

Catalogue des jeux

Livraison et animation sur demande



1 j : 12€	2 j : 20€	1 j : 8 €	2 j : 12 €
1 j : 10€	2 j : 16€	1 j : 5 €	2 j : 7 €

Hexastique



2 à 6 joueurs ou en équipes.

Propulsez vos palets dans le champ central ou chez l'adversaire et soyez le premier à vous débarrasser de tous les palets, même ceux des autres joueurs arrivés dans votre aire de jeu.

1 plateau – 24 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 joue individuellement, soit chacun de son côté. Le joueur à avoir amené sa bille au sommet en premier 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 17ème siècle en Suisse, donc appelé aussi, jeu du gruyère !

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

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 ou en équipes

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 – règle du jeu.
128 x 54 x 5

Cube multi-jeux*



2 à 4 joueurs ou en équipes.

Quarto, quixo, quoridor, dames, Da-da, puzzle..
Une face, un jeu !

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

1 boîte de 96 pièces et jetons en pochons individuels par jeu - règles des jeux

1 cube –Boîte d'accessoires – Règles de jeux

31 x 31 cm

Palet pétanque



2 à 4 joueurs ou en équipes.

3 palets de même couleur pour chacun des joueurs.

Tour à tour, jouez votre 1^{er} 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 1^{er} à marquer 10 points remporte la partie.

1 Plateau – 12 palets de 4 couleurs différentes – règle du jeu

200 x 40 x 7 cm

Jack Ball



2 joueurs ou en équipes.

La coordination sera indispensable pour que les 2 joueurs inversent la position initiale des boules de couleur.

En équipes, chronométrez les temps.

1 plateau – 6 boules (3 rouges et 3 naturelles) - règle du jeu

50 x 79 x 4 cm

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 – règle du jeu

102 x 53 x 6 cm

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 1^{er} joueur en lançant la « 1^{ère} du bout » le plus loin possible.
 - Ce 1^{er} point marqué, lors du 2nd tir, La 2^{nde} assiette doit rester en retrait de la 1^{ère}.
 - Ne faites 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 - règle du jeu

3m x 55 cm

Jenga géant



2 joueurs et en équipes

Un tour géant 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.

Faites écrouler la tour et c'est perdu !

60 briques de bois - règle du jeu –

Caisse de transport 60x40x11 cm

Trapenum



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 - règle du jeu

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 – règle du jeu

65 x 65 cm

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-

***Uniquement disponible en animation.**

*

Trou madame



2 joueurs ou en équipes.

Fâites 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 - 5 palets - règle du jeu

85 x 40 31 cm

Memory



2 à 4 joueurs et en équipes

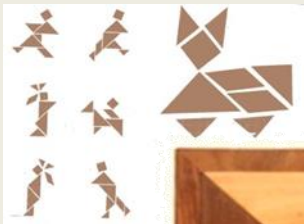
Mémorisez l'emplacement des différents objets cachés sous chaque couvercle afin de réunir des paires.

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 – règle du jeu.

45 x 40 x 4 cm

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 – règle du jeu

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 – règle de jeu

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 - règle du jeu

***Uniquement disponible en animation.**

*

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 – 1 sac de 16 pièces – 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 - règle du jeu

***Uniquement disponible en animation.**

Serp'Alphabet

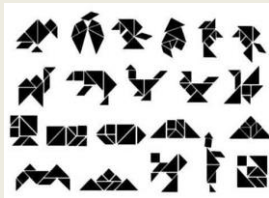


1 à plusieurs joueurs ou en équipes.

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

26 pièces

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 -
règle du jeu

26 x 19 cm

Bamboléo



2 joueurs ou en équipes.

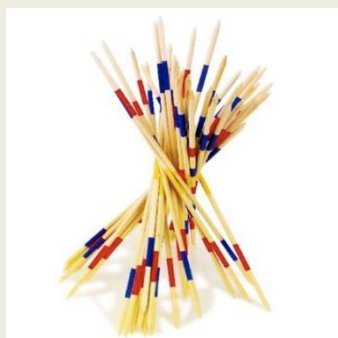
Après les avoir installées, retirez une à une, à
chacun votre tour, toutes les pièces du plateau
sans le faire tomber.

En cas d'exæquo, pesez les pièces retirées !

1 plateau – 27 pièces de bois – 1 balle de liège – 1
pied - règle du jeu

36 cm – Ø 32

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 sac de jute – 41 baguettes – Règle du jeu

65 cm

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 – Règle du jeu

87 cm

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 !

Suivant l'inclinaison de son emplacement d'installation, la tâche n'est pas forcément aisée !

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 la boule lancée ne se loge pas mais revient vers vous, hâtez-vous de la chasser à l'aide d'une autre boule avant qu'elle n'atteigne la zone de départ !

Toute boule touchant la barre de lancement à son retour est définitivement perdue.

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 danse 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.

98 x 40 x 9 cm

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

53 x 41 x 23 cm

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.

126 x 34 x 4 cm.

Aérobball



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

122 x 34 x 5 cm + 37 x 16 cm

Aéroboll + Petit billard japonais et palet anglais



1 à plusieurs joueurs ou en équipes.

*tarif spécial : 3 jeux = 16 €

2 plateaux de jeux différents s'insèrent dans le plateau de base de l'aéroboll.

Ainsi, changez de jeu sans peine, une fois votre partie terminée.

Petit billard japonais :

Lancez une à une les sept 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 et ne plus être jouables !

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 - 7 boules - 5 palets – 1 boulier de 12 boules suspendues - règles des jeux

122 x 34 x 4 cm

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.

47 x 40 x 17 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 – 4 jetons – règle du jeu.

56 x 25 x 7 cm

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



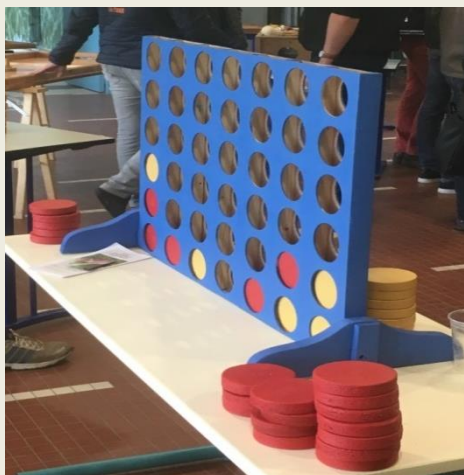
1 joueur à la fois

10 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 – règle du jeu.

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 – règle de jeu

86 x 57 x 3 cm

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 – règle de jeu

52 x 46 cm

***Uniquement disponible en animation**

Le taquin



1 joueur à la fois.

Un ancien jeu indémodable et pas si facile que cela : placez chacun des 15 carrés numérotés à leur place initiale.

Bien sûr, juste par glissements des carrés !

Petit bonus, chaque colonne doit être égale au même nombre !

15 carrés numérotés – 1 plateau de jeu – règle de jeu

40 x 40 x 3 cm

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...

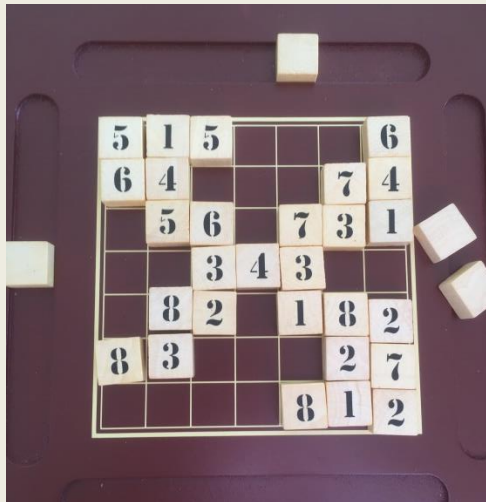
Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ. Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.

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 – règle du jeu.

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



1 à 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 !

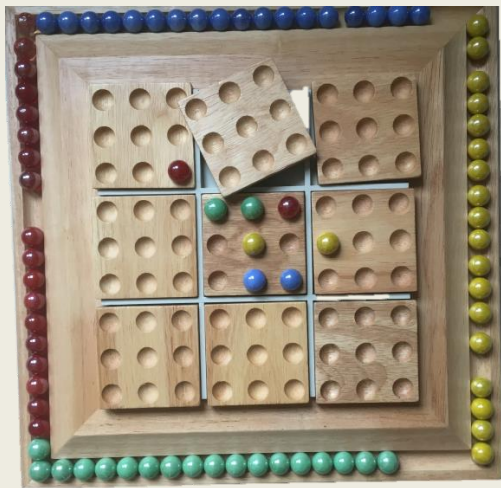
Le joueur ayant le moins de points gagne.

Partie rapide et accessible à tous !

Plateau de jeu – 2 dés – Règle de jeu

43 x 43 x 3 cm

Pentago



2, 4 joueurs ou en équipes.

Alignez 5 billes de sa couleur et c'est gagné !
Cela paraît 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 maîtrise de la géométrie dans l'espace sont plus que nécessaires !

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

L'équilaby



2 à 4 joueurs ou en équipes.

2 modèles : le petit

19 x 13 cm

ou le grand

38 x 29 cm

A 2 ou plus, faites avancer la bille depuis le départ jusqu'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.

Elle a tout d'une grande ! 13 points et c'est gagné !

Une pétanque qui peut se jouer à l'intérieur, sur un tapis, vu la taille des véritables boules miniatures !

Ou en extérieur sur le plateau de jeu.

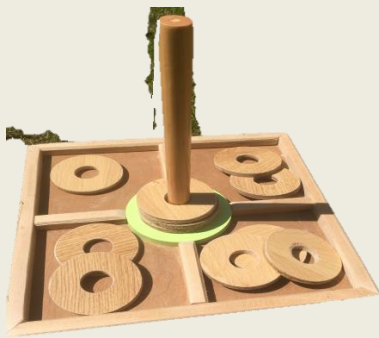
Tirez, pointez ; le tout est d'être le plus proche possible du "petit".

Sortez le fil à mesurer !

1 coffret – 6 boules – un cochonnet – 1 plateau – règle du jeu.

200 x 64 x 5 cm

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 fait 6 - 5 - 4 avec ses trois dés, il se débarrasse de tous ses anneaux sauf un, en les remettant sur la tige en s'écriant bézette 1 !

Si le joueur fait un, deux ou trois 1 lors d'un lancer, il se débarrasse de un, deux ou trois anneaux (soit un anneau par 1) qu'il remet sur la tige.

Si un joueur fait un, deux ou trois 6, il donne à son voisin de droite, un, deux ou trois anneaux (toujours selon le nombre de 6 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.

1 plateau avec un axe – 32 palets percés – 3 dés – règle de jeu

Billard à clous



1 joueur à la fois

Une des nombreuses variantes du billard.

Celui-ci est hérissé de clous afin de faire dériver les billes du sommet vers la base en tombant peut-être sur une des empreintes numérotées.

Adresse ? Hasard ? Il faudra tout de même savoir doser son lancer à la « tiquette » depuis la rampe de lancement !

1 plateau incliné – 3 billes d'acier dans un compartiment fermé par une réglette – règle de jeu

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 – règle du jeu.

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 – règle de jeu

Les équi-planches



1 joueur à la fois

1 jeu

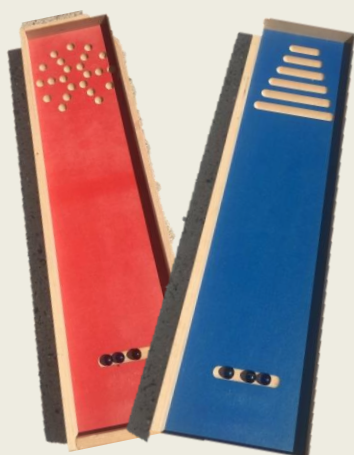
2 jeux

L'art de l'équilibre !

Persévérance et coordination sont mises à l'épreuve pour parvenir à guider la bille. Le premier à bien placer sa ou ses billes est le champion de l'équilibre !

2 plateaux labyrinthes – 2 billes

Billard réversible ou Roule ta bille



1 joueur à la fois ou en équipes.

Deux jeux en un à poser au sol ou sur une table.

Le joueur dispose de trois billes à lancer au mieux afin d'atteindre les emplacements les plus difficiles.

1 plateau – 3 billes – règle de jeu

Billard savoyard



1 joueur à la fois ou en équipes

A l'aide d'une queue de billard miniature ou encore, à la main, il s'agit de viser les cavités de couleurs et d'y loger les billes.

A chaque couleur sa valeur de points....

1 plateau – 3 grosses billes – une queue de billard – règle de jeu

Billard à barres



1 joueur à la fois

Il s'agit d'écarter les 2 barres très délicatement afin de déplacer la bille vers le nombre de points le plus élevé.

Un peu d'entraînement est souvent nécessaire !

1 roll up – 1 grosse bille métallique – règle de jeu

Jeu de puces



2 à 4 joueurs ou en équipes

Propulsez le plus possible de vos jetons dans la coupe centrale grâce aux lanceurs qui n'ont pas tous la même résistance.

Beaucoup plus facile à dire qu'à faire !
question de dosage...

1 plateau octogonal 30 cm – 16 jetons – règle de jeu

Crokinole



2 à 6 joueurs ou en équipes

A l'aide de pichenettes, soyez le premier à atteindre le score final de 100 points.

Suivant la zone de jeu atteinte, cumulez de 0 à 20 points mais attention, il vous faudra également déduire les points des adversaires !

Il est interdit de se déplacer ou de déplacer le jeu évidemment !

1 plateau réversible – 36 jetons – règle de jeu

Ø 76

Remonte balle de table



1 à 2 joueurs ou en équipes

être le premier à faire atteindre à la bille le haut du tableau.

Ce jeu peut se jouer seul ou à deux, en tenant chacun une seule extrémité d'une des deux cordelettes.

Et pourquoi pas mettre en route le chronomètre pour un challenge ?

1 tableau – 2 billes – règle de jeu

Zig-Zag incliné



1 joueur à la fois ou en équipes

Une planche inclinée, percée de plus de 80 trous !

Il s'agit de faire dérouler efficacement, une à une, ses 5 billes le long de la réglette mobile pour atteindre le plus rapidement possible la dernière rangée de trous dotée de 100 points.

S'imposer un temps maximum vous tente ?

1 caisson incliné – 5 billes – règle de jeu

Billard à bosse percée



2 joueurs à la fois ou en équipes

A l'aide de queues de billard ou à la main, il s'agit de viser les cavités de son camp et d'y loger 5 boules.

Vous jouez simultanément ; attention de ne pas offrir boules ou points à l'adversaire car la bosse de ce billard est vite franchie !

Question d'adresse et de dosage...

1 plateau 2m x 0.50m

10 boules de billard – 2 queues de billard – règle de jeu

Mange-pions



2 joueurs à la fois ou en équipes

Logé dans sa boîte d'antan, le mange-pions offre ses 36 palets à partager et dont se débarrasser le premier.

A l'aide du lancer de dé, chacun votre tour, placez votre palet dans le logement au chiffre correspondant.

En cas de 6, vous pouvez jouer une seconde fois mais, si la place visée est occupée, il faudra récupérer le palet déjà en place et ne pas y déposer le vôtre. Chacun sa chance !

1 boîte en bois de 25 x 19 x 12 cm

36 palets – 1 dé – plaque de jeu amovible – règle de jeu

Sabots du petit Poucet



1 joueur à la fois ou en équipes

Dérivé de nombreux jeux régionaux utilisant les sabots, ce jeu appelle concentration et adresse et précision pour atteindre son objectif.

Tout droit sorti du recyclage, ce jeu réunit petits et grands !

1 planche garnie de 4 sabots en bois – Cailloux – règle de jeu

Code couleurs à rebond

1 joueur à la fois ou en équipes



Chaque casier correspond à une couleur auquel un nombre de points dissimulés dans la boîte a été ajouté.

Un joueur ou une équipe décide secrètement d'un code couleurs et la partie adverse tachera de le deviner et de marquer les bonnes cases en y logeant les balles à rebond.

Pas facile...

Mais on peut décider d'y jouer plus simplement en tentant de loger ses balles pour établir le meilleur score.

1 caisson percé – 5 balles à rebond – règle de jeu