

Nos jeux géants

Majo



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : Il s'agit d'obtenir le plus de points en plaçant intelligemment ses pions sur le plateau.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 10 ans

Bille skate



Type de jeu : jeu d'adresse et de rapidité

Principe : Il faut placer ses billes au centre du plateau, celui qui marque le plus de points a gagné.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 5 ans

Bowling



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Grâce à la rampe orientable, il faut envoyer les billes de manière à renverser un maximum de quilles.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Bi Flip



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Marquer des points n'est pas si simple, il faut beaucoup de dextérité pour envoyer la boule et éviter les obstacles pour marquer des points.

Nombre de joueurs : 2 à 3

Âge : à partir de 8 ans

Master Mind



Type de jeu : jeu de réflexion

Principe : Le but du jeu est de trouver la bonne combinaison de couleurs que cache votre adversaire, et cela en un minimum d'essais.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Kubb



Type de jeu : jeu d'adresse et de stratégie

Principe : Le but du jeu est de renverser des blocs en bois à l'aide de bâtons. Très populaire en Suède, mêlant précision et stratégie, le **Kubb** est parfois surnommé le « jeu d'échecs viking ».

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Jeu de quilles



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Le but du jeu est de renverser un maximum de quilles avec ses boules.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Japlonk



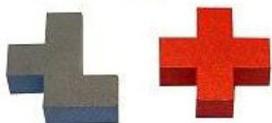
Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Le but du jeu est d'ôter les bâtons du plateau de jeu sans entrainer la chute des balles. Le joueur qui termine la partie avec la moins de balles est le gagnant.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Katamino



Type de jeu : jeu de réflexion et de manipulation

Principe : se joue seul (casse-tête) ou a deux. Le premier qui a réussi à placer toutes ses formes sur le plateau a gagné. D'autres variantes sont possible.

Nombre de joueurs : 1 à 2

Âge : à partir de 7 ans

Elyp



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : éviter, empiler, éliminer et c'est gagné ! Il s'agit de se servir de son adversaire comme allié pour remporter la partie.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Slalom



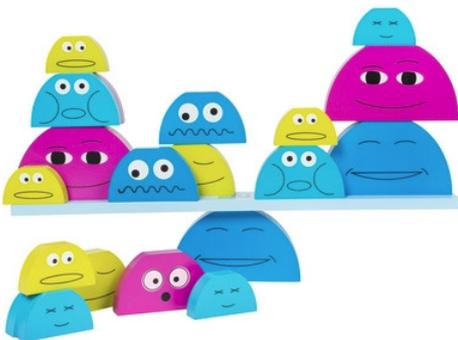
Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : à l'aide de deux baguettes, il faut faire slalomer ses deux pions entre les plots, celui qui a été le plus rapide et en a renversé le moins a gagné !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

Balance Buddies



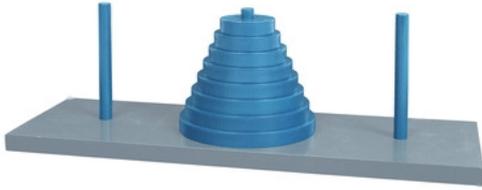
Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : On lance le dé et on met une pièce de la couleur correspondante sur la balance. Celui qui a mis la dernière pièce a perdu.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 7 ans

La tour de Hanoï



Type de jeu : jeu de réflexion

Principe : Il faut reconstituer la tour sur un piquet libre. Mais on ne déplace qu'un disque à la fois et on ne peut le poser que sur un disque plus grand.

Nombre de joueurs : 1

Âge : à partir de 10 ans

Running home



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : Il faut revenir à la maison. Ce jeu se joue comme les petits chevaux.

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 6 ans

Table à eau



Type de jeu : jeu d'eau

Principe : une jolie table à eau et ses accessoires pour s'amuser avec les copains.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Âge : à partir de 18 mois

Bateau pirate



Type de jeu : jeu d'eau

Principe : un grand bateau pirate avec plein de jets d'eau et divers accessoires pour jouer entre amis à la belle saison.

Nombre de joueurs : 3 et plus

Âge : à partir de 3 ans

Waterplay



Type de jeu : circuit d'eau

Principe : un peu d'eau, quelques bateaux et beaucoup de plaisir...

Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs

Âge : à partir de 3 ans

Aquaplay



Type de jeu : circuit d'eau

Principe : un circuit d'eau pour s'amuser à plusieurs

Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs

Âge : à partir de 3 ans

Flipper foot



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : avec le flipper foot, pour marquer des buts, il faut être adroit de ses mains !

Nombre de joueurs : 2

Âge : 6 ans

Morpion 3D



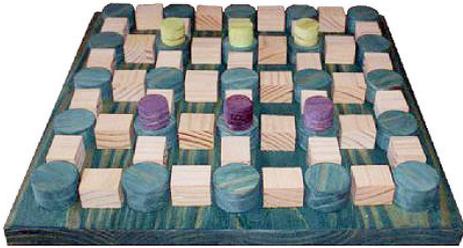
Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : le but du jeu est de réaliser le plus de lignes de 4 boules, à la verticale, à l'horizontale, en diagonale.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Pontu



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : seul ou en équipe, on isole les pions de son adversaire en retirant un pont à chaque tour de jeu. Celui (ou ceux) dont les pions ne peuvent plus se déplacer a perdu !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 8 ans

Linotte



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : un mix entre le yams et le morpion : il faut faire des combinaisons avec les dés pour pouvoir aligner ses pions.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Kibong



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : placer ses billes dans les emplacements de départ de l'adversaire. Beaucoup d'adresse mais aussi de la stratégie !

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Pont de singe



Type de jeu : jeu de coopération et d'adresse

Principe : Le but est de placer tous ensemble les éléments en bois en équilibre sur les deux élastiques sans les faire tomber. Quelques contraintes imaginées par les créateurs du jeu compliqueront un peu la tâche !

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Tumbling dice



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Il faut marquer le plus de points possible en lançant une séries de 4 dés à sa couleur.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Mölkky - quilles finlandaises



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : ce jeu de plein air très populaire en Scandinavie 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.

Nombre de joueurs : 3 et plus

Âge : à partir de 8 ans

Stabiball



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : En équilibre debout sur la planche, il faut parvenir à mettre la balle au centre.

Nombre de joueurs : 1

Âge : à partir de 7 ans

Skis d'été



Type de jeu : jeu d'adresse et de motricité

Principe : 2 paires de skis pour faire des course, un enfant devant et un derrière sur chaque ski. Que les plus rapides et les plus adroits gagnent !

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 5 ans

Billard japonais



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : chaque joueur dispose de cinq boules qu'il fait rouler une première fois en direction des cavités du plateau, puis recommence une seconde fois avec les boules qui sont revenues vers lui. Son score vient de l'addition des boules bloquées dans les cavités numérotées.

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Âge : à partir de 6 ans

Billard hollandais



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Il faut faire entrer ses palets dans les rigoles mais toutes ne valent pas la même chose et si 1 palet se trouve dans chaque rigole, on obtient plus de points.

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Âge : à partir de 6 ans

Mini golf de Weykick



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : réaliser le parcours en jouant le moins de coup possible, à chaque trou sa difficulté et son nombre de coups !

Nombre de joueurs : 2 joueurs et plus

Âge : à partir de 6 ans

Barik de Weykick



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : L'objectif est de débarrasser son camp de tous les tonneaux en les expédiant dans le camp adverse à travers l'arceau central grâce aux baguettes. Le premier à y arriver gagne la partie.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Kubbolino de Weykick



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Avec la bille, il faut essayer de toucher l'une des 5 figurines de l'adversaire, le but du jeu étant de toucher les 5 personnages adverses avant de toucher la figurine noire au centre du jeu.

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Trapenum



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Les 2 joueurs d'une même équipe, installés face à face, doivent sortir simultanément 5 paires d'objets du Trapenum.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Siam



Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : Chaque joueur incarne un troupeau de rhinocéros ou d'éléphants. Le but du jeu est de faire sortir du plateau de jeu une des montagnes. Le joueur qui a un de ses pions en regard de la montagne qui vient d'être sortie gagne la partie.

Nombre de joueurs : 2 joueurs **Âge :** à partir de 10 ans

Mikado



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Les baguettes mesurent 1 mètre. Chaque joueur va essayer de prendre une des baguettes du tas, sans en faire bouger d'autres.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Tangram



Type de jeu : jeu de réflexion

Principe : Ce jeu d'origine chinoise se joue en solitaire ou à plusieurs. Le but du jeu est de former des figures à l'aide de pièces de différentes tailles et formes.

Nombre de joueurs : 1 joueur et plus

Âge : à partir de 8 ans

Krokinole



Type de jeu : jeu traditionnel canadien

Principe : marquer des points en éjectant les pions de l'adversaire hors du plateau.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Abalone



Type de jeu : stratégie

Principe : le but du jeu est de pousser 6 des 14 billes de l'adversaire hors du plateau selon le principe de supériorité numérique.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 8 ans

Blokus



Type de jeu : stratégie

Principe : Les joueurs disposent dans leur couleur respective de 21 pièces. Chacun à son tour pose une première pièce dans son coin. Les pièces suivantes doivent respecter deux règles :

- Elles doivent toucher au moins une autre pièce de la couleur par un coin.
- Elles ne doivent pas toucher une pièce de la couleur par un côté.

Quand aucun joueur ne peut plus jouer, on compte les carrés des pièces restantes. Le joueur avec le moins de point gagne la partie.

Nombre de joueurs : 4

Âge : à partir de 6 ans

Torreta



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Les joueurs doivent construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de différentes couleurs, longueurs et épaisseurs.

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : à partir de 4 ans

Candy XXL



Type de jeu : observation et de rapidité

Principe : 41 bonbons en bois bariolés de 1 à 3 couleurs maximum sont répartis sur la table. 3 dés à faces colorées sont lancés. Les joueurs partent à la recherche du bonbon coloré selon les résultats affichés sur les dés. Le joueur ayant amassé le premier 5 bonbons a gagné.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 5 ans

Shuffle Puck



Type de jeu : Ce célèbre jeu de café s'appelle aussi le jeu du palet ou Air Hockey. Un jeu de rapidité où vos réflexes feront la différence.

Principe : le jeu consiste à renvoyer à l'aide d'une poignée son palet en bois. Le gagnant est celui qui marque le plus de buts, généralement 3 ou 5.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Weyckick Foot



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : A l'aide de figurines, aimantées que l'on fait glisser en les manipulant par des poignées magnétiques sous le plateau, l'enjeu est d'envoyer une bille dans le but adverse.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Weyckick Hockey



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : La version hockey du weyckick. Tout l'art est de faire pivoter les figurines pour les faire frapper de leur crosse de petits palets qui glissent à toute vitesse sur le plateau.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 6 ans

Carrom



Type de jeu : encore appelé billard indien, c'est un jeu d'adresse et de stratégie

Principe : Le but du jeu est de rentrer tous les pions de sa couleur dans les quatre trous de la surface de jeu. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet en résine que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi. Celui qui a rentré tous ses pions le premier remporte le plateau et son score sera déterminé par le nombre de pions qui reste à son adversaire sur le plateau. Le joueur qui atteint 25 points gagne la partie.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Jenga



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : système de la tour infernale; chaque joueur retire une planchette de bois et doit la reposer au sommet de la tour.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 5 ans

Le réveil des papillons



Type de jeu : jeu de coopération

Principe : les joueurs doivent libérer tous les papillons avant que les rayons du soleil n'aient disparu.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Le verger



Type de jeu : jeu coopératif

Principe : Les branches croulent sous le poids des fruits mûrs et juteux : le corbeau le sait, il s'agit donc d'être plus rapide que lui.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Paléo



Type de jeu : Un jeu d'aventure, de pichenettes et de stratégie

Principe : Il y a 5000 ans, la fabuleuse cité Paleo fut engloutie par les eaux, sombrant alors dans l'oubli. Un parchemin dévoilant l'emplacement de sa porte vient d'être mis à jour. Les richesses qui y sont décrites suscitent bien des convoitises. A la tête d'une équipe d'explorateurs et de mercenaires, vous avez établi votre camp dans l'archipel de Paleo. Vos explorateurs vont se lancer à la recherche de clés permettant l'accès à la cité.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Pass Trappe



Type de jeu : jeu d'adresse et de rapidité.

Principe : Au départ, chaque joueur place ses palets où il veut dans son camp excepté devant la trappe. Les 2 joueurs jouent en même temps. Le but du jeu est de 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.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Pitch car



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Les tronçons de routes permettent de construire différents circuits sur lesquels 8 joueurs s'affronteront. Le but est de faire franchir à votre voiture-palet la ligne d'arrivée en pôle position au bout de 3 tours de circuits. Pour avancer, rien de plus simple, une petite pichenette suffit, mais attention aux accidents et sorties de routes.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Âge : à partir de 6 ans

Poweramp



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Chaque joueur doit marquer le plus de buts possible en faisant rentrer la balle de jeu dans le but adverse à l'aide des billes en acier. Cela s'effectue en mettant une bille en haut de la rampe inclinée, en visant et en employant tous les effets.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Puissance 4



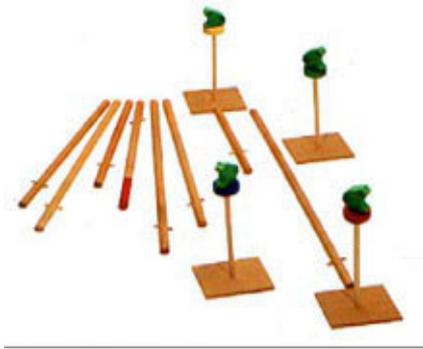
Type de jeu : jeu de stratégie

Principe : aligner 4 pions de sa couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Saute grenouille



Type de jeu : jeu de hasard

Principe : course de grenouilles sur le principe de la courte paille.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 4 ans

Sentier escalade



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : A l'aide des ficelles, on escalade le sentier sans faire tomber la bille dans les trous. Le plus rapide remporte la partie.

Nombre de joueurs : 2

Âge : à partir de 6 ans

Kapla



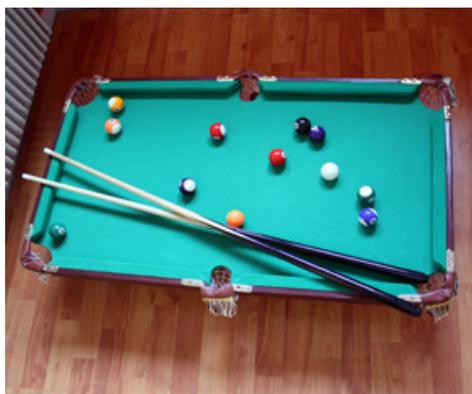
Type de jeu : jeu de construction

Principe : Par caisse de 1000 planchettes. Des petites planchettes de bois pour construire tout ce que l'on veut.

Nombre de joueurs : + de 10 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Billard



Type de jeu : jeu d'adresse

Principe : Le célèbre jeu américain en plus petit

Nombre de joueurs : 2 joueur

Âge : à partir de 8 ans