Catalogue des jeux

Livraison et animation sur demande

Hexastique

2 à 6 joueurs ou en équipes.

Propulsez les palets dans le champ central ou chez l'adversaire.

1 plateau – 16 palets – règle du jeu
Ø 100 cm

Billard à palets

1 joueur à la fois

Les palets, glissés individuellement, doivent entrer en entier dans chaque casier pour marquer une série à 20 points. S'ils n'entrent pas au premier tour, récupérez les jusqu'à deux fois chacun, pour les jouer de nouveau. Les points s'additionnent suivant une règle précise fournie.

1 plateau – 30 palets – règle du jeu
200 x 41 x 8 cm

Jeu des équilibristes

De 4 à 12 joueurs, mais surtout en équipe.

Au départ, tout est simple : un plateau, des cordes des sangles et des bouteilles. Mais déplacer le tout d'un point à un autre, sans ne rien perdre et sans les mains, voilà qui est plus compliqué !
Le matériel est en double afin de rivaliser d'adresse avec les copains ou l'équipe adverse !

2 plateaux – bouteilles et conserves – 6 cordes/ jeu – 6 sangles/équipe – règle du jeu
Ø 67 cm

Remonte Balle

1 – 2 ou 4 joueurs et en équipes.

Soit le jeu se fait individuellement, chacun de son côté, soit le premier joueur arrivé au sommet a gagné.
Démarrez du bas et tirez sur les 2 côtés de la corde ; un casier raccordé mobilise une boule.
Parvenez au sommet du plateau s'en perdre … la boule ! Pour la coopération, y jouer à quatre, en tenant chacun une extrémité des cordes.
Vraisemblablement créé au 17éme siècle en Suisse, donc appelé aussi, jeu du gruyère !

1 tableau sur pieds – 4 billes. 60 x 143 x 10 - règle du jeu

Table à glisser

2 joueurs

Défendez votre camp et tentez de marquer des buts à la partie opposée.
La ligne du milieu ne doit pas être franchie par les mains des joueurs.
Chaque but marque un point. Pour gagner, deux buts doivent départager les joueurs parvenus au score de 5 points.

1 Plateau – 2 lanceurs – 1 palet -règle du jeu
140 x 70 cm

Fakir

1 joueur à la fois

Tentez votre chance et marquez le plus haut score !
Vous disposez de 4 jetons qui passent dans le dédale de clous pour tomber dans les casiers à points.

1 tableau – 4 jetons

Cube multi-jeux*

2 à 4 joueurs ou en équipes.

Quarto, quixo, quoridor, dames, Da-da, voici les jeux proposés sur ce cube.

L'occasion de varier les plaisirs et de se divertir quelques heures.

1 cube 31x31cm – 1 boîte de 96 pièces et jetons.

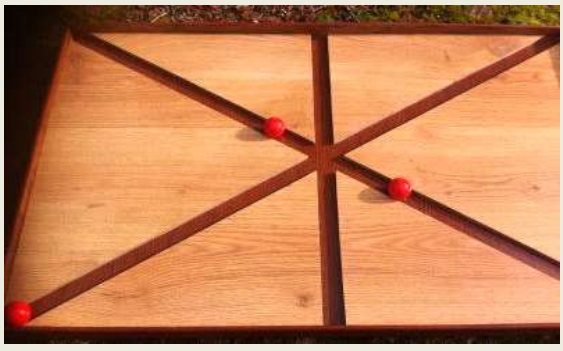
Palet pétanque

2 à 4 joueurs ou en équipes.

3 palets de même couleur pour chacun des joueurs.
Tour à tour, jouez votre 1er palet en visant le centre de la cible qui fera office de cochonnet.
C'est le joueur le plus éloigné du centre de la cible qui joue ensuite afin de ne plus être le dernier ou de ne plus avoir de palet.
Poussez les palets adverses hors-jeu.
Le 1er à marquer 10 points remporte la partie.

1 Plateau – 12 palets de 4 couleurs

Jack Ball



2 joueurs et par équipe.

La coordination sera indispensable pour que les 2 joueurs inversent la position des boules.
En équipes, chronométrez les temps.

1 plateau – 6 boules (3 rouges et 3 naturelles)

Table à l'élastique

2 joueurs

Chaque joueur dispose ses 5 palets le long du côté gauche de son espace de jeu.
A l'aide de la tension de l'élastique par le palet reculé en butée contre le bord du plateau, simultanément, propulsez vos palets dans le camp adverse le plus rapidement possible.
Au cours de la partie, les joueurs ne doivent plus déplacer les palets manuellement.

1 plateau – 10 palets
126 x 45cm

Jeu de l'assiette picarde

2 joueurs ou en équipes

L'objectif est de placer le maximum d'assiettes devant celles du concurrent suivant des règles prédéfinies :
- Déterminez le 1er joueur en lançant la « 1ère du bout » le plus loin possible.
- Ce 1er point marqué, lors du 2nd tir, La 2nde assiette doit rester en retrait de la 1ère.
- Ne faîtes pas tomber d'assiettes avant 5 assiettes jouées au total.
- Ne glissez pas les assiettes dans la bande des 80 cm…
Et tout cela en Picard ! Faire un « beudet », Faire du « bos ».

1 plateau – 14 assiettes
3m x 55 cm

Jenga géant

2 joueurs et en équipes

Un tour géante de 14 étages à démonter d'une seule main, chacun son tour, brique par brique et en la bâtissant encore plus grande en allant !
Chaque étage doit être complet avant d'en élever un suivant.
Faîtes écrouler la tour et c'est perdu !

42 briques de bois

Trappenum

2 à 4 joueurs ou en équipes

Trois manches pour réunir 5 paires d'objets dissimulées dans le trapenum. Chaque objet de chaque paire doit être sorti simultanément par chacun des équipiers. Une première manche sans les cartes mais les deux suivantes, avec les cartes à thème, face imprimée au-dessus de la boîte.
La partie peut se jouer à une table ou en soutenant le trapenum par les bras des 4 joueurs.

1 boîte à 8 trous – 48 cartes – 25 paires d'objets
60 x 60 x 20 cm

Table à 4 élastiques

4 joueurs ou équipes

Le plus rapidement possible, videz votre zone de jeu de vos 5 palets par la propulsion de l'élastique.

1 plateau – 20 palets.

Giroulette*

1 joueur à la fois.

Marquez des points en logeant les billes dans les creux à l'aide de la toupie. Attention, le zéro est éliminatoire.

1 plateau – 1 toupie - 6 billes

Trou madame

2 joueurs ou en équipes.

Faîtes rouler vos palets pour les faire passer sous les arches et marquez les points correspondants.
On peut aussi déterminer un total de points à l'avance.
A jouer au sol, au départ à 4 m de distance puis, s'éloigner.

1 fronton - 10 palets

Memory

2 à 4 joueurs et en équipes

Mémorisez l'emplacement des différents objets cachés sous chaque couvercle afin de réunir des paires.
Petits et grands sont mis à l'épreuve car les cases vides peuvent être refermées une fois les paires trouvées.

1 boîte de 20 casiers – 10 paires d'objets

Tangrams géants

1 ou 2 joueurs et en 1 ou 2 équipes

Reproduisez une forme tirée au sort parmi des cartes.
Casse-tête assuré. Observation obligée !
Toutes les pièces doivent être utilisées.

2 jeux complets : 2 x 7 pièces
1 carré – 1 parallélogramme – 5 triangles.
1 jeu de cartes.

Tour de Hanoï

1 joueur ou une équipe

Selon la légende du temple aux disques sacrés, déplacez séparément tous les disques de la pile du centre en utilisant les colonnes intermédiaires suivant les règles des moines :

- 1 disque à la fois.
- ne jamais déposer un disque sur 1 plus petit.

1 support – 6 palets percés
40 x 15 cm

Cage à billes*

2 à 4 joueurs

Avec patience, stratégie et habileté, retirez le plus de bâtons possible sans faire tomber les billes.

1 Tour - 20 bâtons – 16 billes

Quarto

2 joueurs

Alignez quatre pièces ayant au moins un point commun mais c'est votre adversaire qui vous les donne en allant…
Toutes les pièces sont différentes mais présentent chacune quatre caractères distincts.

1 plateau – 1sac de 16 pièces – 1 règle du jeu.

Grands Dominos

2 à 4 joueurs.

Un jeu très ancien, populaire et simple mais soyez le premier à avoir déposé toutes vos pièces. Jouez suivant les règles classiques (alignez les dominos sous forme de suite de mêmes nombres de points consécutifs) ou changez-les ! Pourquoi ne pas choisir d'obtenir une chaîne représentant une somme de points décroissante ?

28 pièces de bois sur support– règle du jeu.

Alcootest*

1 joueur à la fois.

Un jeu de dextérité qui nous vient d'Irlande, bien utile à la sortie des bars !
A bout de bras, le joueur tient deux tiges souples d'un mètre, munies chacune d'un gobelet.
Faites passer la bille d'un gobelet à l'autre ; mieux vaut être sobre !

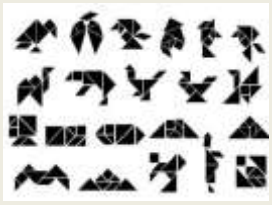
2 tiges à gobelets - 2 billes

Serp'Alphabet

1 à plusieurs joueurs ou en équipes.

Reconstituer ce puzzle alphabet multicolore peut être un jeu d'enfant mais peut devenir un challenge quand on y associe le chronomètre !

Tangram œuf



1 joueur à la fois ou par équipe.

Reproduisez une forme tirée au sort parmi des cartes représentant toutes un oiseau.

1 entourage – 8 pièces de bois – 1 jeu de cartes.

Bamboléo

2 joueurs ou en équipes.

Après les avoir installées, retirez une à une, à chacun votre tour, toutes les pièces du plateau sans le faire tomber.
En cas d'exæquo, pesez les pièces retirées !

1 plateau – 27 pièces de bois – 1 balle de liège – 1 pied.

Mikado géant

2 à 6 joueurs ou en équipes.

Extirpez d'un enchevêtrement le maximum de baguettes et notamment LE Mikado sans faire bouger les autres éléments.

1 carton de rangement – 41 baguettes

Jeu de croquet

1 à 4 joueurs ou en équipes.
Avec adresse et à l'aide d'un maillet, faites parcourir le plus rapidement possible à une boule un parcours délimité par 10 arceaux.
Attention aux « croqueurs » qui peuvent éloigner votre boule en un coup de maître !
1 filet de rangement – 4 maillets – 4 boules – 10 arceaux.

Les p’tits derniers.

La Meule

1 joueur ou en équipes.

Doser votre force pour lancer la roue le plus loin possible sans dépasser la zone 100 sinon, retour à zéro !

1 colonne de lancement 1 meule sur axe – 1 règle du jeu.

Billard japonais

1 joueur ou en équipes.

Lancez une à une les dix boules vers les trous numérotés et, si elles reviennent vers vous, hâtez-vous de les chasser à l’aide d’une autre boule, avant qu’elles n’atteignent la zone de départ !

1 plateau – 10 boules – règle du jeu
200 x 41 x 8 cm

Hamac

1 à 2 joueurs ou en équipes.

Deux petits morceaux de bois mènent la dance pour ce jeu de tactique et de patience…
Réglez-les à votre guise mais il faudra déposer le maximum de boules, ramassées à l’aide de piques, sur le fameux hamac !

1 plateau – 25 boules à jouer – 2 pieux reliés à un boulier – 2 baguettes – règle du jeu.

Jeu des anneaux

1 à 2 joueurs ou en équipes.

Double matériel pour rivaliser d'adresse !

Réalisez le maximum de points en plaçant les anneaux sur les quilles de couleurs correspondantes ! Un peu d'adresse et beaucoup de chance… ou le contraire !
On peut compter les points à chaque anneau enfilé tout de même !

2 x 6 anneaux – 2 supports à 6 pieds – règle du jeu

Elasto'cible

2 joueurs ou en équipes

Les palets sont propulsés à l'aide des élastiques.
Visez la cible !
Les points collectés dépendent de la couleur de cible rejointe !
Mais faut-il encore réussir à atteindre la cible et que l'adversaire ne chasse pas vos palets…

1 plateau - 10 palets – règle du jeu.
125 x 30 cm.

Aéroball

1 à 2 joueurs ou en équipes.

A l'aide d'un jeter de boules, percutez celles suspendues en bout de tables, afin de les enrouler autour d'un des trois axes de valeurs différentes.

On peut aussi compter des points pour chaque boule touchée.
Une variante consiste à réaliser la même opération, à l'aide d'une queue de billard.

1 plateau – 2 boules à jouer – 12 boules suspendues – règle du jeu
125 x 34 cm

Aéroball +
Petit billard japonais et palet anglais

1 à plusieurs joueurs ou en équipes.

2 plateaux de jeux différents s'insèrent dans le plateau de base de l'aéroball.
Ainsi, changez de jeu sans peine, une fois votre partie terminée.

Petit billard japonais :
Lancez une à une les huit boules vers les trous numérotés et, si elles reviennent vers vous, hâtez-vous de les chasser à l'aide d'une autre boule, avant qu'elles n'atteignent la zone de départ !
Petit palet anglais :
5 palets à placer dans chacune des cinq bandes. Trop fort, le palet tombe en dehors de la zone.

1 plateau/ jeu –2 grosses boules – 8 boules - 5 palets – règles des jeux

125 x 34

Jeu du batik

2 joueurs ou en équipes.

Différentes pièces de formes géométriques à insérer tour à tour dans le tableau de plexiglass jusqu'à ne plus en avoir mais sans dépasser le tableau ! Facile ? Pas forcément !
Jeu aux parties rapides mais de réflexion.

1 tableau – 2 x 9 pièces –règle du jeu -45 x 40 cm.

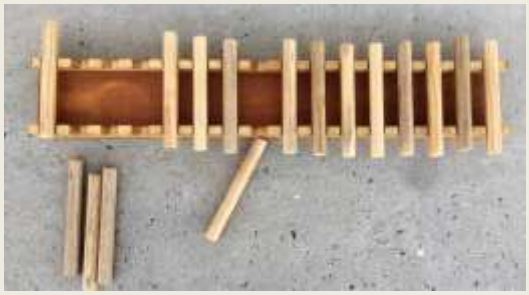
Mini Fakir

1 joueur à la fois

Tout comme dans le grand modèle, tentez votre chance et marquez le plus haut score !
Vous disposez de 8 jetons qui passent dans le dédale de clous pour tomber dans les casiers à points ou à gages.

1 tableau – 8 jetons

Jeu de Nim



2 joueurs ou en équipes.

2 jeux disponibles.

Chacun leur tour, les 2 joueurs ou chaque équipe enlève au choix 1, 2 ou 3 bâtonnets.
Celui qui enlèvera le dernier bâtonnet sera le perdant.

1 plateau - 16 bâtonnets – règle de jeu
81 x 13 cm

Skis picards

En équipes !

2 paires disponibles

Guère besoin de neige pour faire déchausser quelques skieurs !
Un peu d'équilibre et beaucoup de coordination pour franchir la ligne d'arrivée les premiers !

91 x 9 cm

.

Viztaquille

1 joueur à la fois

1o quilles à basculer à l'aide d'une boule de bois.
Le lanceur est directionnel alors il s'agit d'avoir le compas dans l'œil !

1 plateau – 10 quilles – 1 boule – 1 lanceur –

105 x 54 cm

Puissance 4 XL

2 joueurs ou en équipes.

6 lignes et sept colonnes !
L'embarras du choix pour jouer l'un des 42 palets !
Il faudra faire preuve de stratégie pour déjouer la surveillance de l'adversaire et réussir à aligner 4 jetons verticalement, horizontalement ou diagonalement !

1 grille de jeu - 42 jetons - 2 pieds amovibles

La cible*

1 joueur à la fois

7 belles fléchettes dotées de véritables plumes pour une authentique tradition du Nord de la France.

Viser n'est pas gagner ! On peut rapidement le constater dès les premiers lancers !
L'adresse s'impose pour devancer l'équipe adverse ou dépasser son record personnel !

7 fléchettes – 1 cible sur bois -

52 x 46 cm

Le taquin

1 joueur à la fois.

Un ancien jeu indémodable et pas si facile que cela de replacer chacun des 16 carrés numérotés à sa place initiale.
Bien sûr, pour pouvoir faire glisser les carrés, il faut libérer une place.
c'est le 16 qui s'y colle !

16 carrés numérotés – 1 plateau de jeu

Petit tangram

1 ou 2 joueurs et en équipes

Une belle légende à l'origine de ce jeu laisse place à une très vaste imagination mais aussi une grande capacité de réflexion.

A partir de sept pièces, des milliers de figures sont réalisables !

Il est possible aussi de s'affronter et de reproduire les silhouettes proposées par des cartes tirées au sort ou imposées par l'adversaire.

Coffret comprenant cartes et 7 pièces de bois
27 x 20 cm

Dames chinoises*

2, 3, 4, ou 6 joueurs.

Pas si chinoise qu'elle le dit apparemment…

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.
À la différence des dames classiques, le saut se fait sans prise : les pions restent en jeu pendant toute la partie.
A surveiller : les pions des autres joueurs pour progresser le plus vite possible !

1 coffret – 36 pions – 1 tablier de jeu. Règle de jeu.

Le Cogitus

De 1 à 4 joueurs ou en équipes.

32 pions qu'il faut tous placer sur le plateau, verticalement et horizontalement, de façon à ce que chaque nouvelle ligne ou colonne parte ou contienne un pion d'une ligne ou colonne précédente.
La somme de chaque groupe de chiffres doit être inférieure ou égale à une valeur imposée en début de partie.
Par exemple 11, mais avec 15, c'est très facile, et avec 10, très difficile !

A vous de jouer !

1 plateau de jeu – 32 pions

Katamino

1 joueur à la fois ou en équipes.

12 pentaminos sont à votre disposition pour remplir les espaces gradués de la tablette.

La difficulté évolue rapidement en fonction du niveau de jeu choisi surtout qu'il est possible de réaliser des figures ou des formes 3d.
Vous l'aurez compris, il s'agit d'un casse-tête pour tous les âges !

12 pièces de bois – 1 plateau gradué – 1 réglette – Règle du jeu.

La boîte

1à 4 joueurs ou en équipes.

Fermez 1 ou plusieurs clapets numérotés correspondant à votre lancer de dés.

Le joueur qui ne peut fermer aucune boîte arrête de jouer et compte alors la somme des clapets restant à fermer.
Idéal pour aborder ou se remémorer les chiffres et les additions simples !

Le joueur ayant le moins de points gagne.

Partie rapide et accessible à tous !

Plateau de jeu – 2 dés – Règle de jeu

Pentago

2 , 4 joueurs ou en équipes.

Alignez 5 billes de sa couleur et c'est gagné !
Cela parait simple…sauf qu'après chaque déplacement de bille, le joueur tourne également un des 8 petits carrés amovibles constituant le plateau de jeu, d'un quart de tour !
Voilà qui change tous vos plans !
Une bonne concentration ainsi que la maitrise de la géométrie dans l'espace sont plus que nécessaire !

Plateau de jeu 40 cm x 40 cm – 80 billes – règle de jeu

L’équilaby

2 à 4 joueurs ou en équipes.

A 2 ou plus, faîtes avancer la bille depuis le départ juqu’au point d’arrivée.
Facile ? Concentration et coordination sont mises à l’épreuve…

1 plateau – 1 bille.

Mini-pétanque

2 ou 3 joueurs ou en équipes.

Une pétanque qui peut se jouer à la l’intérieur vu la taille de ces véritables boules !
Sur un tapis de préférence mais elles ont tout d’une grande !
Tirez, pointez, le tout est d’être le plus proche possible du « petit".
Sortez le fil à mesurer !

1 coffret – 6 boules – un cochonnet

Bézette

2 à 4 joueurs ou en équipes.

Chacun reçoit un nombre égal d’anneaux, variable en fonction du nombre de participants.

Si un joueur tire 6 - 5 - 4 avec ses trois dés, il se débarrasse de tous ses anneaux sauf un, en les remettant sur la tige. Il a fait bézette !
Si le joueur fait un, deux ou trois AS lors d’un lancer, il se débarrasse de un, deux ou trois anneaux (soit un anneau pour un as) qu’il remet sur la tige.
Si un joueur fait un, deux ou trois SIX, il donne à son voisin de droite, un, deux ou trois anneaux (toujours selon le nombre de six effectués). Les autres coups ne comptent pas et le tour passe au joueur suivant. Le gagnant est celui qui se débarrasse de tous ses anneaux

Billard à clous

1 joueur à la fois

Une des nombreuses variantes du billard.

Hérissé de clous afin de faire dériver les billes du sommet vers la base en tombant peut-être sur une des empreintes numérotés.
Adresse ? Hasard ? Il faudra tout de même savoir doser son lancer à la « tiquette » depuis la ramce de lancement !

Plateau incliné – 3 billes d'acier.

Weykick

2 joueurs ou en équipes

Foot magnétique.

La pièce magnétique placée sous le plateau offre à ce jeu un agrément bien particulier !
Déplacez les pions pour marquer des buts en manipulant les aimants sous le plateau !
Attention de ne pas perdre son joueur en le désaccouplant de son aimant !

1 plateau – 4 pieds – 1 balle

Jeu à souffler

2 joueurs et en équipes.

Un jeu à couper le souffle !

Il ne faudra pas en manquer pour repousser les assauts de l'adversaire et marquer des buts !

1 plateau – 1 balle – 10 pailles

***Uniquement disponible en animation.**