

CATALOGUE GRANDS JEUX

Sommaire :

Jeux d'adresse :

- Billard japonais	p.4
- Billard hollandais	p.5
- Hockey	p.6
- Roll Up	p.7
- Equilibre	p.8
- Croquet	p.10
- Skis en bois	p.11
- Mikado géant	p.12
- Grenouille	p.13
- Corn Hole	p.21
- Maxi flitzer	p.22
- Planche à trou Mont Everest	p.23
- Accroche-toi	p.24
- Birdy Wall	p.25
- Jeu de pêche	p.26
- Shuffle Curling géant	p.27
- Jeu de l'anneau et du crochet	p.28
- Black Hole	p.29
- Tir sur cible	p.30
- Equibille	p.32
- Jeu de puce	p.33
- Billard Nicolas	p.34
- Weykick	p.35
- Suspense	p.36
- Billard Carrousel	p.37
- Chronobilles	p.38

Jeux de stratégie :

- Gyges	p.14
- Quarto	p.15
- Pylos	p.16
- Quixo	p.17
- Quoridor	p.18
- Gobblet	p.19
- Quits	p.20

Jeux de mémoire :

- Memory 3D p.39
- Roule Cocotte p.41

Jeux de rapidité :

- Candy XXL p.42

Jeux de hasard :

- Fakir p.9

Jeux coopératifs :

- Le grand verger p.40

Jeux casse-tête :

- Rush Hour géant p.45
- Solitaire en ligne p.31

Jeux de société surdimensionnés:

- Dominos géants p.44
- Marrakech p.43
- Celestia géant p.46
- Kingdomino géant p.47
- Takenoko géant p.48
- River Dragon géant p.49
- Plouf Party géant p.50

Billard japonais



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 long plateau en bois avec 10 trous 10 boules en bois

La partie peut se jouer individuellement ou par équipes. Au début du jeu, placer les 10 boules dans la zone de réserve.

Le joueur doit, à l'aide de la main, propulser les boules une à une dans les trous numérotés.

Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boules dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points des trous garnis de boules.

Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le plus fort total sera déclaré vainqueur.

Billard hollandais



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 long plateau en bois pliable 29 palets en bois

1-La partie se joue en 3 fois ; le joueur lance tous les palets, les palets qui ne sont pas entrés retournent au joueur, celui-ci rejoue les palets restants, une deuxième, puis une troisième fois.

2-Chaque série (soit 1 palet dans chaque compartiment) compte 20 points. Les palets se trouvant "en plus" sont comptés normalement pour des points mentionnés sur les compartiments.

Le maximum absolu est de 148 points !

EXEMPLE DU SCORE :

3 séries complètes à 20 points
= 60 points

1 palet dans compartiment 2 =
2 points

2 palets dans compartiment 3 =
6 points

1 palet dans compartiment 1 =
1 point

		2	○ ○ ○ ○
		3	○ ○ ○ ○
		4	○ ○ ○
		1	○ ○ ○ ○

TOTAL DU SCORE = 69 pts

Hockey



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 grand plateau en bois 2 manettes en bois + 1 palet en plastique

Roll up géant



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 plateau en bois avec 2 tiges 1 boule rouge

Écarter les 2 tiges et faire monter la boule au plus loin pour obtenir un maximum de points.

Chaque joueur joue 3 fois la boule.

Il faut placer la boule sur les 2 tiges vers le plus petit côté du jeu et la faire remonter vers les poignées en écartant les tiges, la laisser tomber dans le trou qui a la plus forte valeur.

Le joueur ayant obtenu le plus haut score en 3 boules gagne la partie.

Équilibre



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois carré avec 1 plateau rond tenu par une ficelle 1 dé XXX formes en bois

Chaque joueur lance le dé, celui qui aura fait le plus petit nombre prendra la zone 1 et commencera la partie.

Celui-ci commence par lancer le dé, puis il prend une pièce de son choix et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé.

Le joueur suivant lance le dé à son tour, choisit une pièce et la place dans la partie de sa zone indiquée par le dé et ainsi de suite.

S'il n'y a plus de place dans une zone ou un joueur doit placer une pièce, celui-ci ne peut déplacer une pièce déjà posée et doit empiler les pièces dans cette zone.

Le joueur qui en posant sa pièce, fait basculer le plateau, et tomber une ou plusieurs pièces est éliminé.

La partie peut continuer entre les joueurs après stabilisation du plateau, s'il reste des pièces sur celui-ci.

Fakir



Type de jeu	Adresse
Age	5+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 panneau de bois avec des clous XX palets en bois

Le fakir est un jeu de hasard et de chance.

Chaque joueur dispose de 4 jetons de même couleur. Les jetons tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe. Une fois tous les jetons joués, faites l'addition.

Croquet



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	XXXX

Pour commencer une **partie de croquet**, chaque joueur doit au préalable choisir un maillet et une boule de la même couleur. Les joueurs se placent ensuite à environ 20 cm du premier piquet (piquet A).

Le premier joueur commence, il doit frapper sa boule en bois pour la passer sous l'arceau 1. Si le joueur échoue et donc que sa boule ne passe pas sous l'arceau 1 alors il la reprend en main et c'est à l'adversaire de tenter sa chance. Tant qu'on ne passe pas le premier arceau on recommence au début. Si la boule passe bien sous le premier arceau on continue à jouer. Si elle ne passe pas le deuxième arceau on laisse la boule où elle est et c'est au joueur suivant de jouer.

Chaque fois qu'une boule passe sous le bon arceau le joueur peut rejouer. Et si la boule passe sous deux arceaux, il peut jouer deux coups ensuite. Le changement de joueur s'effectue à chaque fois qu'un joueur loupe un arceau ou loupe sa boule. Quand un joueur arrive à l'arceau numéro 7 il a terminé le parcours aller. Pour entamer le retour il doit toucher avec sa boule le piquet B. Ensuite, il pourra commencer le parcours retour.

Lorsqu'un joueur touche la boule d'un autre joueur, après avoir passé un arceau, il peut la « croquer ». Pour ce faire, il place sa boule contre l'autre puis met son pied sur la sienne. À l'aide de son maillet, il donne un coup dans sa boule qui se répercute dans celle de son adversaire de manière à l'éloigner le plus loin possible. De plus, le joueur a le droit de rejouer. Attention, si la boule du joueur bouge pendant qu'il « croque » le coup est annulé et le joueur passe son tour.

Comment gagner au croquet :

Le joueur vainqueur est celui qui termine le parcours en premier. Il faut savoir que le parcours peut être différent selon le nombre de joueurs, le nombre d'arceaux... Il est toujours possible d'ajouter des variantes et de la difficulté.

Skis en bois



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	4 à 6
Contenu	3 paires de skis en bois

Ces skis sont un jeu de coordination, de challenge et d'équipe très drôle !

Indispensables pour vos fêtes et animations.

Mikado géant



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	25 bâtonnets en bois 1 sac pour les contenir

D'une main ferme, tenez toutes les baguettes à la verticale. Lâchez et laissez tomber toutes les baguettes au sol. Efforcez-vous de ramasser les baguettes une à une, sans faire bouger les autres. Chaque baguette ramassée ramène des points. Vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce qu'une ou plusieurs baguettes du tas bouge ou se mette à rouler. Lorsque cela se produit, vous calculez le total des points des baguettes que vous avez déjà réussi à ramasser. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur à ramasser toutes les baguettes et de recommencer depuis le début.

CALCUL DES POINTS :

Le nombre de points que rapporte chaque baguette est indiqué par le marquage de couleurs. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de points en fin de partie.

Vert : 15 points

Bleu : 10 points

Jaune 5 points

Grenouille



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 plateau en bois avec 1 grenouille en fonte XX palets en fonte

Marquez des points en essayant de faire gober les palets à la grenouille qui en est très friande !

Gyges



Type de jeu	Stratégie
Age	10+
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 règle de jeu 1 plateau en bois 12 pièces en bois

PREPARATION

Les joueurs se placent de chaque côté du plateau et les pièces sont partagées: chacun prend 2 triples, 2 doubles et 2 simples. A tour de rôle, chacun place une à une ses 6 pièces comme il le souhaite sur l'une des 6 cases de sa ligne de départ

DEROULEMENT DU JEU (règle de base)

Les pièces n'appartiennent à personne, et on doit jouer celles qui sont le plus proches de soi! Le premier qui a placé une pièce fait le premier mouvement, puis chacun à son tour déplace une pièce. On choisit la pièce jouée, mais en la prenant obligatoirement sur la ligne la plus proche de soi. Au début, les joueurs doivent donc déplacer les 6 pièces situées sur leur ligne de départ. Ensuite, quand plus aucune des cases de sa première ligne n'est occupée, le joueur doit déplacer une pièce de sa deuxième ligne, et ainsi de suite...

Une pièce simple se déplace d'une case, une double de 2 cases, et une triple de 3 cases.

FIN DE PARTIE

Le gagnant est le 1er joueur à amener une pièce sur la case «but» de l'autre côté du plateau. La case «but» peut être atteinte directement de n'importe quelle case de la dernière ligne. La pièce ne peut accéder à cet objectif qu'au terme de son mouvement. Une pièce ne peut pas passer par la case «but»; celle-ci n'est occupée qu'en cas de victoire. C'est presque toujours par une série de rebonds qu'on va sortir une pièce du côté adverse pour gagner la partie.

Quarto



Type de jeu	Stratégie
Age	8
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 plateau en bois 16 pièces en bois

En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU

Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun. Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort. - Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire. - A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "QUARTO !".

1 Un joueur fait "QUARTO !" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée:

-> Il crée une ligne de 4 claires ou 4 foncées ou 4 rondes ou 4 carrées ou 4 hautes ou 4 basses ou 4 pleines ou 4 creuses. Plusieurs caractères peuvent se cumuler.

-> Il n'est pas obligé d'avoir lui-même déposé les trois autres pièces.

-> Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant "QUARTO !".

2 Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire:

-> Ce dernier peut "à ce moment" annoncer "QUARTO !", et montrer l'alignement: c'est lui qui gagne la partie.

3 Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

FIN DE LA PARTIE

Victoire: un joueur annonce et montre un "QUARTO !". –

Egalité: toutes les pièces ont été posées sans vainqueur

Pylos



Type de jeu	Stratégie
Age	10
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 gros plateau en bois 30 boules en bois

PREPARATION –

En début de partie les billes sont disposées en réserve au bas de la pyramide. Les deux joueurs tirent au sort leur couleur. Clair commence.

PRINCIPE ET BUT DU JEU : En les empilant, les joueurs bâtissent une pyramide de 30 billes.

BUT DU JEU: POSER LA BILLE DU SOMMET DE LA PYRAMIDE.

Les règles suivantes permettent d'économiser des billes. Le gagnant est le joueur qui aura su garder le plus de billes dans sa réserve en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes. Chacun est obligé de jouer à son tour de jeu. Un joueur qui n'a plus de billes dans sa réserve perd la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Début de partie

Chaque joueur à son tour place une bille de sa réserve sur une case de son choix.

Empilement sur un carré : quand sur le plateau, ou aux niveaux supérieurs, un ou plusieurs carrés de billes sont formés, un joueur peut choisir d'y empiler une de ses billes ;

à son tour de jeu, il a alors le choix entre :

- placer une bille de sa réserve sur le plateau.
- placer une bille de sa réserve sur un des carrés de billes.
- déplacer une de ses billes déjà présentes sur le plateau pour la poser sur un carré de billes, uniquement si ce déplacement monte sa bille d'un ou plusieurs niveaux.

Ce coup permet d'économiser une bille de sa réserve. Une bille présente sur le plateau ne peut pas être déplacée si elle supporte déjà une autre bille.

Carré à sa couleur : un joueur qui réalise un carré de billes à sa couleur, reprend tout de suite soit une, soit deux de ses billes présentes sur le plateau pour les remettre dans sa réserve; il peut reprendre toute bille lui appartenant, à n'importe quel niveau - y compris celle qu'il vient de poser - mais à l'exclusion des billes supportant d'autres billes. (Réaliser plusieurs carrés de billes à sa couleur en posant une bille n'autorise le retrait que d'une ou deux de ses billes)

Empilement et carré : dans le même coup, un joueur a la possibilité de :

- monter une de ses billes se trouvant déjà sur le plateau.
- réaliser ainsi un carré de billes de sa couleur.
- reprendre tout de suite soit une, soit deux de ses billes pour les remettre en réserve.

FIN DE LA PARTIE

Est gagnant celui qui pose sa dernière bille au sommet de la pyramide.

Quixo



Type de jeu	Stratégie
Age	8
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 plateau en bois 25 cubes en bois

PRESENTATION ET PREPARATION

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure: face neutre, ronde ou en croix. En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre. Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

BUT DU JEU: Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

Choix et saisie du cube: Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque. Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube : Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.

Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

FIN DE LA PARTIE Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si il crée en même temps une ligne à sa marque.

Quoridor



Type de jeu	Stratégie
Age	6
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 plateau en bois 20 barrières en bois 4 pions en bois

BUT DU JEU

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ.

En début de partie, les barrières sont remisées dans leur zone de stockage (10 par joueur). Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ. Un tirage au sort détermine qui commence.

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions: les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière; les barrières doivent être contournées.

Pose des barrières: une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases. La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution.

Face à face: quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui. Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté.

FIN DE LA PARTIE Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie.

Gobblet



Type de jeu	Stratégie
Age	10
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 plateau en bois 24 gobbets en bois

BUT DU JEU

Aligner 4 Gobbets à sa couleur, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

PREPARATION

Chaque joueur range ses pièces en dehors du plateau en 3 piles de 4 pièces, les plus grosses gobant successivement les plus petites.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur doit :

- soit mettre en jeu un nouveau Gobblet
- soit déplacer un de ses Gobbets déjà en jeu.

Les Gobbets empilés doivent être joués dans l'ordre, en prenant toujours une des pièces du dessus d'une des piles.

Un nouveau Gobblet mis en jeu doit être obligatoirement placé sur une case vide, sauf si l'adversaire a 3 Gobbets alignés: dans ce seul cas, on peut prendre un Gobblet à l'extérieur du plateau pour gober une de ces 3 pièces.

Une fois engagé, un Gobblet ne peut pas être ressorti du jeu.

Un Gobblet peut être déplacé même si toutes les pièces ne sont pas encore sur le plateau. Tout déplacement se fait en soulevant le Gobblet à la verticale puis en le reposant sur une case vide ou sur une case occupée par un Gobblet de taille inférieure, qui est alors "gobé" (couvert et caché par le Gobblet déplacé). Tout Gobblet plus petit peut être gobé. Un joueur peut gober ses propres pièces. Lorsqu'un Gobblet déjà en jeu est touché, il doit impérativement être joué.

En soulevant un de ses Gobbets, un joueur peut découvrir une pièce adverse qui complète une ligne gagnante: s'il ne peut pas reposer son Gobblet sur une des 3 autres pièces composant cette ligne, il perd la partie.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a 4 Gobbets alignés, il gagne la partie.

Quits



Type de jeu	Stratégie
Age	10
Nombre de joueurs	2
Contenu	1 plateau en bois 25 cases mobiles 5 billes noires 5 billes blanches

Chaque joueur place ses cinq billes dans le coin du plateau situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle.

BUT DU JEU :

Etre le premier à sortir trois de ses billes par l'angle opposé du plateau

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A son tour un joueur choisit, soit de

- déplacer une de ses billes:

Une bille se déplace d'une case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche.

Une bille ne peut pas se poser sur une case occupée, ni sauter une autre bille.

Elle ne peut être déplacée vers l'arrière qu'en coulisant la rangée de cases sur laquelle elle se trouve.

- coulisser une rangée de cases:

Un joueur peut déplacer une rangée de 5 cases si au moins une de ses billes s'y trouve.

Pour déplacer une rangée de cases, il faut saisir une case vide (sans bille) à une extrémité puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé.

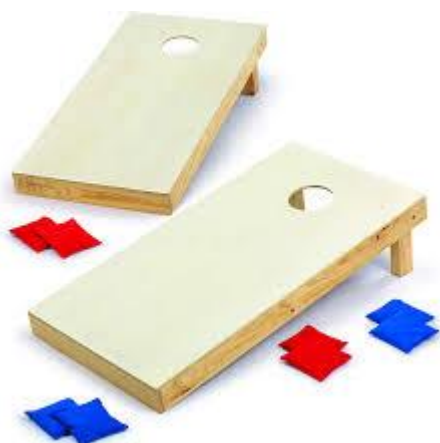
On ne peut pas jouer le coup inverse à celui qui vient d'être joué par l'adversaire.

Une bille sort du plateau dès qu'elle atteint la case située dans le coin opposé à sa base de départ.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a sorti 3 de ses billes gagne la partie.

Corn Hole



Type de jeu	Adresse
Age	8
Nombre de joueurs	2+
Contenu	1 planche en bois avec 2 pieds 8 sachets en tissus remplis de maïs

But du jeu:

Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.

Pour marquer des points vous devez lancer vos sacs sur la planche située en face de vous et si vos sacs tombent dans le trou vous marquez encore plus de points !

Munissez-vous chacun de 4 sacs de couleur identique et placez-vous côte à côte à 8 mètres de la planche (6 ou 7 mètres si vous débutez).

Lancez chacun votre tour un sac en visant la planche et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 sacs aient été lancés. Ne retirez pas les sacs du jeu sauf si un sac touche le sol avant de retomber sur la planche, celui-ci ne compte pas et devra être enlevé avant de lancer le sac suivant.

Une fois les 8 sacs lancés on compte les points :

Les sacs restant sur la planche valent 1 point.

Les sacs tombés dans le trou valent 3 points.

Les sacs tombés à l'extérieur de la planche ne valent aucun point.

Si l'un de vos sacs a poussé un sac de votre adversaire dans le trou, vous lui donnez donc 3 points. En revanche si votre sac pousse un sac de votre adversaire en dehors de la planche celui-ci perdra du coup un point.

On ajoute à son compteur seulement les points qui dépassent ceux de l'autre joueur, exemple:

- Le joueur A a mis 2 sacs sur la planche, un sac dans le trou et un sac dans l'herbe.
Total = 5 points

- Le joueur B a mis 2 sacs sur la planche et 2 sacs dans le trou. Total = 8 points

- Le joueur B ajoute $8-5 = 3$ points à son compteur et le joueur A ne marque aucun point
C'est ensuite au joueur qui mène au score de lancer de nouveau en premier.

En cas d'égalité c'est au joueur qui a lancé précédemment en second de commencer.

Le premier à 21 points, avec 2 points d'écart, gagne la partie, du moins la première manche...

Maxi flitzer



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1/ à 2 joueurs : 1 plateau en bois avec 1 élastique de chaque côté 10 palets en bois 2/ à 3 et 4 joueurs : 1 plateau en bois avec 4 élastiques 10 palets en bois

Matériel :

1 plateau

10 palets

But du jeu :

Faire passer tous ses pions chez l'adversaire

Mise en place du jeu :

Chaque joueur reçoit 5 palets.

Déroulement de la partie :

Au signal convenu, chaque joueur essaie de faire passer ses pions par le trou central en les catapultant avec l'élastique.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur n'a plus de palet dans son camp, il gagne la partie



Planche à trou Mont Everest



Type de jeu	Adresse
Age	8
Nombre de joueurs	1
Contenu	1 panneau en bois avec des trous 1 ficelle avec un anneau 1 bille en bois

Le but de ce jeu de kermesse est de faire suivre un chemin à une bille métallique. Les joueurs devront coordonner leurs mouvements pour tirer correctement les ficelles afin que l'anneau retenant la bille suive les courbes du parcours.

Accroche-toi



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	2+
Contenu	1 support en bois sur pieds avec 3 barres 6 paires de boules liées par une ficelle

C'est un jeu de lancer populaire en Suède connu sous le nom de "Spin Ladder". A vous d'être le plus adroit et d'atteindre le plus haut barreau de l'échelle. Un jeu plus robuste pour jouer en extérieur, version professionnelle.

BUT DU JEU :

Lancer ses 3 paires de boules sur l'échelle en bois, en essayant d'enrouler la ficelle qui les relie sur le barreau le plus haut, afin de marquer un maximum de points.

Ce jeu se joue en plusieurs tours. Chacun possède 3 paires de boules tournantes (boules reliées entre elles par une corde). A chacun sa méthode : les boules tournantes peuvent rebondir sur le sol. La partie est gagnée quand le joueur a atteint exactement 21 points.

La barre la plus haute compte pour 3 points, celle du milieu pour 2 points et la plus basse pour 1 point. Un point bonus est accordé si 3 balles sont accrochées au même barreau ou s'il y en a une sur chaque barreau.

Birdy Wall



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	2+
Contenu	1 cadre en bois sur pieds 2 oiseaux 55 briques en bois

Chaque joueur joue à tour de rôle, le but est d'enlever une brique du mur, mais attention à ne pas faire chuter l'un des deux oiseaux posés sur le haut de celui-ci. Lorsque le joueur commence à retirer une brique, il ne pourra plus en changer, et devra la retirer complètement.

La partie se termine lorsqu'un joueur fait chuter l'un des oiseaux. Celui-ci sera le perdant !

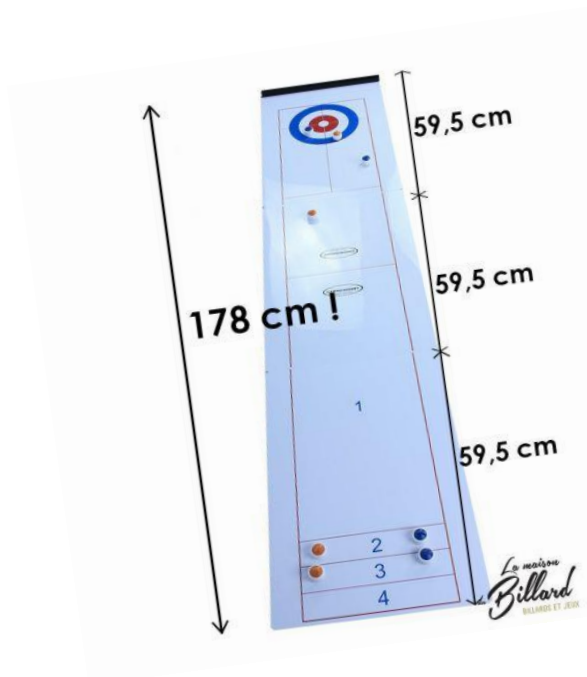
Jeu de pêche



Type de jeu	Adresse
Age	3+
Nombre de joueurs	1 à 4
Contenu	1 plateau en bois 24 pions avec crochets 4 cannes à pêche

Les joueurs doivent attraper les pions de leurs couleurs à l'aide des cannes à pêche et les ranger dans leurs camps. Le plus rapide gagne.

Shuffle Curling Géant



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en 3 parties 4 bandes d'aimants 16 palets

Chaque joueur aussi appelé Curler vont jouer tour a tour, le but est de se rapprocher le plus possible du centre de la cible placée en bout de piste. Les joueurs du curling de table pourront se percuter afin de déloger leur adversaire et prendre l'avantage. Lorsque tous les palets ont été joués le joueur le plus proche remporte la partie.

Jeu de l'anneau et du crochet



Type de jeu	Adresse
Age	6+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	/

ATTENTION de ne pas tirer sur la ficelle !!!

Prenez l'anneau métallique qui est suspendu à une ficelle et visez le crochet fixé sur le mât. Vous avez réussi ? Bravo vous pouvez relever la perle du compteur d'un point ! Sinon retenter un lancé en modifiant la trajectoire de l'anneau.

2 façons de jouer :

Les 10 essais : chaque joueur à 10 essais pour faire un maximum de points, celui qui a réussi à accrocher le plus de fois l'anneau remporte la partie. Si les joueurs ont un score égal, alors ils joueront chacun leur tour jusqu'à ce qu'il y ait un joueur qui marque "le point en or".

Chacun son tour : Les joueurs jouent à tour de rôle et lèvent le marqueur de points à chaque fois qu'ils réussissent à accrocher l'anneau. Le premier joueur qui marque 10 points remporte la partie.

Black hole



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois avec un trou au centre 16 jetons en bois

Le but est simple, vous devez utiliser vos palets pour pousser ceux de vos adversaires dans le trou au milieu. Celui qui perd ses 4 palets dans le trou est éliminé. Si vous ne touchez pas un palet, c'est le vôtre qui est éliminé. Le dernier joueur à rester en jeu est le gagnant.

Chaque joueur dispose de 4 pions de couleur que l'on positionne sur les ronds marqués sur la surface de jeu.

Tous les coups sont permis ! Tirs directs ou indirects, appuis sur un de ses pions ou sur un pion adverse.

Lorsqu'un joueur rentre un pion adverse, il peut rejouer, si son pion rentre dans le trou en même temps qu'un pion adverse, il passe la main au suivant.

Fautes :

1. Si un joueur fait sauter un de ses pions hors de la surface de jeu, celui-ci sera perdu pour lui. Si c'est un pion adverse, celui-ci sera remplacé sur le rond le plus proche de sa sortie

2. Si un joueur se trompe de couleur de pions et joue sur un pion adverse, son pion le plus éloigné du trou sera empoché.

2 façons de compter les points :

1. Le dernier joueur à qui il reste des pions sur la surface de jeu est le gagnant. S'il ne reste qu'un pion à chacun des deux derniers joueurs et que l'un d'entre eux les empoche en même temps, la partie est nulle.
2. Dès qu'un joueur n'a plus de pions sur la surface de jeu, la partie est terminée, et on marque 1 point par pion restant pour les autres joueurs. Le 1er joueur qui atteint 5 points gagne la partie. Il faut 2 points d'écart pour déterminer le gagnant.

Tir sur cible



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois 16 jetons

Chacun son tour on propulse ses palets à l'aide de l'élastique.

Le but est de viser les palets adverses 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.

Une fois que tous les palets sont tirés, on fait les comptes.

Un palet qui touche une ligne compte pour la zone de points inférieure.

Le joueur qui marque le plus de points remporte la partie.

Solitaire en ligne



Type de jeu	Casse-tête
Age	8+
Nombre de joueurs	1
Contenu	1 barre en bois avec 9 tiges 8 boules en bois

Les billes blanches doivent prendre la place des billes noires et inversement, mais il n'est pas possible de sauter au-dessus de deux billes de même couleur.

Une seule solution est possible, saurez-vous relever le défi ?

Equibille



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	1
Contenu	1 cadre en bois 1 boule rouge

Placez la boule sur la rampe du haut à droite, et incliner l'ensemble à l'aide des deux poignées afin de faire passer la boule sur toutes les rampes pour qu'elle finisse sa course dans le dernier trou et marque le plus de points possible (250 points).

Jeu de puce



Type de jeu	Adresse
Age	7+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois Des rondelles métalliques

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.

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.

Billard Nicolas



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau de jeu rond 4 poires 4 supports métalliques 2 rondelles en bois 2 billes en liège

Chaque joueur dispose d'une poire avec laquelle il devra **repousser une balle de liège pour la faire tomber dans le trou de l'un de ses adversaires**. Le premier qui arrive à marquer 10 points a gagné la partie. Mais attention, tous les coups ne sont pas permis.

Durant le jeu, il est interdit :

- De sortir 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.

Weykick



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau sur pieds 4 joueurs + 4 aimants 2 billes/ballons 2 marqueurs de score

Les figurines sont guidées par un aimant posé sous le terrain de jeu. En déplaçant l'aimant, les joueurs font bouger les figurines sur le plateau de jeu.

A 2 joueurs, on prend 2 figurines chacun (total : 4 pions)

A 4 joueurs, on prend 1 figurine chacun (total : 4 pions)

Chaque joueur ne peut se déplacer que dans sa propre moitié de terrain.

Le joueur qui a encaissé un but réengage le jeu à partir de sa moitié de terrain.

Si l'aimant ou la figurine tombe, le but n'est pas valable.

Le jeu se termine lorsqu'une équipe a cumulé 10 points.

Suspense



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 cadre en bois 1 « grappe » de boules en bois 32 billes de couleurs 4 bâtons en bois

Chacun leur tour, chaque joueur va tenter de déposer avec l'aide de son mikado l'une de ses boules sur l'ensemble mouvant. Ensemble mouvant car les boules du boulier en suspension bougent et les boules jouées au fur et à mesure peuvent donc tomber à tout moment (d'où le nom du jeu : Suspense). Cette opération, relativement simple au départ, se complique naturellement au fil des tours.

Lorsqu'un joueur fait tomber des boules, il doit les récupérer quelle que soit leur couleur. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les boules contenues dans sa rigole.

Le vainqueur est le premier joueur qui y parvient.

Billard Carrousel



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	1+
Contenu	1 plateau en bois 16 billes en bois 1 queue en bois

Chaque joueur essaie à l'aide d'une queue de rentrer les 8 billes dans les trous du haut.

On totalise la valeur des trous par lesquels passent les billes et la valeur des cases bonus ou elles arrivent après être passées par le labyrinthe intérieur.

Les joueurs tirent à tour de rôle leurs 8 billes, mais n'ont que 2 essais par bille

- si une bille ne rentre pas dans 1 trou après 2 essais on la place dans la case 0
- si une bille arrive dans la case D (départ), elle peut être rejouée et l'on comptera de nouveau la valeur du trou par lequel elle repassera.

Le gagnant est le joueur qui totalise le + de points.

Toute bille sortie du jeu ne pourra être rejouée et donnera un malus de 20 points.

Chrono billes



Type de jeu	Adresse
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois 20 billes en bois

C'est un jeu de rapidité.

Au départ du **Chrono Billes**, chaque joueur lance ses billes sur la surface bombée qui doivent se loger dans les trous.

La partie est finie lorsque tous les trous sont recouverts ou quand les joueurs n'ont plus de billes à jouer.

Le gagnant sera celui qui aura le plus de billes de sa couleur au centre.

Memory 3D



Type de jeu	Mémoire
Age	5+
Nombre de joueurs	2+
Contenu	1 cadre en bois avec 36 cases XX objets

Le grand verger



Type de jeu	Coopératif
Age	4+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 règle de jeu 1 plateau en carton en 4 morceaux 1 dé en bois 4 paniers 40 fruits 1 puzzle 9 pièces corbeau

Les quatre arbres fruitiers croulent sous les fruits : les pommes, les poires, les cerises et les prunes sont mûres et il est grand temps de les cueillir, car l'effronté corbeau attend la première occasion pour aller les dérober...

But du jeu :

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

Fin de la partie :

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit complet, ils gagnent tous la partie : ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

Si, au contraire, le puzzle du corbeau est déjà fini avant que tous les fruits ne soient cueillis, ce sont tous les joueurs qui ont perdu la partie, car le voleur a été plus rapide qu'eux.

Roule cocotte



Type de jeu	Mémoire
Age	4+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 plateau en bois 12 poules en bois 40 œufs 1 dé

But du jeu :

Ramasser un maximum d'œufs !

Les œufs sont répartis dans les nids puis recouverts par une poule. Tour à tour, chaque joueur lance le dé.

- Si le dé indique 1, 2 ou 3 : le joueur choisit une poule, la soulève et ramasse autant d'œufs que de points indiqués par le dé (s'il y a moins d'œufs, dommage le joueur doit se contenter de cette quantité).

- Si le dé indique un trèfle : le joueur choisit une poule et prend tous les œufs qui se trouvent dans le nid.

La partie se termine dès qu'un joueur a ramassé 8 ou 11 œufs (suivant le nombre de joueurs) et il remporte ainsi la partie.

Candy xxi



Type de jeu	Rapidité
Age	4+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	41 bonbons 3 dés 1 tapis de jeu

On détermine, en premier lieu, le nombre de bonbons qu'il faut ramasser pour gagner.

Par exemple, le premier qui a ramassé 5 bonbons gagne la partie.

Les bonbons ont différentes combinaisons de couleurs (jusqu'à trois couleurs).

Le premier joueur lance les trois dés en même temps. Il faut alors chercher le bonbon correspondant à la combinaison de couleurs figurant sur les trois dés. Tous les joueurs cherchent en même temps et le joueur qui a découvert en premier le bonbon le montre aux autres joueurs et le pose devant soi.

Les joueurs lancent les dés chacun à leur tour jusqu'à ce qu'un joueur ait ramassé un nombre suffisant de bonbons.

Marrakech



Type de jeu	Jeu de société
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	1 règle du jeu 1 plateau de jeu 1 pion Assam 15 tapis orange 15 tapis bordeaux 15 tapis jaune 12 tapis bleus 20 pièces de 5 Dirhams 20 pièces de 1 dirham 1 dé

PRÉPARATION

Assam est disposé au centre de la place. Chaque joueur reçoit 30 dirhams (5 pièces de 1 et 5 pièces de 5). A 3 joueurs, chacun reçoit 15 tapis d'une même couleur qu'il pose devant lui. A 4 joueurs chacun reçoit 12 tapis de même couleur. Le dernier joueur qui a passé ses vacances au Maroc commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DU JEU

A son tour, le joueur effectue les trois actions suivantes:

- il déplace Assam;
- si nécessaire, il paie sa dîme à un adversaire;
- puis il pose un de ses tapis.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin dès que le dernier tapis est posé. Chaque moitié de tapis exposé (visible) et chaque dirham compte pour un point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de dirhams qui l'emporte.

Dominos géants



Type de jeu	Jeu de société
Age	5+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	31 dominos

Rush Hour géant



Type de jeu	Casse-tête
Age	8+
Nombre de joueurs	1
Contenu	4 camions 12 voitures dont 1 rouge 2 planches cartonnées 1 plateau géant gris

But du jeu : faire glisser la voiture rouge vers le bord du plateau de jeu.

Mise en place : choisissez une carte de défi et disposez les véhicules sur le plateau de la manière indiquée par l'illustration.

Déroulement du jeu : déplacez les véhicules bloquant votre passage de haut en bas et de gauche à droite et vice-versa, jusqu'à ce que la voie se libère, permettant à votre voiture de quitter l'embouteillage.

Restriction : il est interdit de soulever du plateau de jeu les voitures et les camions bloquant le passage. Si vous êtes coincé : faites tomber les pièces du plateau de jeu puis remettez-les en place selon la configuration illustrée et recommencez !

Si votre cerveau tombe en panne : la séquence complète des déplacements à effectuer pour résoudre un défi est imprimée au dos de chaque carte.

Celestia géant



Type de jeu	Jeu de société
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 6
Contenu	1 aéronef 9 tuiles cités 6 pions aventuriers 4 dés 1 livre de règles 78 cartes trésor 68 cartes équipement

Objectif du jeu :

Chaque joueur tente de faire escale dans les cités les plus lointaines du monde mystérieux de Celestia, afin d'y découvrir des trésors incroyables. Celui qui constituera la collection la plus prestigieuse recevra tous les honneurs.

Une partie de Celestia se compose de plusieurs voyages, pendant lesquels les aventuriers se déplacent dans un aéronef de cité en cité, vers Meiji, la cité des lumières.

Fin de la partie :

Avant le début d'un nouveau voyage, si un ou plusieurs joueurs totalisent au moins 50 points en additionnant les points indiqués sur les cartes trésors en sa possession, ils doivent annoncer la fin de partie. Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.

Kingdomino géant



Type de jeu	Jeu de société
Age	8+
Nombre de joueurs	3 à 4
	4 tuiles carrées 4 châteaux en 4 parties 48 dominos 8 rois en bois

But du jeu :

Connectez astucieusement vos dominos pour construire le royaume de 5x5 cases le plus prestigieux.

Takenoko géant



Type de jeu	Jeu de société
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 4
Contenu	28 tuiles parcelles 36 bambous verts 30 bambous jaunes 24 bambous rose 20 bâtonnets bleus 9 aménagements 46 cartes 4 plateaux individuels 8 jetons action 1 dé 1 figurine de panda 1 figurine de jardinier 1 livre de règles

River Dragon géant



Type de jeu	Jeu de société
Age	8+
Nombre de joueurs	2 à 6
Contenu	1 tissu / plateau de jeu 78 cartes 6 pions 36 planchettes en bois 1 carte 1 ^{er} joueur 27 rochers 1 support en bois et son socle (1 ^{er} joueur) 1 règle de jeu

Plouf Party géant



Type de jeu	Jeu de société
Age	6+
Nombre de joueurs	2 à 6
Contenu	18 canards 6 jetons en bois

Placez aléatoirement tous les canards sur les cases autour de la piscine, sans regarder leurs numéros. Mélangez les 6 jetons face cachée et donnez-en un à chaque joueur. À moins de 6 joueurs, certains restent face cachée au milieu de la table. Chacun regarde secrètement quelle couleur lui est attribuée et conserve son jeton face cachée devant soi.

LE JEU : Le dernier à s'être baigné dans une piscine commence.

1 Il choisit n'importe quel canard au bord de la piscine et le retourne pour montrer son numéro à tous.

2 Il le déplace d'autant de cases que ce numéro (1, 2 ou 3) dans le sens de son choix. On ne peut pas faire demi-tour en cours de déplacement.

3 S'il termine son déplacement sur une case occupée par un canard, il le pousse dans la piscine. Puis il laisse son canard là où son déplacement s'est terminé. Attention : il est interdit de faire le déplacement exactement inverse du joueur précédent.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, en sens horaire, d'appliquer les 3 étapes ci-dessus, et ainsi de suite. Quand le 3e canard d'un joueur est poussé à l'eau, il révèle son jeton et est malheureusement éliminé. La partie s'arrête là pour lui.

CASE PLONGEOIR : Quand un joueur déplace un canard par-dessus cette case ou termine son déplacement dessus, il peut (s'il le veut) tenter de deviner la couleur d'un adversaire.

- S'il voit juste, l'adversaire en question révèle son jeton et pousse tous ses canards dans la piscine. Il est éliminé !

- S'il se trompe de couleur, le joueur accusateur doit dévoiler son propre jeton et pousser tous ses canards à l'eau. C'est lui qui est éliminé ! Précision : les canards poussés à l'eau peuvent tomber dans n'importe quelle position. Qu'ils révèlent ou non leur numéro, on doit les laisser tels quels.

FIN DU JEU : Dès qu'il ne reste que 2 couleurs autour de la piscine : Le joueur dont le canard est le plus proche du plongeoir est le gagnant. En cas de distances égales, celui dont le numéro est le plus élevé l'emporte. En cas de nouvelle égalité, refaites une partie ! À moins de 6 joueurs, toutes les couleurs ne sont pas attribuées. Si tous les joueurs sont éliminés sauf un, ce dernier gagne la partie (même s'il reste en jeu des canards de couleurs non attribuées) !