés l'un en face de l'autre et posent la séparation en bois verticalement de sorte qu'ils ne voient pas ce qui se passe dans le camp adverse. L'un des joueurs, à l'aide des 26 pièces en bois à sa disposition va alors décrire pièce par pièce la figure qu'il va créer. De son côté l'autre joueur qui dispose des mêmes pièces doit reproduire à l'identique la figure décrite. A la fin vous ôtez la séparation verticale et vérifiez si la communication est bien passée.

Au-delà du jeu de construction et d'adresse vous vous apercevrez vite que l'essentiel est de se comprendre et de s'écouter.

# Concept - Playmat XXL



Nombre de Joueurs : 4 à 12

Durée moyenne : 30 à 60 minutes

Âge des joueurs : 10+

Mécanismes de jeu : Association, Combinaison, Déduction, énigme, équipe, Logique

Le but de ce jeu est de faire deviner des mots aux joueurs de son équipe. Pour cela, les joueurs placent des pions sur plusieurs icônes universelles représentées sur le plateau. C'est l'association de plusieurs icônes qui permet de deviner objets, personnages, expressions et titres de films. Le but de ce jeu est de faire deviner des mots aux joueurs de son équipe. Pour cela, les joueurs placent des pions sur plusieurs icônes universelles représentées sur le plateau. C'est l'association de plusieurs icônes qui permet de deviner objets, personnages, expressions et titres de films.

# Course de chevaux



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 5+

Faites vos mises, rien ne va plus... Ici, c'est le hasard qui fait les choses. La course de chevaux est un jeu de paris très sympa.

Avant de commencer, partagez les jetons entre les joueurs et la banque.

Chaque joueur mise entre 1 et 5 jetons maximum sur une couleur. Plusieurs joueurs peuvent miser sur une même couleur. Chaque joueur ne peut miser que sur une couleur à la fois.

Un joueur mélange les cartes, le joueur à sa gauche les retourne une par une et le joueur suivant fait avancer les chevaux correspondant.

Les cartes de 1 à 10 font avancer d'une case le cheval de leur couleur, et les figures ( valets, dames, rois) le font reculer. Si une figure sort alors que le cheval correspondant est encore sur sa case de départ, il reste sur celle-ci.

Le cheval qui atteint le premier la ligne d'arrivée est le gagnant; Les joueurs ayant misé sur celui-ci reçoivent 3 fois leur mise de la banque. Les autres mises vont à la banque.

# Crokinole



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Affrontement, pichenette

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. Crokinole est un must dans les jeux de pichenettes, amusant et très tactique.

# diaballik



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 25 minutes

Âge des joueurs : 8+

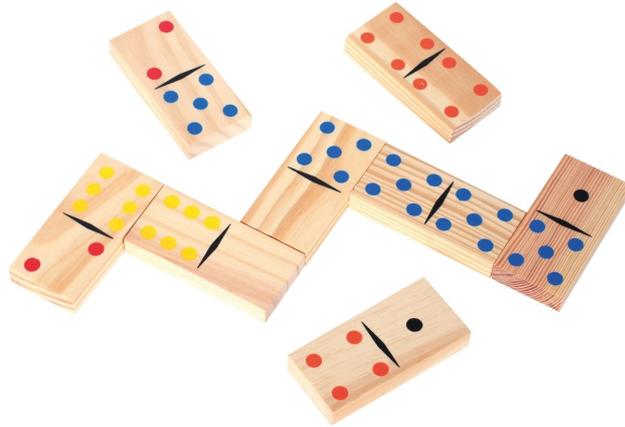
Mécanismes de jeu : Logique

Diaballik est un jeu de société composé d'un tablier de 49 cases. Deux joueurs s'affrontent de manière similaire à deux équipes d'un sport collectif tel que le football ou le handball. Chaque équipe possède 7 pions qu'il dispose sur la ligne de départ et pose le ballon sur le pion central.

Chaque joueur contrôle une équipe qui à chaque tour peut faire 3 actions : deux déplacements (horizontal ou vertical sans le ballon) et une passe (avec un pion qui est sur une même ligne horizontalement, verticalement ou en diagonale, il n'y a pas de distance limitée pour la passe sauf si un pion adverse est entre ses pions).

Le premier joueur qui amène la "balle" sur la ligne adverse gagne la partie.

# Domino géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

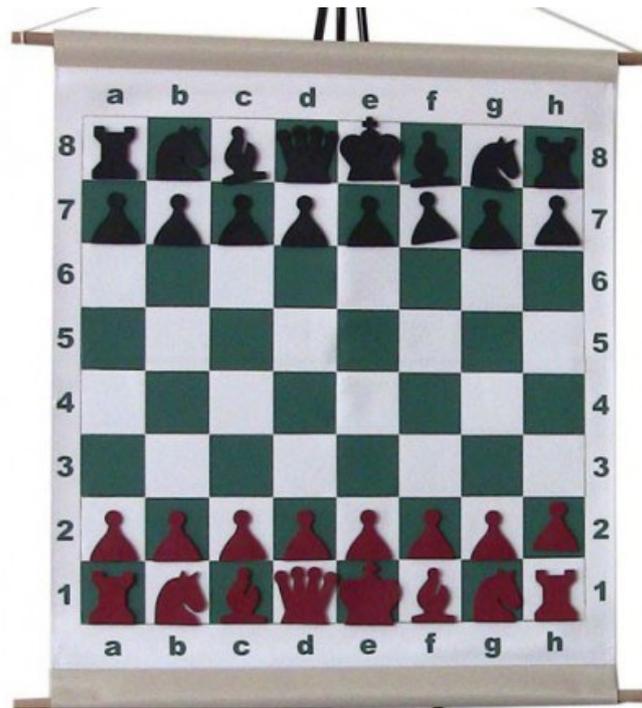
Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 3+

Mécanismes de jeu : Blocage, Connexion, Pioche

Il est très facile de jouer au domino. Ce jeu est accessible dès l'âge de 3 ans. Le jeu de dominos comprend 28 pions. Chaque pion est découpé en 2 par une ligne centrale et de chaque côté vous y trouverez des points, entre un et six. Pour gagner, il faut se débarrasser de l'ensemble de ces pions en les posant à côté d'un autre domino, dont l'une des faces possède le même nombre de points. Cela permet aux enfants d'apprendre à compter de manière ludique.

# Echec mural



Nombre de Joueurs : Duo

Âge des joueurs : 7+

Plateau de jeu magnétique à suspendre pour une utilisation à la verticale

Idéal pour vos démonstrations, apprentissage et enseignement de l'échec.

Facile à manipuler. Très visuel grâce à la forme des pièces, il vous permet de faire comprendre facilement des déplacements ou techniques du jeu d'échec.

Support pédagogique pour apprendre les échecs en club ou à l'école. Les joueurs visualisent les déplacements des pièces sur le tableau d'échec magnétique.

# équilibril



Nombre de Joueurs : Solo

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : équilibre, Solo

Un jeu d'équilibre à 6 niveaux.

Le joueur dispose d'une boule qu'il doit faire tomber d'une gouttière à l'autre sans qu'elle ne s'échappe jamais au bout.

Le joueur se positionne devant le jeu et doit guider la boule de bas en haut en effectuant un mouvement de balancier contrôlé afin que la boule puisse progresser sans à-coups.

# Fakir



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 5+

Le jeu du fakir est un jeu de hasard où il faut lâcher les pions du haut du plateau. Ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe de clous pour atteindre les casiers numérotés du bas. Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.

Ce jeu géant en bois ravira les amateurs de jeu de hasard. Il peut se jouer seul ou à plusieurs.

Comme la plupart des jeux en bois il est intergénérationnel et sera un véritable succès pour toutes vos animations.

# Fermer la boîte



Nombre de Joueurs : 1 +

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 8+

Un jeu de société en bois facile, rapide et très accessible : Lancez les dés et baissez les clapets en fonction. Le top est de baisser tous les clapets. Il faut faire preuve d'un peu de tactique !

Exemple :  $2 + 7 = 9$ . Je peux baisser le 9, le 2 ou le 7, ou le 2 et le 7.

Un jeu d'arithmétique

On manipule les chiffres tout en s'amusant. On fait des additions simples, des décompositions de nombres

Peut se jouer seul ou à plusieurs (nombre de joueurs illimité). Chacun joue son tour et on compte le nombre de points restant, dès qu'on ne peut plus baisser de clapet. On fixe au départ un nombre de parties, et c'est celui qui a le moins de point qui gagne !

# Flipper foot



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Un grand plaisir pour deux amateurs de ballon. Ce jeu de foot fait penser au Flipper. Le jeu commence avec la remise en jeu de la petite balle par les trous au milieu des deux côtés. Par la suite on essaye de lancer la balle dans le but de l'adversaire en appuyant sur les boutons de chaque côtés comme au Flipper . De marquer un but n'est pas si simple car des adversaires sont assez nombreux sur le terrain en forme des petits pions.

# Granito



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Stratégie, représentation spatiale

Jeu de morpion, uniquement au touché grâce aux boules lisses et aux boules rugueuses.

Pour y jouer c'est tout simple : yeux bandés, alignez trois boules dans les cases du plateau et c'est gagné !

# la Grenouille



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Pour jouer, vous devez vous tenir à trois mètres du jeu et faire gober les palets par la grenouille ou par les 14 trous autour. Lorsque les palets entrent dans la bouche de la grenouille, ou dans les trous qui se trouvent autour, ils glissent dans différents couloirs à points. Les joueurs jouent tour à tour, celui qui a le plus de points gagne la partie.

# Happy farm



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Un jeu de troc pour les plus petits.

Pour gagner : être le premier à « s'acheter » le tracteur.

Les joueurs devront obtenir un tracteur grâce aux ressources collectées. Il faudra alors échanger des coqs pour obtenir des cochons, puis échanger des cochons pour obtenir des vaches, et finalement échanger ses vaches pour avoir le tracteur. Développe l'aptitude au tri, les premiers calculs ainsi que la stratégie.

# Himalaya



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Parcours

**Jeu d'habileté** : grâce à 2 ficelles et un petit support, suivez le parcours tortueux tracé en noir, sans faire tomber la bille dans les trous ! De la dextérité, un soupçon de concentration et beaucoup de bonne humeur !

# Hockey sur Table



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Chacun sa poignée en bois, pour protéger sa cage et tenter de propulser le palet dans la cage adverse .

# Jeu de Dames



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Capture, Déplacement, Duo, Prise de risque, Stratégie

Jeu de stratégie par excellence, le jeu de dame se joue à 2 joueurs. Chacun place ses 20 pions sur les cases noires de son côté du damier. En se déplaçant en diagonale et toujours vers l'avant le but est de capturer les pions adverses en les « sautant » .

Si un de ses pions arrive sur le bord adverse , il est alors transformé en dame. Lui permettant ainsi de se déplacer dans n'importe quelle diagonale et sur de plus grande distance. Le premier joueur a éliminer tous les pions adverses à gagner.

# Jeu de puces



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Les joueurs essayent chacun leur tour de faire sauter un jeton dans le godet du milieu. Les jetons qui ne tombent pas dans le godet restent sur le plateau et lorsque tous les participants ont fait un essai, on tourne le jeu d'un quart de tour, pour que les joueurs ne s'habituent pas aux lanceurs qui ont des forces différentes.

Le premier qui parvient à mettre un jeton dans le godet ramasse tous les jetons qui se trouvent sur le jeu.



# Echecs



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Stratégie

Le Jeu d'Echecs est un jeu de stratégie abstrait pour 2 joueurs dans lequel **il faut "mettre en échec" le Roi adverse grâce à son armée de pièces**. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs seize pièces. Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier.

Les blancs jouent toujours le premier coup . Chaque pièce se déplace de façon spécifique, il n'est pas possible de jouer sur une case occupée par une pièce de son propre camp. Lorsqu'une pièce adverse se trouve sur la case d'arrivée de la pièce jouée, elle est capturée et retirée de l'échiquier. Il existe des règles spéciales liées au déplacement de certaines pièces. Lorsqu'un roi est menacé de capture, on dit qu'il est « en échec ». Si cette menace est imparable (on peut tenter de parer la menace en déplaçant le roi, en interposant une pièce ou en capturant la pièce attaquante) on dit qu'il y a échec et mat et la partie se termine sur la victoire du joueur qui « mate ».

# Jeu d'équilibre / Bomboléo



Nombre de Joueurs : 1 +

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 5+

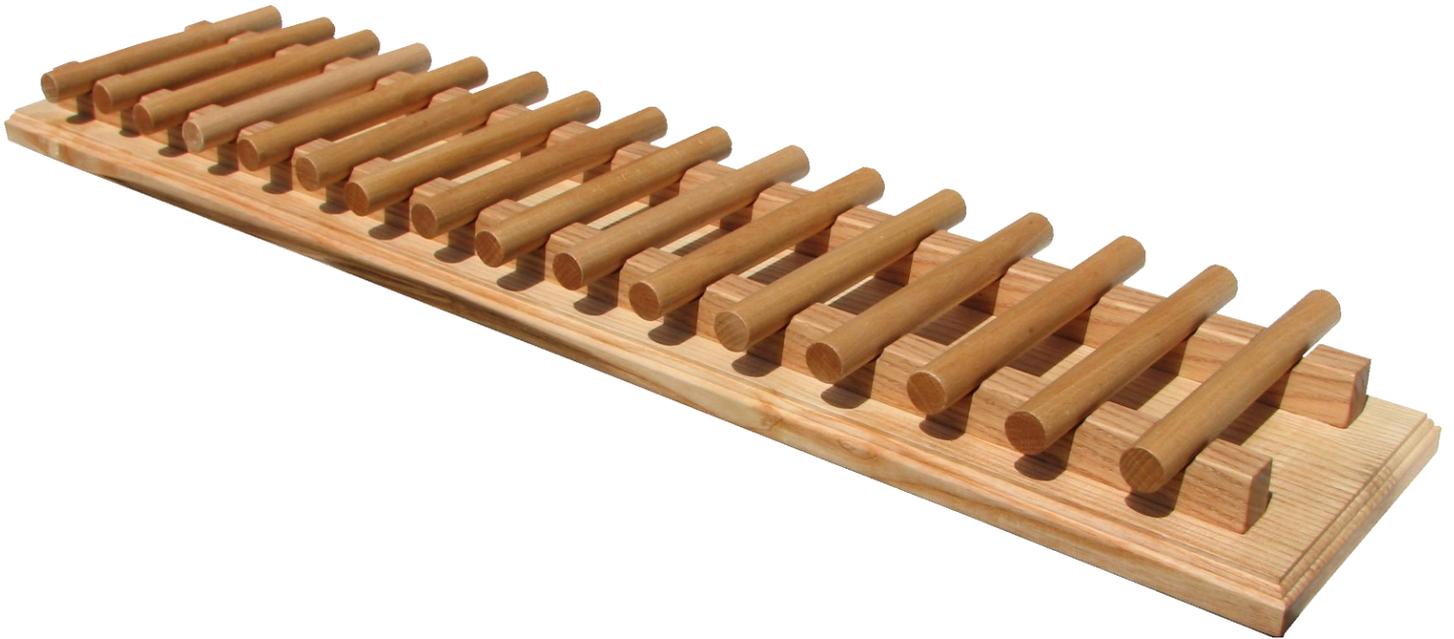
Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, équilibre

Un jeu sans limites de Joueur. Chacun son tour il faut, lancer le dé, placer une pièce en bois sur la zone qui correspond au nombre obtenu avec le dé.

Le jeu d'équilibre en bois bomboléo est un jeu drôle et divertissant qui demande de l'adresse pour trouver l'équilibre et aussi un jeu familial qui promet de belles parties intergénérationnelles.

Le jeu bomboléo est un jeu où il faut trouver une bonne stabilité sur le plateau afin de réussir ensemble à poser toutes les pièces sans faire basculer le plateau .

# Jeu des batonnets géant



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Affrontement, Logique, Stratégie

Les joueurs retirent chacun leur tour 1, 2, ou 3 bâtonnets il ne faut pas être celui qui retirera le dernier.

Le jeu des bâtonnets est un jeu de duel qui demande logique et stratégie.

La diffusion du jeu télévisé "Fort Boyard" a rendu très populaire le jeu des bâtonnets et intéressera tous les amateurs de défis.

# Jeu du crayon collaboratif



Nombre de Joueurs : 2 à 20

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Faire un dessin ou suivre un parcours préalablement dessiné : pas si facile quand on est plusieurs et que l'on tient le crayon par des ficelles...

On peut équiper le jeu d'une craie grasse, d'une craie, d'un feutre, d'un crayon ou encore d'une baguette en bois pour jouer sur le sable ou dans la neige !

Idéal pour travailler la **coopération** et la **cohésion dans un groupe** (2 à 20 joueurs), la **communication entre les joueurs** et la **coordination** entre l'œil et la main (prise de conscience de ses forces), ce jeu est complet et très ludique.

C'est aussi un sympathique jeu de kermesse original et très drôle !

# Kéo



Nombre de Joueurs : 2 ou 4

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 6+

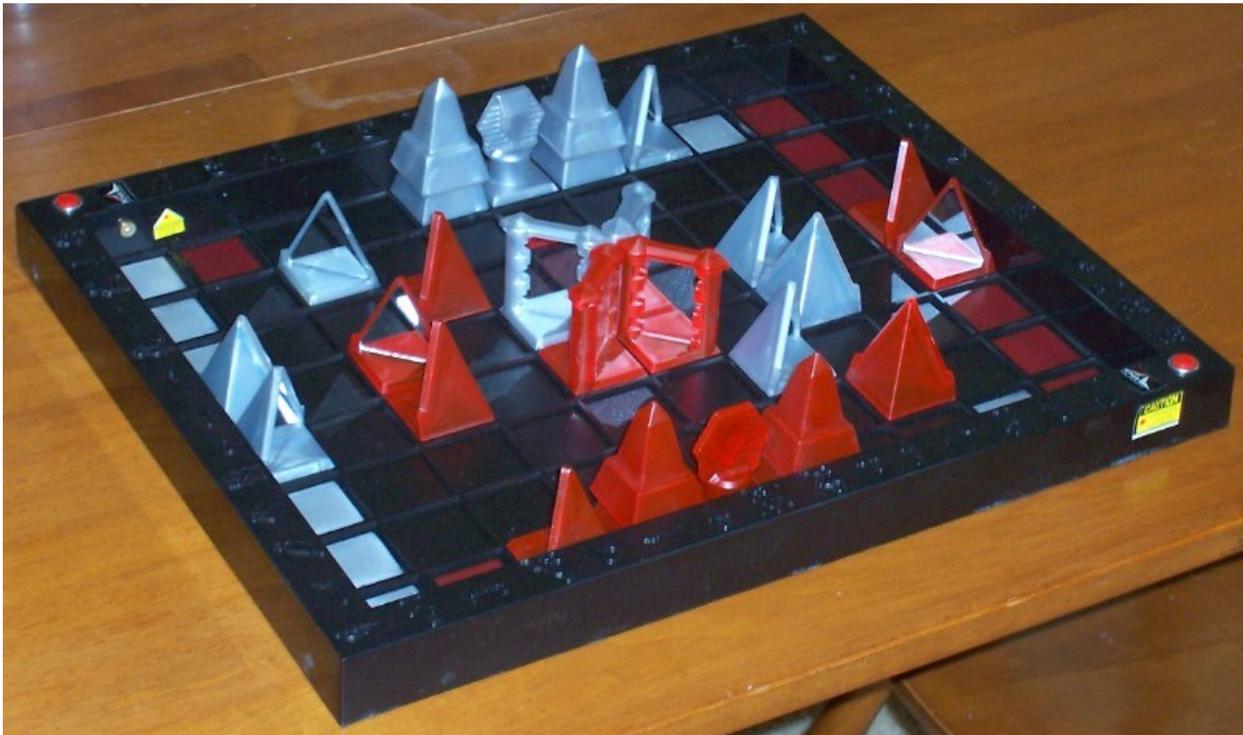
Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, coopération, rapidité

Un jeu d'équipe à jouer 2 contre 2.

A l'aide des baguettes enfermées sous le plexiglas, coopérez pour transporter les boules et être les premiers à construire votre pyramide. Pour ce faire, vous devrez démonter votre pyramide pour ensuite faire passer les boules à votre équipier.

La difficulté étant de garder son calme sous la pression de l'autre équipe qui peut observer tout comme vous la progression de chacun ...Rapidité et esprit d'équipe sont les maîtres mots de ce jeu délirant !

# Khet - The Laser Game



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 20 minutes

Âge des joueurs : 9+

Mécanismes de jeu : Affrontement, Simulation, Stratégie

Khet est le seul jeu de plateau à utiliser la technologie Laser, chaque joueur dispose en effet d'un Laser destiné à "désintégrer" la pièce maîtresse de son adversaire ; le Pharaon. Le principe du jeu est simple mais d'une efficacité redoutable. Les joueurs positionnent leurs pièces sur le plateau de manière à orienter leur rayon Laser. La plupart des pièces disposent d'une ou deux surfaces réfléchissantes qui permettent de canaliser l'énergie et de la dévier vers les forces ennemies...

Le Laser emprunte donc le chemin que l'on élabore à l'aide de ses pions : Pyramides, Obélisques et colonnes. La création de cette 'voie' requiert un maximum de stratégie, d'intuition et de représentation dans l'espace. À la fin de son tour, le joueur enclenche le Laser, celui-ci ricoche d'une pièce à l'autre en empruntant des angles de 90 °... Le jeu ne s'arrête pas là, en effet, votre rôle est de stopper la progression du Laser de votre adversaire en positionnant vos pièces non réfléchissantes dans son schéma tactique...

Chaque pression sur le Laser est précédée d'un véritable moment de tension et d'excitation à la fois... En effet, ce n'est qu'au moment du tir que l'on vérifie la valeur de sa 'réflexion' !

# Kingdomino XXL



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : stratégie, Dominos, Pose de tuiles

Chaque joueur possède un château. A chaque tour, chacun récupère un domino. Le but du jeu est de constituer son royaume autour de son château à l'aide des dominos, en connectant les différents paysages du jeu (champs, forêts, pâturages, mer etc.). Chaque paysage rapporte un score (en fonction de sa taille et de son prestige).

# Klask



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Affrontement, Duo, Magnétique

Le but est de placer la balle dans le camp adverse. Pour cela les joueurs devront contrôler leur stick percuteur par le dessous puisque ceux-ci sont aimantés.

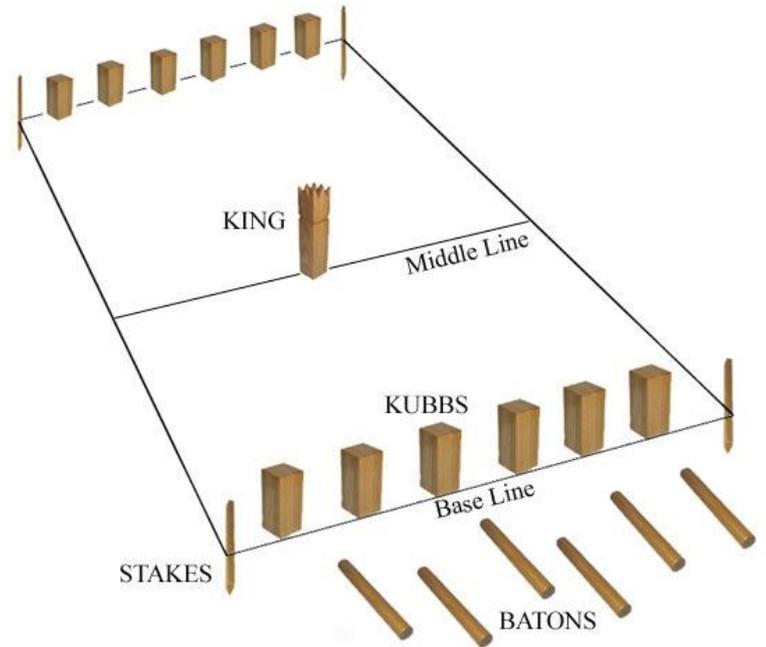
Le jeu est donc extrêmement visuel car vu du dessus, on dirait que le jeu s'anime tout seul ! Pour jouer au Klask, les joueurs auront une double casquette : celle d'attaquant et celle de défenseur. Ils devront donc faire preuve à la fois de rapidité et de précision dans leur manière de shooter la bille !

Mais ce n'est pas tout ! vous vous rendrez compte qu'il faudra également faire preuve d'agilité, il faudra absolument esquiver les puces qui se baladent sur le jeu car si 2 d'entre-elles s'accrochent à votre stick, alors votre adversaire marquera 1 point.

Soyez également suffisamment habile pour ne pas perdre votre stick en cours de partie, ou le perdre dans votre but, sinon l'adversaire marquera un point bonus également !

Le premier à marquer 6 points remporte la partie.

# Kubb



Nombre de Joueurs : 2 à 12

Durée moyenne : 30 à 60 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Kubb est un jeu de plein air d'origine viking. Le mot "Kubb" signifie "bloc de bois" en dialecte du Gotland (île suédoise de la Mer Baltique).

Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Renversez les quilles et le Roi, mais attention ! Si vous renversez le Roi avant le reste des quilles, votre adversaire remporte la partie !

Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie, est parfois surnommé «jeu d'échecs viking». Les règles peuvent varier d'un pays à l'autre et de région en région.

# Loto géant



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 4+

Le jeu de loterie a des règles simples et accessibles à tous. Souvent elles sont connues, mais il est toujours bon de faire un petit rappel en début de partie afin de partir sur les mêmes bases (des variantes de jeux sont toujours possibles). Le but du jeu est de remplir des lignes ou totalement sa carte de loto, au fur et à mesure du tirage des numéros.

1. Chaque joueur choisit un ou plusieurs carton de jeu et le pose devant lui
2. On annonce l'objectif fixé : remplir une ligne ou 2 ou 1 carton plein...
3. Un animateur est désigné pour effectuer le tirage des numéros, un par un au hasard, soit dans le sac de pioche, soit grâce à une roue à boules pour loto.
4. L'animateur annonce ensuite chaque numéro et les pose sur le plateau de tirage des numéros pour que tout le monde puisse voir les numéros qui sont déjà sortis
5. Chaque joueur vérifie sa carte et pose un pion sur le numéro annoncé, s'il est inscrit sur sa carte
6. On continue ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur remplisse l'objectif fixé Traditionnellement, le gagnant crie « quine » pour annoncer sa victoire. On vérifie toujours, avec le joueur, si tous les numéros de sa ligne ou de sa carte, sont bien sortis. Ce jeu se joue souvent en plusieurs manches (1 ligne, puis 2 lignes, puis 1 carte).

# Lancer d'anneaux



Nombre de Joueurs : 2+

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Avant de jouer, vous devez placer les quilles en bois sur leur socle et tirer une ligne à 4 mètres du jeu. Une fois que tout est en place, vous devez lancer les 6 anneaux en direction des quilles.

Les quilles ont 4 hauteurs différentes. La plus grandes apportent 100 points puis 50, puis 20 et la plus petite apporte 10 points. Les joueurs jouent chacun leur tour leurs 6 anneaux, les parties se jouent en 3 manches. Celui qui marque le plus de points remporte la partie.

# Marina



Nombre de Joueurs : 2 à 6 (12 joueurs si équipe de 2)

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le jeu Marina permet d'aborder le respect de l'environnement et l'importance de faire attention à ses déchets, qui finissent souvent dans l'océan.

Il y a un côté ludique à pêcher les déchets avec la canne à pêche. Mais le challenge est de le faire tous ensemble, avant qu'il n'y ait plus de poisson. Sinon, c'est perdu. C'est le hasard du dé qui détermine ce que les joueurs doivent pêcher. Leur agilité à manipuler la canne à pêche fait la différence.

# Marrakech géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 à 40 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Chance & Hasard, Déplacement, Empilement, Jet De Dés, Placement, Prise de risque, Stratégie

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, le pion. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands: le meilleur l'emporte!

# Maxi Speed Roll



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 5 à 10 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Rapidité

Le jeu speed roll est un jeu à 2 joueurs en face à face ou dextérité, stratégie et rapidité devront être vos meilleurs alliés. Ce jeu de course à balles géantes convient à tous les amateurs de défis et de challenge pimenté par des fous rires. Au top départ du jeu, les joueurs passent les doigts sous le plateau et bougent les balles le plus vite possible d'un trou à l'autre. Le premier à passer ses 6 boules à l'arrivée remporte la partie lorsqu'il crie "Gagné" !

# Memobilles



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 5 à 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Mémoire ,Rapidité

Connu grâce à l'émission Fort Boyard . Ce jeu en bois aux règles simples et adaptables en difficulté qui opposera 2 joueurs :

Avant de commencer les joueurs placent chacun leur tour une bille au milieu du jeu. Le principe de ce jeu en bois est extrêmement simple : les joueurs ont une minute pour retenir l'ordre de couleurs des billes situées au milieu. Ensuite on referme le couvercle et les joueurs re-composent la ligne à l'aide de leur réserve de billes.

Une fois que les joueurs ont recomposé leur ligne, il y a 2 façons de compter les points : Soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie ;Soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.

# Memory géant



Nombre de Joueurs : 2+

Durée moyenne : 5 à 10

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Mémoire

mi-

Le memory est idéal pour réunir petits et grands. Ce jeu aux règles simples réunit les générations et permet de profiter du plaisir d'être ensemble : le bonheur de jouer sans cesse renouvelé.

Qui ne connaît pas le memory un grand classique ?

Il suffit de soulever la carte, de la retourner et de trouver sous quelle carte se trouve le visuel identique !

# La meule

La maison  
du Billard  
BILLARDS ET JEUX



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

La Meule est un jeu simple à comprendre et il est accessible pour tous types de public .

Dosez votre force ! Le but de ce jeu en bois géant est de propulser la roue sur la zone de départ pour la faire rouler le plus loin possible sans dépasser la zone 100 sinon elle tombera dans la zone zéro.

# Mikado géant



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 30 à 60 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Jeux d'intérieur comme d'extérieur, original et idéal pour une animation.

Ce jeu de Mikado simplifié, plusieurs règles de jeux sont à choisir selon les envies des joueurs.

Après avoir entremêlé les mikados géants, chaque joueur peut s'attribuer une couleur et tenter de le récupérer sans faire trembler les autres bâtons. On peut aussi attribuer un nombre de points différents pour chaque couleur et ainsi celui qui parvient à ramasser les mikados aux plus fortes valeurs remporte la partie !

Le mikado géant en bois est un excellent jeu de précision pouvant se jouer seul ou à plusieurs (en équipe par exemple).

# Mölkky



Nombre de Joueurs : 2 à 10

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Affrontement, Prise de risque

Ce jeu de plein air est un jeu de lancer très populaire en Scandinavie qui combine adresse, tactique et chance et s'apparente à la fois au jeu de pétanque, de billard et de bowling. C'est très simple, et très convivial, il s'agit d'être le premier à atteindre 50 points très exactement en renversant les quilles. Mais ne dépassez pas 50 points sinon votre score redescendra à 25 !

Pour compter les points , il faut additionner le nombres de quilles tombées SAUF si vous n'en avais fait tomber qu'une seule, dans ce cas c'est le chiffre inscrit dessus qui compte.

# Paleo



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Pichenette

Vous voici donc à la tête d'une petite compagnie d'explorateurs et de mercenaires, essayant de mettre la main avant vos adversaires sur des trésors oubliés. *Chaque camp sur sa base au début de la partie, les personnages sont placés au gré des joueurs.*

*L'objectif: aller dérober 2 clés de part et d'autre du camp adverse, sans se faire capturer. Dès que le joueur possède les 2 clés et occupe le centre du plateau, la manche est gagnée!*

Les manches sont rapides et se comptabilisent en points. Si vous parvenez à prendre les deux clés dans les sanctuaires adverses, puis à amener un explorateur au centre du tablier, vous gagnez deux points. Capturer tous les pions adverses est moins glorieux, et ne rapporte qu'un point.

Les parties sont variées, car chacun dispose de cinq récifs qu'il positionne à son gré sur le terrain de jeu au début de chaque manche.

# Pallina



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 3+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Chaque joueur choisi une ou 2 couleurs de jeux. Dans les sens des aiguilles d'une montre , chaque joueur retire l'une de ses baguettes de bois et essaie de faire tomber les billes des autres joueurs sur le tapis .

La dernière boule encore en jeu détermine le gagnant.

# Parachute



Nombre de Joueurs : 4 à 8

Durée moyenne : 5/10 minutes

Âge des joueurs : 4+

Le parachute : un jeu d'apprentissage et d'effort physique (fourni sans ballon) L'objectif de ce jeu est de développer sa motricité, de créer de la confiance entre les participants et de reconnaître des couleurs, tout en s'amusant.

Plusieurs variantes du jeu possibles :

Ce jeu peut se jouer de plusieurs manières, comme par exemple:

Exercices simples : S'asseoir autour du parachute et se relever tous en même temps

En groupe : Poser un ballon sur le parachute. Chronométrer pour savoir quel équipe réussira à faire tomber son ballon dans le trou le plus rapidement possible ?

Jeux avec des ballons : Faire rouler un ballon d'un joueur vers l'autre sans le faire tomber

Champ libre pour votre créativité et imagination : vous pouvez créer une multitude de jeu et de chorégraphies

# Passe-trappe



Nombre de Joueurs : Duo (existe en version 4 joueurs)

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Faire passer le plus vite possible tous les palets de son camp dans le camp adverse. Les palets ne pourront être propulsés qu'au moyen des élastiques.

Cette planche à élastique est un jeu avec lequel on joue sans modération ! Il est idéal pour faire jouer petits et grands. Et si vous pensiez que les adultes ont plus de chance de gagner face aux enfants, et bien détrompez-vous...

# Le Passe-trappe à 4



Nombre de Joueurs : 4 (existe en version duo)

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Pour gagner au passe trappe, vous devez être capable de jouer plus rapidement que vos adversaires. En effet, la première équipe à vider son camp de tous ses palets remporte la partie. Pour se faire, vous devez vous servir de l'élastique.

Avec une seule main ou les 2, faites rebondir les palets sur l'élastique. Visez juste, car il faudra les faire passer par la trappe pour qu'ils atterissent chez les adversaire. Il n'y a donc pas de tour de jeu entre les joueurs, mais un top départ qui annonce une course effrénée entre 4 joueurs pour vider leur camp de tous les palets. Les gagnants sont la première équipe à avoir placé tous ses palets dans le camp adverse.

# Pêche à la ligne



Nombre de Joueurs : 1 à 4

Durée moyenne : 10 à 15 minutes

Âge des joueurs : 3 à 6

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Attrapez les poissons à l'aide des cannes à pêche magnétiques à moulinet.

Variantes du jeu possibles pour jouer avec les couleurs ou les points.

# Petits chevaux



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

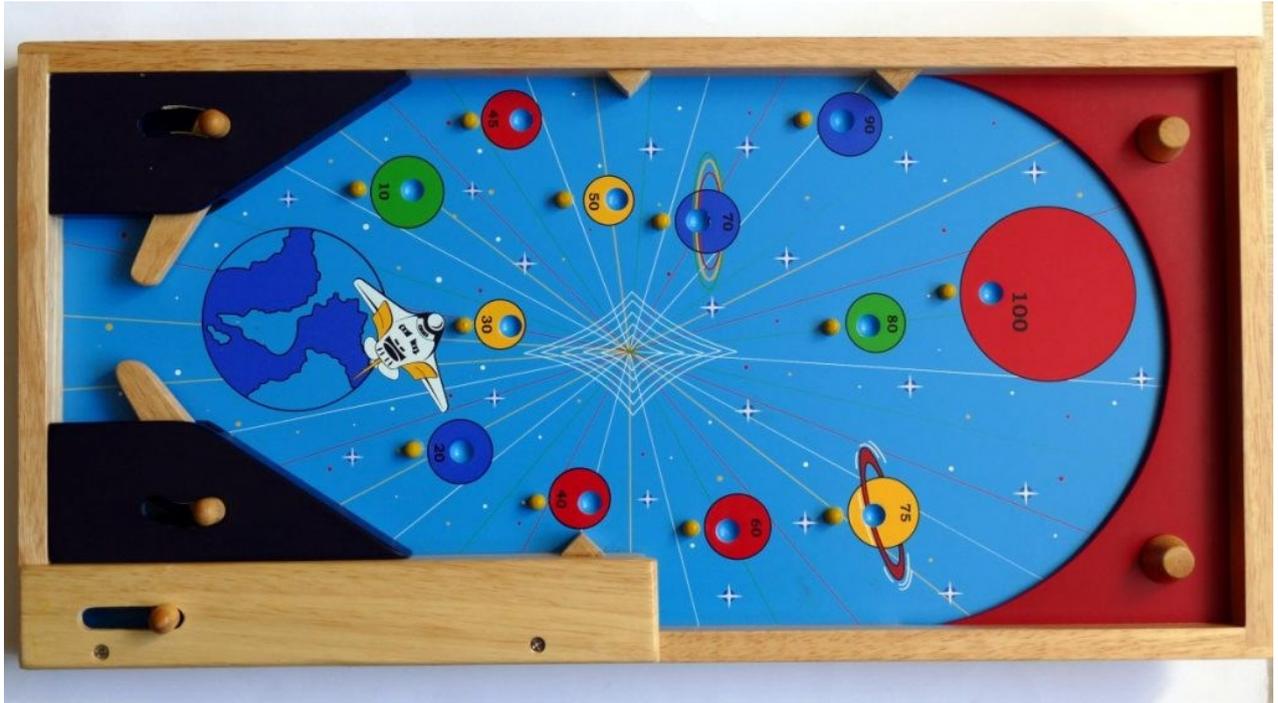
Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Course, Jet De Dés, Semi-coopération

**L'enjeu est simple** : être le premier à rentrer ses chevaux à l'écurie, après qu'ils aient fait le tour complet du plateau. Seulement pour cela, votre cheval ne doit pas être rattrapé par l'un des chevaux adverses, sinon c'est retour à la case départ.

Chaque joueur choisit sa couleur, prend les quatre petits chevaux correspondants et les place dans l'enclos. Et pour faire rentrer un de vos chevaux dans la course, vous devez absolument faire un 6 lorsque vous lancez le dé.

# Pinball- Planet



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Avec ce jeu de flipper tentez de remportez le maximum de points en réussissant a mettre votre bille dans l'emplacement qui vous rapportera le plus de points.

# Pique-Nique



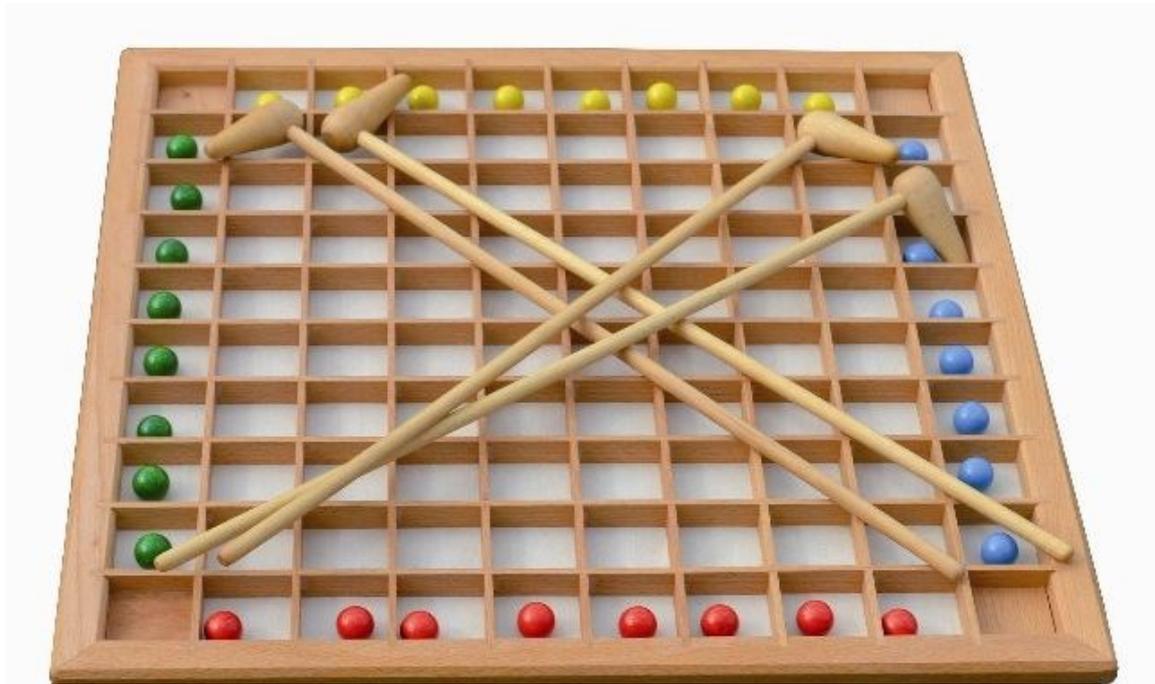
Nombre de Joueurs : 2+

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 7+

Jeu de l'oie revisiter où il faut répondre à des questions pour pouvoir avancer son pion est être le roi du pique-nique.

# Piratenbillard



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

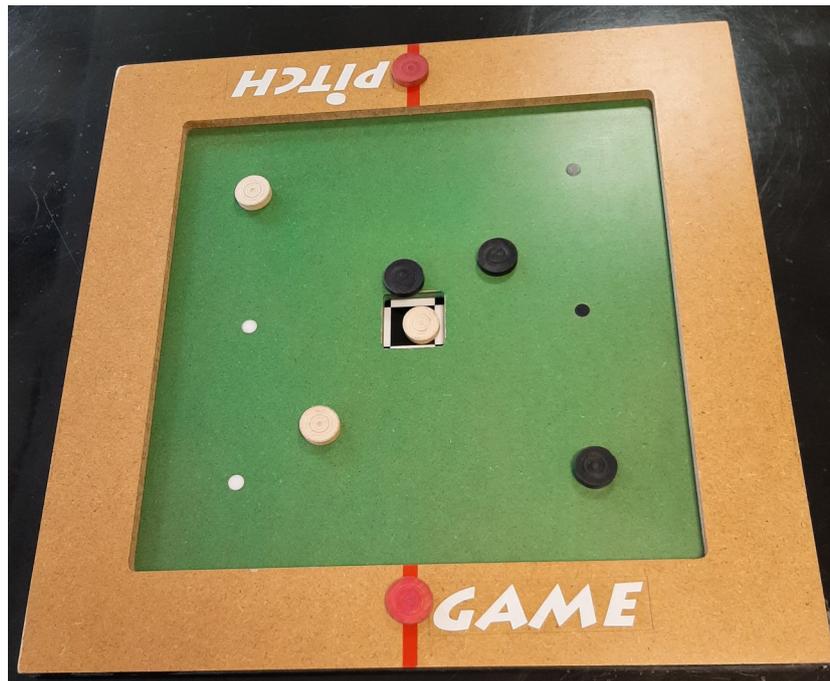
Âge des joueurs : 8+

Le damier du billard des pirates est divisé en de nombreuses cases. Le fond est constitué par une toile de lin tendue. On tape les boules par dessous, avec les battes, pour les amener le plus vite possible au but (la ligne opposée).

ATTENTION de ne pas taper trop fort, car les boules qui sortent du jeu seront perdues.

Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a totalisé le plus grand nombre de points. Ambiance garantie !

# Pitch game



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 20 minutes

Âge des joueurs : 7+

A tour de rôle , chaque joueur lance le palet rouge à l'aide d'une pichenette dans le but de faire rentrer un pion de leur couleur dans la cavité centrale. Le premier qui y parviens remporte la manche. Une partie se joue en 3 manches.

# Pitrush



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 10-15 minutes

Âge des joueurs : 7+

Pitrush est un jeu de pichenetteproposant 2 règles différentes (mode arène ou mode tournoi)

Les joueurs doivent envoyer leurs jetons dans les trous, ou dans certains cas, au dessus des trous déjà remplis par les adversaires.

# Polygone



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Capture, Collection, Combinaison

Le plateau de jeu représente un hexagone irrégulier, sur lequel chacun des deux joueurs dispose les 12 bâtonnets à sa couleur en une forme géométrique de départ spécifique.

A son tour, un joueur doit bouger l'un de ses bâtonnets en le faisant progresser physiquement vers l'avant. Pour cela il le fait pivoter sur l'une de ses extrémités, de manière à ce que l'autre soit plus haute après qu'avant.

Chaque fois qu'un polygone constitué des pièces des 2 joueurs est ainsi créé, (à la condition qu'il n'y ai aucun bâtonnet à l'intérieur de ce polygone), le joueur disposant du plus grand nombre de bâtonnets sur le pourtour du polygone gagne ceux de son adversaire (il les enlève du plateau).

2 façons de gagner : être le premier à retirer du plateau de jeu 7 des pièces adverses, ou (et c'est plus difficile) d'atteindre avec l'une de ses pièces le bord opposé du plateau.

# Pont de singe XXL

La photo ne  
montre pas la  
version XXL



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Dextérité, coopération

Pont de Singe géant est un jeu coopératif dont le but du jeu est de réussir à placer ensemble toutes les bananes sur les élastiques tenus par le Singe sans que ça tombe...

# Puissance 4 géant



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Affrontement, Alignement

4 et c'est gagné !

But du jeu : Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Il faut aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le premier qui construit une ligne gagne la partie.

# Quarto! Géant



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

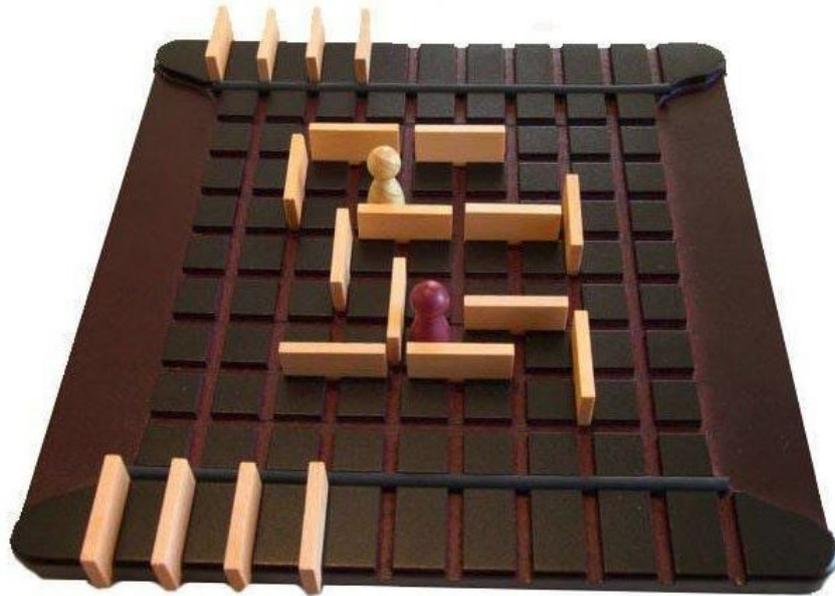
Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Affrontement, Duo

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

**Principe du jeu :** Dans ce jeu de réflexion, les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO !».

# Quoridor Géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Blocage, Déplacement

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.

Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir !  
Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ? Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

# Qui est-ce ? Géant

---



Nombre de Joueurs : 2

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Votre but : trouver la carte de l'adversaire

En posant des questions sur les aspects physiques des personnages vous pourrez éliminer plusieurs personnages afin de trouver lequel est le personnage de l'adversaire.

# Rolling ball



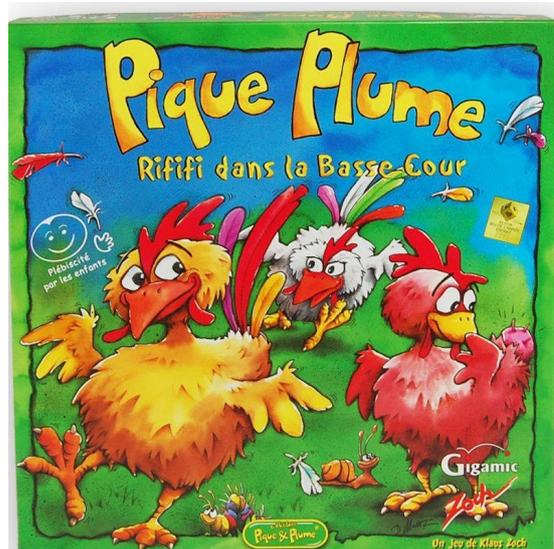
Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5minutes

Âge des joueurs : 5+

Jeu d'adresse où il faut faire rouler la boule le plus loin possible pour marquer le plus de points. Facile et sympathique, un jeu d'animation pour enfants et adultes.

# Rififi dans la basse-cour / pique plume géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Mémoire

## **But du jeu**

Le coq qui récupère les plumes de tous ses adversaires remporte la partie.

## **Principe du jeu**

Dans cette course effrénée, les participants se poursuivent en se déplaçant sur les œufs qui représentent un parcours. On ne peut avancer sur un œuf qu'en retournant la tuile centrale dont l'illustration est identique à celle de l'œuf. Tant qu'il retourne les bonnes tuiles un joueur peut avancer. Il faut se souvenir de l'emplacement des tuiles révélées pour pouvoir rattraper ses adversaires et piquer leurs plumes, Il faut pour cela qu'il trouve la tuile qui corresponde à l'œuf posé devant le coq ou les coqs qui le précède. Si il y parvient, il saute par dessus le coq ou les coqs et, au passage, le/les plume : il prend toutes les plumes.

# Rolit



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 7+

Que ce soit à 2, 3 ou 4 joueurs, ROLIT est un jeu renversant !

Pour gagner, capturez et retournez les boules de vos adversaires afin d'afficher votre propre couleur.

## **Déroulement d'une partie :**

Pour déterminer qui commence, faites rouler une boule Rolit comme s'il s'agissait d'un dé. La couleur du dessus détermine le premier joueur.

Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant l'ordre des couleurs, comme indiqué par les côtés du plateau.

Les joueurs doivent TOUJOURS commencer leur tour en plaçant une boule.

Attention ! Pour placer une boule , vous devez toujours respecter la règle suivante : vous devez prendre en sandwich une ou plusieurs boules adverses entre la boule que vous venez de poser et une autre boule de votre couleur déjà présente sur le plateau. Retournez ensuite les boules adverses ainsi prises en sandwich afin de leur donner votre couleur.

Vous devez vous arrêter à la première boule de votre couleur rencontrée. Avec un peu de chance, vous pourrez retourner jusqu'à 8 lignes à partir de la boule que vous venez de poser.

Un jeu idéal pour toute la famille car petits et grands jouent à armes égales.

# Shuffle Puck



Nombre de Joueurs : Duo

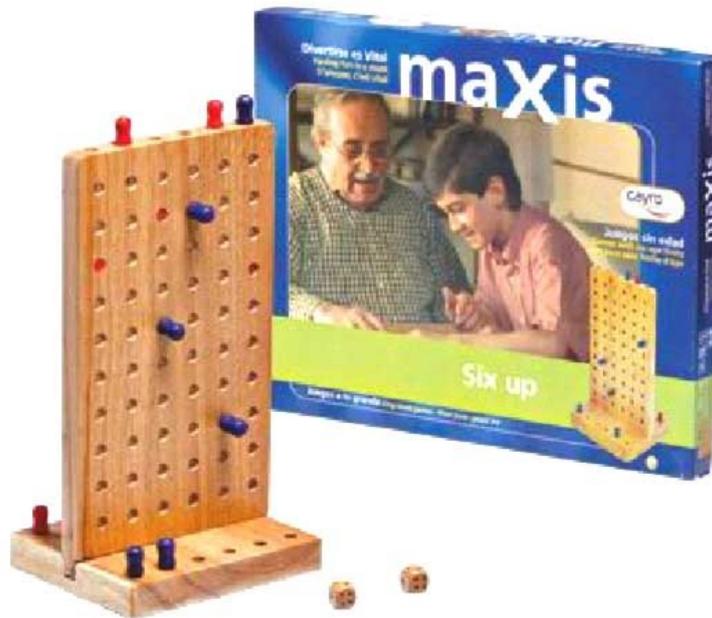
Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Connaissez-vous le air hockey ? Ce jeu reprend le même principe : chaque joueur, muni de sa poignée (ou frappeur), doit protéger son camp du palet. Il s'agit assurément d'un jeu d'ambiance que l'on peut facilement associer à des gages.

# Six up



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : hasard, stratégie

Le but du jeu est d'amener le plus grand nombre possible de pions au sommet. La partie prend fin lorsque tous les sommets sont occupés, le joueur qui en a le plus grand nombre, gagne la partie.

# Le Senet



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 10+

Le Senet se présente sous la forme d'un damier de 30 cases, soit 3 lignes de 10 cases chacune. Certaines cases particulières, portent des hiéroglyphes : leurs particularités apparaîtront pendant les phases de jeu. Les bâtonnets qui servent de dés ont une face colorée, l'autre non. On ne compte que les faces colorées pour savoir de combien de case on avance.

Déplacement des pions :

Il n'est pas possible de passer par dessus un pion.

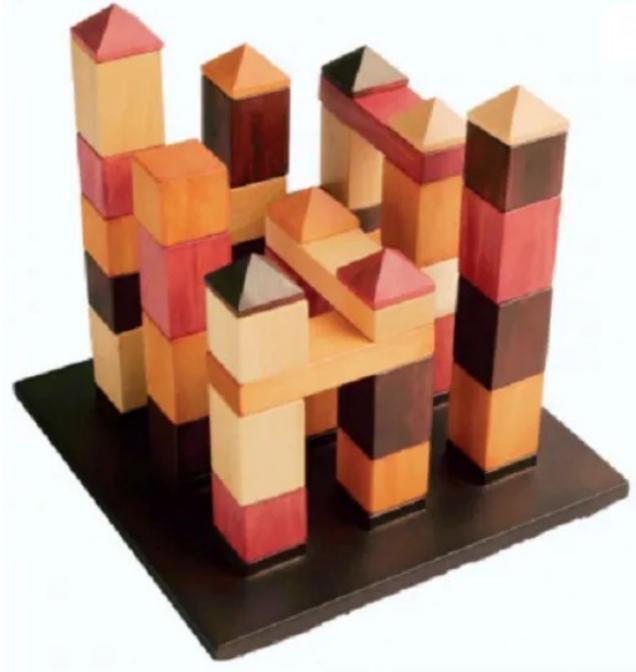
Il ne peut y avoir qu'un pion par case.

Si un pion arrive sur une case occupée par un pion adverse, les deux pions changent alors de place (un pion avance jusqu'à la case occupée, l'autre prend la place du premier).

les pions qui se trouvent sur les cases particulières ne peuvent être pris.

Pour gagner, il convient d'être le premier à sortir l'ensemble de ses pions.

# Skybridge



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 20 minutes

Âge des joueurs : 7+

Sur un plateau vide au départ, chaque joueur va placer ses blocs et ainsi ériger des tours. Pour marquer des points, il vous faudra respecter certaines contraintes et réussir à poser un toit sur une tour.

Dans Skybridge, chaque joueur possède deux toits d'immeubles, un pont et des blocs d'un à trois étages. A trois ou quatre joueurs, chacun sa couleur. A deux joueurs, chacun deux couleurs.

Tour à tour, chaque joueur doit poser une pièce sur le plateau : les contraintes sont les suivantes:

- On ne peut jamais empiler deux pièces de couleur identique.
- On ne peut pas poser un bloc sur un immeuble s'il est possible de poser ce même bloc sur un autre immeuble à un niveau inférieur.
- Un pont doit relier deux immeubles voisins de même hauteur.
- Un toit se pose par-dessus un immeuble et clôture la construction de cet immeuble.

Chaque immeuble est neutre jusqu'à ce qu'un joueur y place un toit. Lorsqu'un joueur couvre un immeuble d'un toit, l'immeuble lui rapporte autant de points de victoire qu'il ne compte d'étages. En bonus, si l'immeuble contient un pont de même couleur que le toit, le joueur gagne autant de points de victoire que le nombre d'étages de l'immeuble relié par le pont.

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs toits, la partie prend fin et on détermine le gagnant par comptage des points de victoire.

# Smak



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

**Smak** s'inscrit dans la lignée des jeux de quilles nordiques, comme Kubb, Kyykkä ou Mölkky.

Le jeu est avant tout un jeu d'adresse, avec une petite part de tactique, puisque les quilles appartiennent à l'un ou l'autre camp selon qui les descend mais leur valeur dépend de qui les fait tomber. Une quille touchée n'est définitivement gagnée que si l'équipe adverse rate son tir de défense au tour suivant.

On peut jouer sur n'importe quelle surface, mais le sable d'une plage ou d'un boulodrome est le plus approprié.

# Schnipp Kick Géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 20 minutes

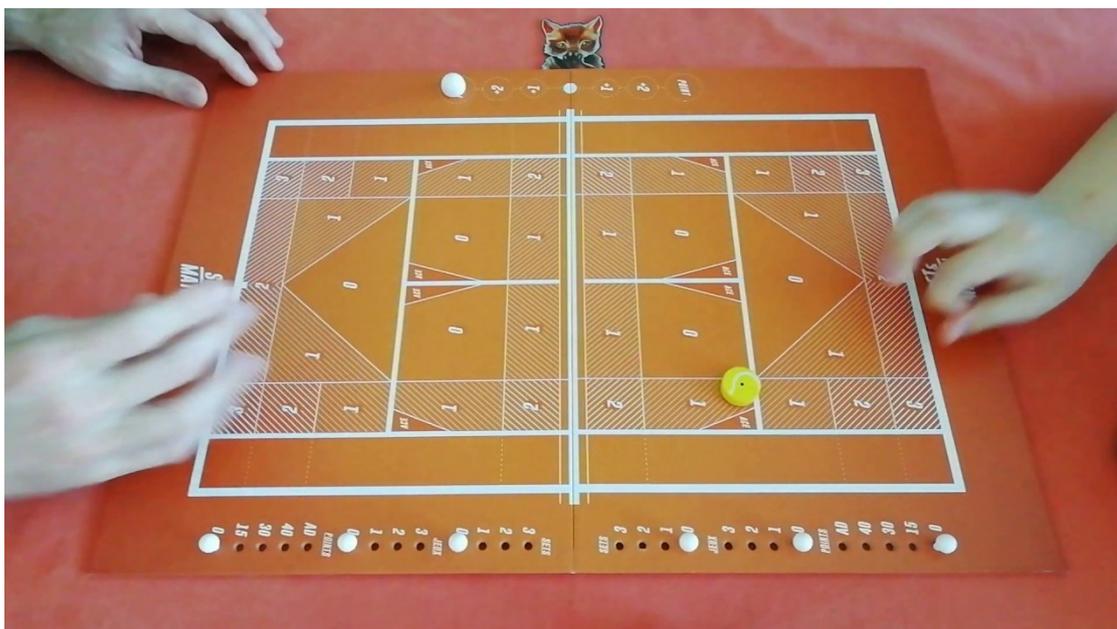
Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Collection, pichenette

Dans ce jeu , les joueurs doivent rassembler des carrés d'animaux qui sont posés sur le plateau en début de partie. Chaque animal est composé de 4 images. Pour collectionner un animal, il faut faire preuve d'adresse, en lançant l'anneau sur le plateau, pour qu'il s'arrête sur le carré désiré afin de récolter l'image correspondante. Dès qu'un joueur est parvenu à gagner un puzzle complet, il gagne la partie. On peut naturellement changer cet objectif et décider que le gagnant sera celui qui a gagné 2 puzzles ou 3 ou davantage.

Le joueur dont c'est le tour dépose l'anneau de sa couleur dans le coin intérieur du plateau. Du bout des doigts, il donne une pichenette à son anneau pour qu'il glisse sur le plateau. Si l'anneau s'arrête sur une plaque de puzzle, le joueur gagne cette pièce. Il l'enlève du plateau et la remplace par une pièce bleu. Attention : Un joueur ne capture jamais les pièces allongées, ni les pièces du puzzle qui est contigu à son angle de départ. Si l'anneau sort de la surface de jeu, parce que le joueur l'a projeté avec trop de force, son tour de jeu finit immédiatement. Si l'anneau s'est arrêté sur plusieurs pièces, l'image la plus présente dans le rond de l'anneau indique la pièce à prendre . Si l'anneau s'arrête exactement au milieu de l'intersection des 4 pièces d'un même puzzle, le joueur gagne les 4 pièces. Si l'anneau s'arrête sur une plaquette bleu (sans illustration), le joueur n'a pas de chance et son tour finit.

# Set & Match



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Affrontement, Pichenette

Set & Match se joue sur un plateau de jeu représentant un terrain de tennis où les joueurs, en simple ou en double, se renvoient la balle à coups de pichenettes.

La mécanique de génie, c'est le compteur d'échange. Il compte 3 cases de chaque côté du filet, une au centre. Au début d'un échange le curseur est placé sur la case 0. Chaque coup joué a une valeur égale à celle inscrite sur la case où atterrit votre balle (de 0 à 3). La valeur est plus importante sur les couloirs ou au fond du cours, plus difficiles à atteindre. Si la valeur de la case est de 2, vous poussez le curseur de deux cases vers l'adversaire. Si en réponse il renvoie la balle sur une case 3, il repousse le curseur de 3, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il atteigne l'une des cases 3, marquant le point.

Set & Match est un jeu unique qui prolonge les sensations du tennis au-delà des courts. Tous les ingrédients du tennis sont présents dans un jeu où adresse et tactique se mêlent comme sur le court. Pichenette après pichenette, les joueurs s'affrontent en confrontant styles de jeu, précision et intensité. Le jeu rend merveilleusement bien la tension d'un match de tennis, la condition physique et la fatigue en moins, et les éclats de rire en plus.

# Sept famille géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné au hasard, bat les cartes, les fait couper et en distribue selon les variantes, 6 à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Il demande une carte d'une famille dont il possède déjà une ou plusieurs cartes, il cherche à l'avoir en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qu'il veut et qu'il souhaite obtenir. Pour cela il dit : « Dans la famille... je demande... ». Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner. Il est interdit de demander une carte que l'on possède déjà. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer. Si le demandeur suivant est le même joueur à qui une carte a été demandée, il ne peut redemander cette même carte au demandeur précédent.

Aussi, il n'est pas possible d'hésiter et de vouloir changer de famille ou de joueur pendant son tour de jeu.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans cartes, il en pioche une et pose une question aux autres joueurs, la partie continue. S'il n'y a plus de pioche, il attendra que les autres joueurs n'aient plus de cartes à poser. Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a constitué la première famille.

# Speed Cups géant



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Observation, Rangement, Rapidité

Chaque joueur reçoit 5 gobelets colorés et tente de résoudre la mission le plus vite possible. Rapidité et observation

Une carte avec un dessin comportant 5 couleurs est retournée.

Les joueurs replacent leurs gobelets dans le même ordre que sur la carte le plus vite possible.

Le premier qui a terminé va tapé au centre  
C'est correct ? Il remporte la carte.



# Tic tac tactic



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Alignement, Blocage

tictactactic a un plateau de jeu est rond et incurvé avec au centre 9 cavités (3 rangées et 3 lignes).

Chaque joueur, à tour de rôle, lance une boule (comme on lance la bille à la roulette). La boule suit d'abord le pourtour du plateau mais, en perdant de la vitesse, vient se positionner dans une des cavités au centre.

Avant de lancer sa boule, le joueur peut placer une pièce en caoutchouc sur le pourtour du plateau. Cette pièce va permettre à la boule de rebondir afin d'arriver dans une cavité bien précise. Il est même possible de déloger une boule adverse si la boule est lancée avec assez de force

L'objectif est, comme au morpion, de former une ligne de 3 boules dans sa couleur verticalement, horizontalement ou en diagonale. Celui qui aligne 3 boules gagne la manche et capture une boule de son adversaire.

# Tock à 4 Joueurs



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 à 60 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Gestion de main

Le jeu de tock, est un jeu de société proche du jeu des petits chevaux, mais plus stratégique car se jouant avec des cartes. Il se joue à deux équipes de deux joueurs diamétralement opposées, qui possèdent chacun quatre pions. L'équipe gagnante est la première à rentrer ses 4 pions par équipier dans sa " maison ".

But du jeu : Vous devez ramener vos pions dans votre maison après un tour de plateau, mais vous devrez aider votre partenaire à rejoindre sa maison également, la partie ne sera gagnée qu'une fois les 8 pions de l'équipe arrivés dans leurs maisons. Chaque Joueur à 4 cartes en main, et pioche avant de jouer.

Chaque carte ayant une valeur de déplacement : l'As permet le départ sur le plateau, le Roi permet le départ ou d'avancer de 13 cases, le 4 permet de reculer de 4 cases, le 5 permet de déplacer un pion adverse de 5 cases, Le valet peut échanger 2 pions , le 7 peut se décomposer pour faire avancer plusieurs pions d'un total de 7 cases.

# Tock à 6 Joueurs



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 40 à 80 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Gestion de main

Le jeu du Tock reprend les principes du jeu des petits chevaux mais les dés sont remplacés par des cartes qui vous permettent d'avancer. Ce jeu du tock en bois est passionnant, facile à jouer, pour s'amuser entre amis ou famille.

Le but du jeu est de faire sortir tous ses pions puis les ramener dans les cases d'arrivées. Certaines cartes comme le roi, l'As, le Valet, le 7 et le 4 permettent aux joueurs des coups spéciaux. Tout d'abord chaque joueur possède une main de 4 cartes. A chaque tour de jeu les joueurs devront piocher une carte et en jeter une. En début de partie les joueurs du jeu de tock n'ont aucun pion sorti. Pour mettre leurs pions en jeu ils devront poser un ROI ou un AS.

Ensuite il déplaceront leurs pions avec les cartes sachant que : L'as permet de sortir un pion ou d'avancer d'une case. Le roi permet de sortir ou d'avancer de 13 points. Le valet permet d'échanger la position d'un de ses pions avec un adversaire. Le 7 permet de faire évoluer plusieurs de ses pions à la fois dans la limite de 7 cases au total. Le 4 permet de reculer son pion de 4 positions.

Les autres cartes comme le 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, Dame (12 cases) permettent d'avancer ses pions de façons classique.

# Tour de Froebel



Nombre de Joueurs : 2 à 24

Durée moyenne : 15 à 30 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Coopération

Jeu de coopération jusqu'à 24 joueurs.

Attraper un bloc avec l'étrier pour l'empiler sur un autre afin de construire une tour.

Pour cela le groupe doit coopérer et communiquer afin de placer correctement les blocs.

Très prenant et tellement fédérateur!

# Tour de chiffres



Nombre de Joueurs : 2 à 12

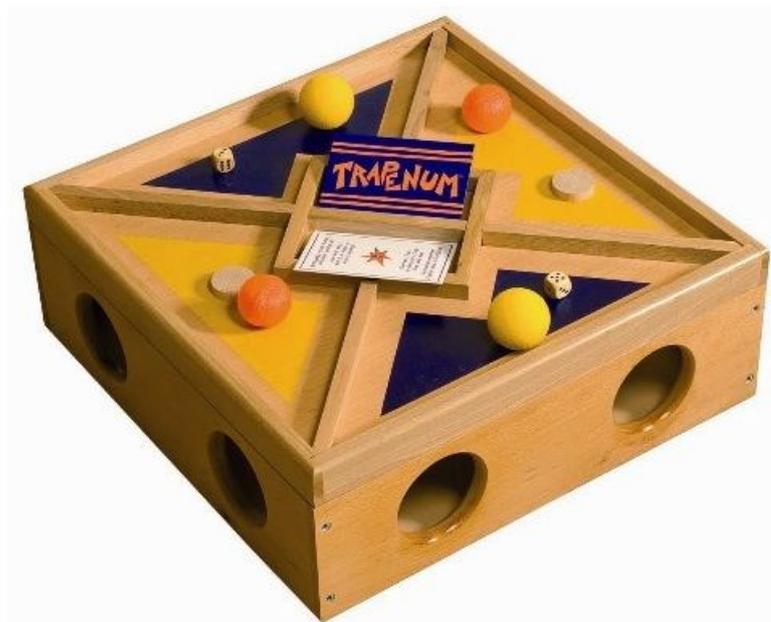
Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 5+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, coopération

En travail d'équipe, le but commun est de démonter ou monter une « tour de chiffre ». Grâce au crochet manipulé par l'ensemble des joueurs, il faut prendre un par un, et dans l'ordre chacun des 6 blocs en bois avec crochet afin de les empiler l'un sur l'autre dans l'ordre numérique.

# Trapenum



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Rapidité, logique

Pour gagner, vous devez être le premier à identifier et trouver les objets cités par les cartes dans la boîte noire. Les cartes peuvent être explicites (« trouver la noix ») ou proposer une devinette (« mon premier n'est pas laid, mon second fait son jardin, mon tout sert à la couturière ou à l'électricien » → la bobine).

Pour mouvementer la partie, certaines cartes présentent des défis qui peuvent inverser le cours du jeu. Cela peut être, par exemple, chanter une chanson, faire deviner quelque chose, réaliser un défi physique... Attention aussi aux cartes pénalités ! Certaines sont impitoyables, comme celle qui vous fait remettre tous vos objets dans le Trapenum ! La première équipe parvenant à trouver 5 paires d'objets remporte la partie.

# Tibi



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le but du jeu est de propulser une bille grâce aux lanceurs afin de percuter les autres billes et ainsi les envoyer dans la rainure de la zone adverse.

# **Tapis de poker**



# Tir sur cible à l'élastique



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, stratégie

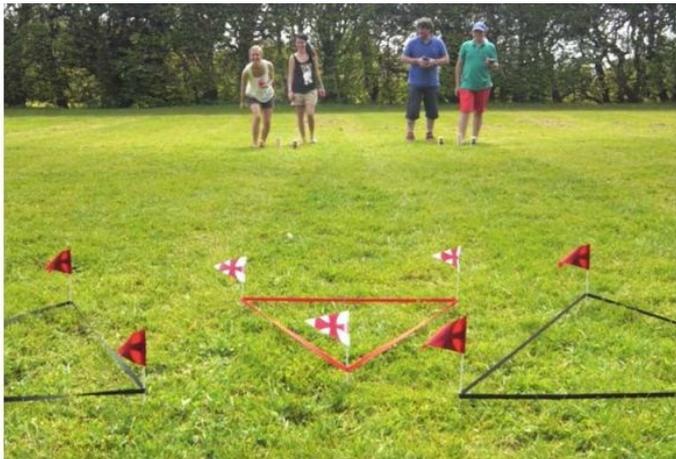
Comme un archet qui tend sa flèche pour atteindre la cible, les joueurs place-rons leurs palets sur l'élastique pour viser l'adversaire.

Le but du jeu est de marquer le meilleurs score. Pour cela le joueur le plus âgés commence. Ensuite, chacun notre tour, on propulse nos palets a l'aide de l'élas-tique. On ne joue donc pas à la pichenette mais on joue à l'aide de l'élastique (est c'est ce qui fait toute la différence avec les autres jeux de palet).

L'idée est donc de viser les palets adverse pour prendre leur place en les mettant hors jeu. Il faudra aussi tenter de se positionner le plus au centre de la cible pour remporter un maximum de point. Mais attention au retour de palet ! Si vous shootez trop fort le palet rebondira sur les cordes pour revenir illico sur la cible (tel un catcheur qui se sert des cordes du ring pour revenir plus fort !). Une fois que tous les palets sont tiré on fait les comptes : Un palet qui touche un ligne compte pour la zone de points inférieure. Le joueur qui marque le plus de points remporte la parties.

Vous jouez en famille ? Jouez la partie en plusieurs manches. Le premier qui atteint 100 points remporte le match.

# Tournoi de chevaliers



Nombre de Joueurs : 2 à 12

Durée moyenne :  
30 minutes

Âge des joueurs : 8+

Mécanismes de jeu : Adresse  
& Dextérité



Le but est simple : L'équipe gagnante est celle qui arrive en premier à abattre les deux quilles chevalier puis la quille reine.

Après avoir formé 2 équipes, celles-ci reçoivent 6 boules. Et installer le terrain.

Il y a 2 Étapes de jeux.

1: La joute. Il faut lancer les boules dans les trois triangles à partir de la ligne de

base 1. Après que les équipes aient lancé leurs 6 boules, celles qui sont dans les triangles sont laissées à leur place, les autres sont reprises par l'équipe pour être rejouées. Si deux boules de la même couleur se situe dans un même triangle, l'équipe laisse qu'une seule boule dans celui-ci. Cette étape prend fin pour une équipe lorsqu'elle arrive à mettre une boule de sa couleur dans chaque triangle.

2: Le combat . La phase combat commence pour l'équipe qui aura mis une boule dans chacun des trois triangles. L'équipe en question se met sur la ligne de base N°2 pour tenter un assaut à l'aide de ses trois boules restantes. Il faudra faire tomber obligatoirement les deux quilles chevaliers avant de faire tomber la quille reine. Si la reine tombe avant ces chevaliers, alors la reine est remise en place, et l'équipe en phase de combat recommencera l'étape de la joute en reprenant toutes ces boules... Après les trois lancés de l'équipe en phase de combat, si l'équipe adverse est toujours en phase de joute, deux stratégies de jeu s'offre à elle : Elle peut soit essayer de remettre encore une fois l'une de ses boules dans les triangles. Ou essayer de pousser les boules adverses ( en tirant de la ligne de base 1) afin de stopper la phase de combat de l'adversaire.

Dans le cas où les deux équipes sont en phase combat une des deux équipes a le libre-arbitre de se mettre à la ligne de base 1 pour essayer d'expulser les boules de l'équipe adverse d'un des triangles afin de les pénaliser, et les faire retourner à la phase de joute. A vous d'évaluer la situation et de choisir la bonne stratégie pour remporter la victoire !

# Tumblin-Dice



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 7+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Combinaison, Jet De Dés, Pichenette

Le but ? Marquer le plus de points possible à l'aide de ses dés, tout en tentant à chaque lancer de réaliser le coup parfait : placer son dé sur le plateau "x4" afin de quadrupler sa valeur.

À tour de rôle, les joueurs lancent le plus loin possible un de leur 4 dés à l'aide d'une pichenette, en essayant d'éjecter au passage les dés adverses.

Le coup parfait est réalisé en plaçant un dé de valeur 6 sur le plateau « 4x » : il rapportera ainsi 24 points (4 x 6) à lui seul ! Mais attention, rien n'est acquis car vos adversaires feront tout pour le faire sortir. Une fois tous les dés lancés, la manche s'arrête et chacun compte ses points. Le premier joueur (ou la première équipe) à atteindre 301 points remporte la partie.

# WeyKick Football (2joueurs)



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 5 à 15 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Le jeu de Weykick est un intergénérationnel qui promet des rencontres de choc. Proche du jeu du baby-foot, le jeu de Weykick consiste à éviter que la bille ne passe dans le camp adverse tout en essayant de marquer des buts. Pour cela, vous devrez déplacer vos joueurs en plaçant vos mains sur les poignées situées sous le plateau de jeu.

Ainsi, vos joueurs évoluent sur le terrain comme par magie grâce aux poignées magnétiques. Vous pourrez jouer au jeu Weykick en famille ou entre amis. Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs et il est accessible aux enfants à partir de 3 ans.

C'est un jeu très amusant, qui plaît aussi bien aux garçons qu'aux filles. Le jeu promet des parties endiablées !

# WeyKick Football (jusqu'à 6 joueurs)



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 5 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité

Chaque joueur place ses mains sous le terrain de jeu, qui est surélevé. Les figurines aimantées sont déplacés par le dessous, grâce aux manettes magnétiques. Astuce de sécurité : une séparation centrale sous le plateau empêche d'aller dans le camp adverse et évite aux mains de se cogner.

On se prend vite au jeu grâce à sa maniabilité est surprenante...  
Une belle alternative au babyfoot traditionnel.

# Weykick Barik



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Rapidité

Le but est de faire passer ses tonneaux du côté de l'équipe adverse à travers la porte et à l'aide de deux baguettes. Les Joueurs jouent simultanément.

La première équipe qui n'a plus de tonneaux de son côté a gagné.

# Weykick Kubbolino



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu :

Un des joueurs débute la partie en posant une bille sur la catapulte. Il doit essayer de toucher l'une des 5 figurines de l'adversaire. Chaque joueur a le droit à un tir par tour, peu importe qu'il réussisse ou non. Le but du jeu étant de toucher les 5 personnages adverses avant de toucher la figurine noire au centre.

# Weykick Tennis



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 15 minutes

Âge des joueurs : 5+

Pour jouer au tennis il vous suffit de placer simplement l'extension sur le plateau de jeu Weykick Football et d'utiliser les figurines et le ballon. Il s'agit d'un jeu d'adresse où vous devrez être très précis pour diriger la balle à l'endroit voulu et ainsi surprendre l'adversaire. Votre réactivité à la réception de la balle sera récompensée en empêchant celle-ci d'atteindre la ligne de but.

# Yago Pool



Nombre de Joueurs : Duo

Durée moyenne : 20 minutes

Âge des joueurs : 6+

Jeu de billard à doigts, consistant à être le premier à placer toutes les billes de sa couleur dans les trous du billard à l'aide de pichenettes.

# Zig Zag



Nombre de Joueurs : 1+

Durée moyenne : 5minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dexterité

**BUT DU JEU :**

Une poignée permet de piloter la surface de la piste de haut en bas, et de droite à gauche. Le joueur devra s'emparer de la poignée pour orienter la boule, et la faire suivre les courbes de la piste. Le fond du jeu est séparé de plusieurs zones permettant d'octroyer des points. Au plus la boule tombe loin au plus le joueur marquera de points. Le but étant d'emmener la boule au fond du jeu.

# Zopp



Nombre de Joueurs : 2 à 4

Durée moyenne : 30 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, Pichenette

**But du jeu** : Marquer un maximum de buts.

Le jeu se joue en simple ou en double.

Chaque équipe contrôle 3 pions (blanc et noir), et un pion plus petit (rouge) qui représente la balle. Les pions sont déplacés en utilisant la baguette Zopp ou les doigts sur la surface de jeu. Il faut marquer le plus de buts possible. Les règles sont dans leur ensemble les mêmes que celles du football.

# Birdy Wall

La maison  
Billard  
BILLARDS ET JEUX



Nombre de Joueurs : 2 à 6

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 6+

Mécanismes de jeu : Adresse & Dextérité, équilibre

**But du jeu :** Lorsqu'un joueur fait tomber un oiseau, il perd.

Pour réussir à retirer les briques sans faire tomber d'oiseau il faut un geste précis et une grande délicatesse. Il faut aussi faire preuve de stratégie et prendre le temps de bien réfléchir pour choisir la bonne brique à retirer. Le birdy wall offre de bons moments de rire et de partage. C'est un jeu très convivial.

- A tour de rôle, chaque joueur enlève une brique
  - Attention à choisir la bonne brique, pour ne pas faire tomber un oiseau
  - Une fois une brique choisie, il faut l'enlever, impossible de changer d'avis
- Le premier qui fera chuter un oiseau perd la partie.

# Concept kids géant



Nombre de Joueurs : 2 à 10

Durée moyenne : 10 minutes

Âge des joueurs : 4+

Mécanismes de jeu : jeu coopératif, déduction

**But du jeu :** un des joueurs tire une carte animal et tente de faire deviner l'animal à l'ensemble des autres joueurs en donnant des indices sur les caractéristique de l'animal.

