

NOS JEUX

Jouons Ensemble

SOMMAIRE

Jeux surdimensionnés	3
Jeux de construction	15
Jeux de société	20
Jeux pour enfants	20
Jeux en famille	23
Jeux d'ambiance	26
Jeux confirmés	29
Jeux coopératifs & jeux d'enquête	32
Jeux à 2	35
Malles et figurines	37
Détails de location et contacts	39

JEUX SURDIMENSIONNÉS

Pour connaître le prix de location d'un jeu surdimensionné, référez-vous à la couleur de la pastille et rendez-vous à la fin du catalogue ;).

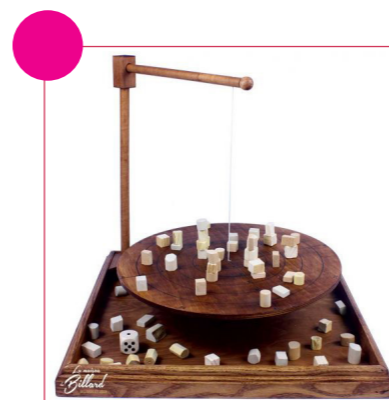


Planche à rebond 4 joueurs

Le but est de se débarrasser le plus vite possible de tous ses palets uniquement à l'aide de l'élastique. Il n'y a pas de tour de jeu, les joueurs lancent leurs palets en même temps, le plus rapidement possible. L'équipe gagnante sera la première qui parviendra à vider son camp de tous les palets.

- Dimensions : 77,5 x 122 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)

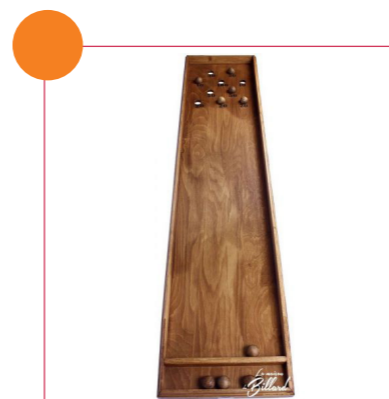


Jeu d'équilibre - Jeu Bomboléo

Ce jeu en bois fabriqué de manière artisanale vous demandera de l'habileté mais aussi de la réflexion. Chaque joueur possède 1/4 du jeu, et jouera uniquement sur son quart de jeu. Le joueur lance le dés et place une pièce de bois sur le plateau dans la zone correspondante au chiffre donné par le dé. Le but est de ne pas faire basculer le plateau pour ne pas faire tomber les pièces posées. Mais attention, le poids des pièces ne sont pas toutes les mêmes, il faudra donc être vigilant et bien les choisir.

- Dimensions : 51 x 51 x 46 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)

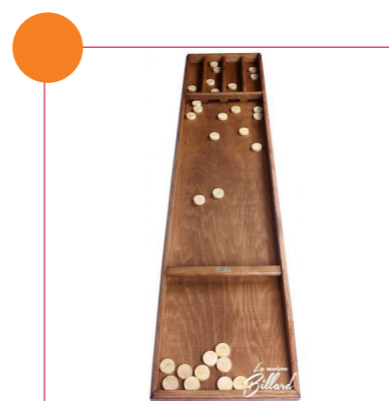


Billard japonais - 2M

Il faut placer les 10 boules dans la zone de réserve au début du jeu. Le but est de propulser à la main, les boules une à une dans les trous numérotés et totaliser le maximum de points. Toute boule tombée à terre sera retirée du jeu. Quand il n'y a plus de boule dans la zone de réserve, on totalise la valeur des points. La partie peut se jouer individuellement ou par équipe. Le joueur ou l'équipe ayant obtenu le total le plus haut sera déclaré vainqueur.

- Dimensions : 200 x 45 x 8 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Billard hollandais - 2M

Le but du jeu est de faire glisser les 30 palets individuellement dans les quatre casiers par un mouvement du bras et du poignet. Chaque joueur dispose de 3 essais pour faire rentrer un maximum de palets dans les casiers. Les palets qui ne rentrent pas directement dans les casiers peuvent être poussés par les palets suivants, comme le principe du billard.

Ce jeu, aussi appelé «Sjoelbak» est un jeu d'adresse très convivial qui convient à tous les âges et peut se jouer seul ou à plusieurs.

- Dimensions : 200 x 45 x 8 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS



Trapenum

Dans la boîte se trouve des paires d'objets en tout genre, ils sont cachés par un couvercle et les joueurs ne peuvent pas voir ce qu'il y a à l'intérieur. Tour à tour, les joueurs retournent une carte indiquant de manière directe ou indirecte l'objet à trouver. Les joueurs doivent donc mettre leur main à l'intérieur de la boîte pour essayer de trouver l'objet correspond, et ce, le plus rapidement possible. Il existe d'autres types de cartes qui consistent à relever des défis ou qui pénalise le joueur l'ayant piochée.

- Dimensions : 50 x 50 x 19 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Barik

Par équipe ou un contre un, et à l'aide des baguettes, l'objectif est de lancer tous les tonneaux dans le camp d'adverse. Le premier qui réussit à débarrasser son camp des barriques gagne. Un jeu en bois drôle et tonique.

- Dimensions : 71,5 x 46 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Birdy Wall :

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 !

- Dimensions : 49,5 x 35 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4

[En savoir plus](#)

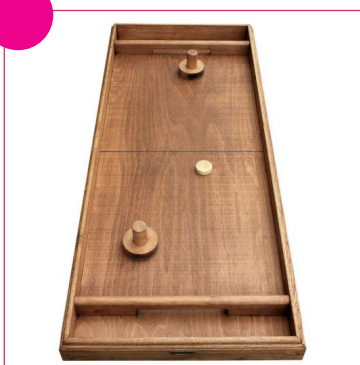


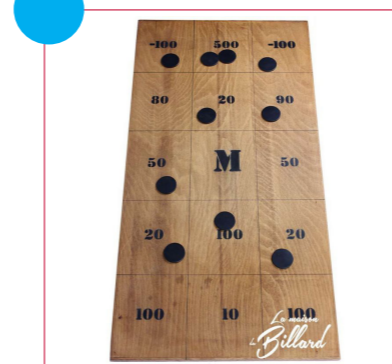
Table à glisser

À l'aide d'une pièce, on tire au sort le joueur qui engagera la partie. Le but est de mettre le palet dans le camp adverse tout en protégeant son propre but. A chaque fois qu'un but est marqué, le joueur gagne 1 point. Tous les coups directs et indirects sont permis. Le premier joueur à marquer 10 points remporte la partie.

- Dimensions : 122 x 51 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS

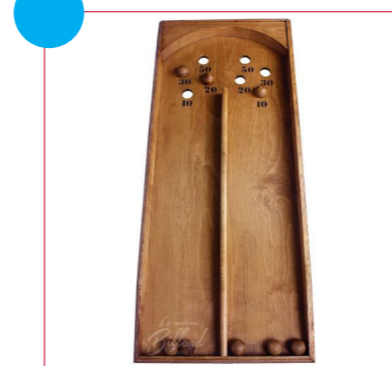


Plateau Suisse

Le principe est simple : chaque joueur lance 10 palets à plat sur le plateau dans le but de marquer un maximum de points. Cependant, le joueur devra faire attention afin d'éviter la case malus «M» qui annule tous les points. Le joueur devra continuer la partie avec les palets qui lui reste. Quand tous les palets sont lancés, les joueurs comptent leur points. Celui ayant le plus de points remporte la partie.

- Dimensions : 101 x 51 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Double chinois

Ce jeu possède 2 façons de jouer :

On ne tient pas compte des points. Les joueurs disposent chacun d'un couleur et de 4 boules en bois. Les joueurs vont tenter d'être le premier à remplir les 4 trous de leur couleur par une bille. Il faut faire attention à ne pas lancer les boules trop fort pour ne pas qu'elles se retrouvent dans le camp adverse. Si l'un des joueurs n'a plus de boule, il devra attendre qu'une bille revienne dans son camp.

Les parties sont plus courtes et vous pouvez vous munir d'un minuteur qui vous laissera entre 1 et 2 minutes pour tenter de faire un maximum de points. Une fois le temps écoulé, on compte les points de chaque joueur. Celui ayant fait le plus grand nombre de points remporte la partie.

- Dimensions : 122 x 51 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Puissance 4 géant

Chaque joueur pose un palet à tour de rôle entre les cloisons. Le but est d'aligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale. Le premier qui construit une ligne gagne la partie.

- Dimensions : 90 x 95 cm
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 2 ans

[En savoir plus](#)



Billard à palets

Chaque joueur fait glisser ses 30 palets en direction des trous à l'aide d'autres palets. Néanmoins, attention de ne pas tirer trop fort, car après les trous qui vous font gagner des points, se trouve la case O. Lorsque tous les palets ont été joués, ouvrez le tiroir pour faire le total des points, et passez la main au suivant.

- Dimension : 250 x 62 cm (155 x 62 cm plié)
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS

Memory Billes

Ce jeu oppose 2 joueurs : avant de commencer les joueurs placent chacun leur tour une bille au milieu du jeu. Le principe est simple : les joueurs ont une minute pour retenir l'ordre de couleur des billes situées au milieu. Ensuite on referme le couvercle et les joueurs recomposent la ligne à l'aide de leur réserve billes. Pour compter les points ; soit on découvre les billes une par une et le premier joueur à faire une erreur perd la partie, soit celui qui a le plus de billes aux bons emplacements remporte la partie.

- Dimensions : 60 x 25cm
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Cornole

Le but est de gagner un maximum de points en lançant 3 sacs dans les trous numérotés. La première équipe lance les sacs à la 1ère manche. Puis la deuxième équipe compte les points et récupère les sacs avant de les lancer à son tour lors de la 2ème manche. L'équipe ayant obtenu le plus de points remporte la partie.

- Dimensions : 101 x 51 x 19 cm
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 3 ans.

[En savoir plus](#)



Curling

Les joueurs s'affrontent par équipe de 2 ou en 1 contre 1. L'équipe qui lance le curling le plus proche du centre de la cible choisit qui débute la partie. À l'aide du lanceur on fait rouler le curling en direction du centre de la cible. La zone de lancement ne doit pas dépasser la zone de marquage des points. Chaque équipe lance son premier curling à tour de rôle. Dès que l'un des curlings se trouve le plus proche du centre, c'est alors au tour de l'adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les curlings soient joués. Ne compte que les curlings qui touchent la cible, et ne marque de points que l'équipe dont un de ses curlings se trouve le plus près du centre de la cible.

- Dimensions : 96 x 27 x 4 cm
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Jeu des bâtonnets

Les joueurs doivent retirer chacun leur tour 1, 2 ou 3 bâtonnets. L'objectif est simple ; ne pas être celui qui retirera le dernier bâtonnet restant.

- Dimensions : 56 x 22 cm
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



JEUX SURDIMENSIONNÉS

Molkky

Les règles du jeu sont simples, mais elles demanderont de l'adresse de la part des joueurs. En début de partie, les quilles du Number Kubk sont regroupées et les joueurs tracent une ligne de lancement située entre 3 et 4 mètres des blocs de bois. Le molkky est le bâton de bois avec lequel les joueurs devront percuter les quilles. Les quilles renversées comptabilisent des points. Le jeu se complique donc au fur et à mesure, plus la partie avance et plus elle demandera de l'habileté de la part des joueurs. Le premier à atteindre 50 points remporte la partie ! Attention si une équipe ou un joueur marque plus de 50 points alors une pénalité de 25 points sera appliquée !

- Contenu du Molkky : 12 quilles en bois numérotées (14 cm), 1 bâton perceur, 1 sac en coton pour le rangement, 1 règle du jeu
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)



Fermez la boîte géant

Après avoir lancé les dés, le joueur ferme les clapets dont les chiffres correspondent au tirage, soit en prenant séparément les 2 points de chaque dé, soit en les additionnant. Les possibilités se réduisent au fur et à mesure. Un jeu en bois qui allie le calcul et le hasard.

- Dimension : 51 x 51 x 9 cm
- À partir de 2 ans
- Nombre de joueurs : 2 et +

[En savoir plus](#)



Kubb (Jeu du roi)

Le jeu se fait sur un terrain de 8 mètres sur 5, le Kubb Roi est placé au centre et les kubb valets sont placés en bout de terrain (5 par équipe). Les lignes de bases de tir se placent derrière les valets. Pour déterminer l'équipe ou le joueur qui débutera, chaque camp doit lancer un bâton en direction du roi, celui qui le place le plus près du Kubb Roi commence la partie. Le but est d'abattre les kubb valets de l'adversaire pour ensuite attaquer le roi. La première équipe à abattre le roi remporte la partie.

- Contenu du Kubb : 10 soldats, 1 roi, 6 bâtons, 4 piquets de délimitation de terrain, 1 sac de rangement, 1 règle du jeu
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 7 ans.

[En savoir plus](#)



Jeu en bois gryère XXL

Le célèbre jeu de Gruyère 2 joueurs. Idéal pour créer des animations avec enfants. Un jouet en bois où les jeunes devront tirer sur les ficelles pour orienter une bille le long d'un labyrinthe. Le but est de faire arriver la bille au sommet du jeu. Ce jeu allie finesse et stratégie et nécessite à la fois concentration et focus (instant court mais intense), idéal pour le développement de la motricité fine des enfants.

- Dimensions : 120 x 58 cm
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 4 ans.

[En savoir plus](#)



JEUX SURDIMENSIONNÉS

Grande tour

Les joueurs retirent une brique à la fois de la tour pour la replacer à son sommet sans lui faire perdre son équilibre. Ce jeu d'adresse demande de l'attention et de la dextérité : il faut garder l'équilibre de la tour en jouant. Le gagnant est le dernier joueur à avoir déplacé une pièce en bois sans faire tomber la tour. Le placement des briques sur la tour se fait perpendiculairement aux briques situées à l'étage inférieur. Chaque étage est composé de 3 pièces en bois rectangulaires.

- Dimensions : Tour : 15 x 15 x 60 cm / Brique : 15 x 53 cm
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)



Blason cible

Ce jeu de lancer d'anneaux est un excellent jeu d'adresse en bois pour jouer en famille ou entre amis. Il peut s'accrocher au mur, ou se poser sur une table, le pied est fourni. Les joueurs déterminent une ligne de tir et lancent chacun à leur tour les 9 anneaux. Le gagnant sera celui qui aura réalisé le plus haut score.

- Dimensions : 29 x 48 cm
- Nombre joueurs : 1 et +
- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)



Laby Toupies

Le but est de faire tourner les toupies et de les diriger dans les trous avant qu'elles ne s'arrêtent de tourner. On dirige les toupies en prenant la base du jeu dans les mains.

- Dimensions : 60 x 25 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



GamePlak'® (x4)

Un tapis de jeu pour billes souple et coloré à emporter partout.

Assemblez les GamePlak' entre elles pour faire des grands circuits de billes et inventer les règles que vous voulez. Le nombre de joueurs peut alors se démultiplier pour faire des parties géantes.

Idée de règle : placez votre bille dans un angle de la GamePlak'. Chacun son tour avec son doigt, il faut essayer d'amener une des billes au centre. Celui qui réussit à placer la dernière bille en jeu gagne les 2 billes ! Si la bille sort de la GamePlak', elle retourne dans un angle !

- Dimensions : 35 cm x 35 cm
- Nombre de joueurs : 16
- À partir de 3 ans.

[En savoir plus](#)



JEUX SURDIMENSIONNÉS

Maxi plouf grenouille

Déterminez un point de départ et un point d'arrivée. Chacun leur tour, les joueurs piochent une baguette dans la boîte et avancent leurs grenouilles de la longueur de la baguette. Malheureusement, si l'on pioche la baguette rouge, on n'avance pas ce tour... Il faut remettre la baguette utilisée dans la boîte à chaque fois puis faire tourner la boîte pour ne pas repérer les emplacements des baguettes. Le joueur dont la grenouille arrive la première à la mare remporte la partie.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)

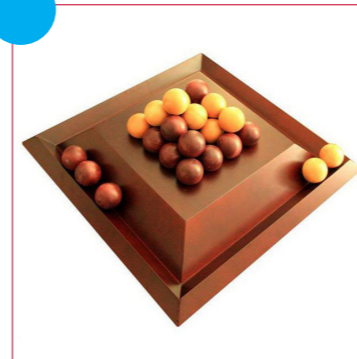


Pylos version géante

Au début de la partie, les deux joueurs reçoivent chacun 15 billes qu'ils doivent disposer tour à tour sur le plateau, en forme de pyramide. Deux principes simples permettent d'économiser des billes : déplacer une bille déjà jouée, en la montant d'un ou plusieurs niveaux, ou réaliser un carré à sa couleur, ce qui autorise à reprendre deux billes sur le plateau. Celui qui économise le plus de billes gagne la partie en posant la dernière au sommet de la pyramide.

- Dimension : 64 x 64 x 11 cm
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Tasso géant

Placez un bâtonnet en bois soit à plat sur le socle, soit en équilibre sur deux autres bâtonnet ... qui n'en supportent déjà pas d'autres ! Simple et efficace.

- Dimension : 60 cm de diamètre.
- Nombre de joueurs : 2 à 6
- À partir de 7 ans

[En savoir plus](#)



Weykick football (2 joueurs)

Le plateau de weykick étant surélevé, placez vos mains sous le jeu et grâce aux poignées magnétiques déplacez vos personnages qui possèdent aussi une base magnétique. Une barre placée sous le plateau empêchera tout conflit en évitant aux joueurs d'aller dans la zone adverse, l'objectif étant de mettre le maximum de but possible dans le camp adverse.

Les parties de Weykick sont frénétiques, endiablées et passionnantes. En faisant appel tant aux garçons qu'aux filles, ce jeu de grande qualité est idéal pour des familles avec ou sans fans de football qu'ils soient petits ou grands.

- Dimensions : 71 x 46 cm
- Nombre de joueurs : 2
- A partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



JEUX SURDIMENSIONNÉS

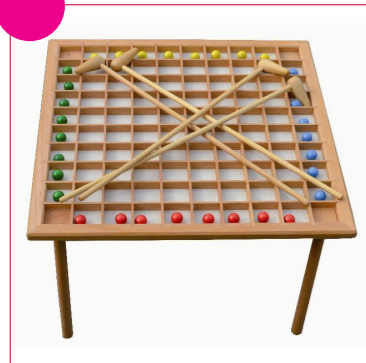


Crokinole

Deux joueurs, ou deux équipes de deux, s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer vos palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points. Pour valider votre tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le vôtre retiré du plateau.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 6 ans

[En savoir plus](#)



Piraten Billard

Le damier du billard des pirates est divisé en de nombreuses cases. Le fond est constitué par une toile de lin tendue. On tape les boules par dessous, avec les battes, pour les amener le plus vite possible au but (la ligne opposée). Attention de ne pas taper trop fort, car les boules qui sortent du jeu seront perdues. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a totalisé le plus grand nombre de points. Ambiance garantie !

- Dimensions : 50 x 50 x 40 cm
- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Arbos Géant

Arbos Géant est un jeu d'habileté tout en bois d'arbre qui reproduit la croissance... d'un arbre de 50 cm. Tout le monde commence avec le même nombre de pièces. Le but du jeu est d'être le premier à ne plus en avoir. Chacun son tour, chaque joueur doit placer sur l'arbre une des pièces de son tas. Sachant que les pièces ne s'enclenchent pas « parfaitement » mais restent mobiles, il se peut que des pièces tombent. Le tronc instable n'arrange rien... Le joueur fautif les reprendra pour lui. Le gagnant est le premier joueur à s'être débarrassé de tous ses éléments, branches et feuilles.

- Dimensions : 60 cm de hauteur
- Nombre de joueurs : 1 à 6
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)



Triangle Anneaux Quilles

Avant de jouer, vous devez placer les quilles en bois sur leur socle et tirer une ligne à 4 mètres du jeu. Une fois que tout est en place, vous devez lancer les 6 anneaux en direction des quilles. Les quilles ont 4 hauteurs différentes. La plus grande apportent 100 points puis 50, puis 20 et la plus petite apporte 10 points. Les joueurs jouent chacun leur tour leurs 6 anneaux, les parties se jouent en 3 manches. Celui qui marque le plus de points remporte la partie.

- Dimensions : 50 x 50 x 10cm
- Nombre de joueurs : 2 minimum
- À partir de 5 ans.

JEUX SURDIMENSIONNÉS



Carrom 83cm

Ce jeu en bois, dont les règles ressemblent à celles du billard anglais, offre des heures de convivialité aux enfants comme aux adultes.

Le but du jeu est de mettre les neuf pions de sa couleur dans n'importe lequel des quatre trous avant son adversaire et de faire en sorte que l'un des deux camps ait également rentré la rouge avant la fin de la partie. Il faut pour cela les percuter à l'aide d'un palet (ou striker en anglais) que l'on déplace sur la zone de tir située face à soi.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 8 ans.

[En savoir plus](#)



Quixo Géant

Ce jeu allie un système de déplacement très original et un principe de jeu très simple, qui lui ont valu entre autres l'Oscar du Jouet en France.

Les 25 cubes sont prisonniers du plateau : chaque cube possède 4 faces neutres, une face marquée d'une croix, une face marquée d'un rond. Au départ, les cubes sont disposés faces supérieures neutres.

Chacun à son tour saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque (croix ou rond), le replace avec sa marque sur la face supérieure (en poussant sur une rangée incomplète ; le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 6 ans.

[En savoir plus](#)



Trou-Madame

Les joueurs doivent envoyer les boules en direction des arcades, en cherchant à marquer le maximum de points. Plusieurs modes de décompte des points :

- Obtenir 31 points avec trois boules, ou approcher ce score au plus près. Les joueurs qui dépassent sont éliminés.
- Jouer en 100 points. Le joueur dépassant ce score ne perd pas, mais les points supplémentaires comptent pour la partie suivante.
- Jouer en 100 points, mais celui qui dépasse ce score revient à 50 points.

- Dimensions : 64 x 30 x 64
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 3 ans.

[En savoir plus](#)



Tumblin-Dice (Medium)

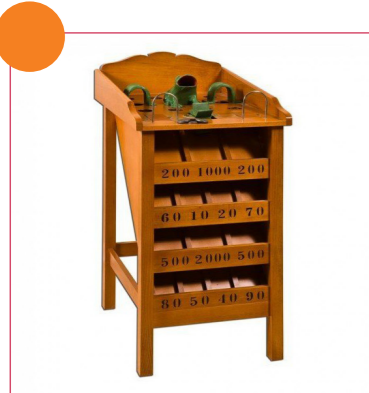
Avec Tumblin-Dice Medium, votre habileté et vos nerfs seront mis à rude épreuve !

À tour de rôle, chaque joueur lance un de ses dés à l'aide d'une pichenette, afin de l'envoyer le plus loin possible sur le plateau de jeu tout en essayant d'éjecter les dés adverses qui se trouvent sur son chemin. Le but du jeu est de marquer plus de points que ses adversaires une fois lancés les dés de tous les joueurs.

- Dimensions : 50 x 30 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 7 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS



Jeu de la grenouille (14 trous)

Le jeu de grenouille (appelé parfois jeu du tonneau) est un jeu d'adresse, de précision et d'équipe, vieux de plusieurs siècles. Modèle traditionnel. Le but est de marquer le plus de points en lançant ses palets dans les meilleurs trous.

- Dimensions : 90 x 45 x 56 cm
- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Billard à rebond

Lancer les 5 palets vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas de l'autre côté du jeu pour marquer des points. Seul ou en multi-joueurs, ce jouet en bois traditionnel réunira jeunes et adultes autour d'un jeu commun ! Lancez les 5 palets vers le haut afin qu'ils rebondissent sur les deux élastiques et reviennent vers le bas de l'autre côté du jeu...

- Dimensions : 122 x 51 cm
- Nombre de joueurs : 1 et +
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Dobble XXL

Redécouvrez le célèbre jeu Dobble dans une version XXL surdimensionnée, pour jouer en famille et en extérieur ! Cette nouvelle expérience de Dobble propose toujours 5 règles variées, simples et efficaces. À la différence près que les 20 cartes de cette édition ont un diamètre de 50 centimètres. Annoncer le symbole unique, commun entre deux cartes, donnera lieu à des acrobaties aussi fun qu'improbables ! Cette version saisonnière de Dobble est parfaite pour les fêtes ou les pique-niques !

- Contenu : 20 cartes de 50 cm de diamètre, en plastique antidérapant.
- Nombre de joueurs : 2 à 8
- À partir de 6 ans

[En savoir plus](#)



Planche d'équilibre

La planche d'équilibre en bois avec labyrinthe est à la fois un exercice d'équilibre et de patience. Cette planche d'équilibre devient incontournable dans les activités des enfants. L'enfant exerce son équilibre par des mouvements du corps afin de guider les billes en bois colorées au travers du labyrinthe. Cet exercice va stimuler la maîtrise du corps, la curiosité, la patience et la persévérance.

- Dimensions : environ 45 x 30 x 6 cm
- À partir de 3 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS

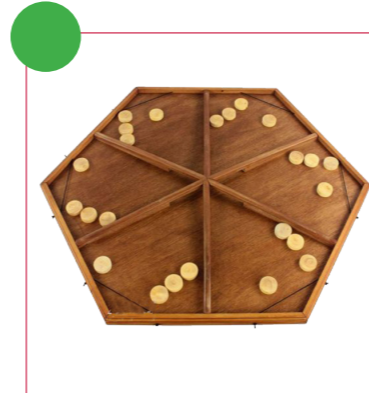


Planche à rebond 4 joueurs (hexagonale)

Les joueurs décident au départ le score atteindre pour gagner la partie. On tire au sort celui qui engage. A l'aide de la poignée on doit essayer d'envoyer le palet dans les buts adverses. Il est interdit de franchir la ligne centrale (invisible) avec sa poignée et d'obstruer les cages avec son bras.

- Dimensions : 70 x 70 cm
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 5 ans.

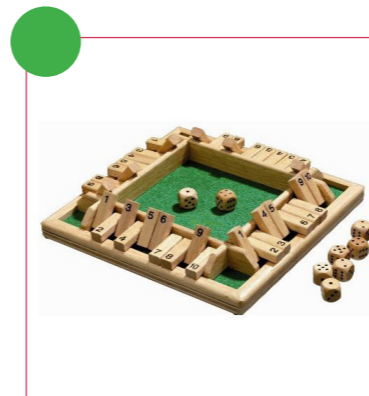
[En savoir plus](#)



La Minche

Un jeu sportif traditionnel vendéen: la Minche. Élément vivant de la culture vendéenne, le jeu de la Minche développe patience et adresse. Côté tactique, on doit renverser la Minche pour récupérer une mise ou construire son jeu en fonction de l'adversaire. La Minche se déroulait dans les années 50 environ. Le dimanche, les jeunes gens travaillant en ferme la semaine, jouaient à ce jeu quelque peu rugueux et original. Pour jouer, il faut une Minche en bois de 50 cm de long et de 10 cm de diamètre. Celle-ci est posée à 10/15 mètres de la zone de lancer, délimité par « la limite » (un bois ou chevron de 4 mètres de long).

[En savoir plus](#)

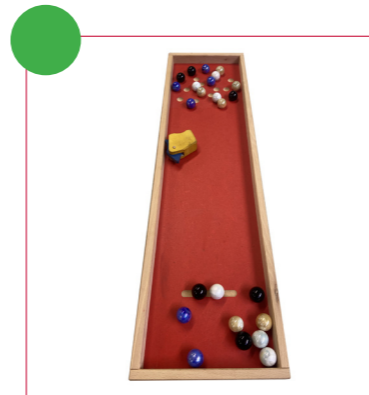


Ferme la boîte

Comme le nom du jeu l'indique, le but est de fermer tous les clapets du jeu. Chaque joueur possède 10 clapets, pour fermer leurs clapets, les joueurs devront additionner la somme des deux dés et fermer un ou plusieurs clapets numérotés, la somme des clapets fermés doit être égale à la somme des 2 dés précédemment jetés. Au fur et à mesure de la partie les clapets se baissent et les chances de fermer les clapets s'amouindrissent. Lorsque le joueur ne peut plus fermer de clapets, son tour s'arrête et il fait l'addition des clapets non fermés puis passe la main au joueur suivant. La somme des clapets restants se cumule au fil des manches, le premier joueur qui cumule 150 points sera le perdant.

- Dimensions : 29 x 29 cm
- Nombre de joueurs : 4
- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)

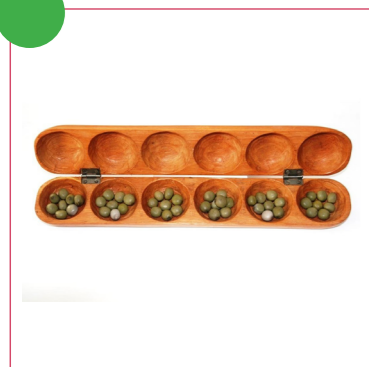


Billard à billes

Chaque joueur dispose de 6 billes d'une couleur et essaie, à tour de rôle, de mettre une bille dans un des trous. Les billes qui n'atteignent pas leur but et redescendent vers la ligne de départ sont éliminées. Le joueur ayant mis le plus de billes dans les trous à gagné.

- Dimensions : 96 x 27 x 4 cm
- Nombre de joueurs : 4
- À partir de 5 ans.

JEUX SURDIMENSIONNÉS



Awalé

Le but du jeu est de s'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte. Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

- Dimensions : 56 cm x 15 cm
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans.

[En savoir plus](#)



Labyrinthe

Testez votre adresse avec le labyrinthe en bois fait maison. Penchez le plateau pour faire circuler la petite bille de la ligne de départ jusqu'au point d'arrivée sans la faire tomber ! Qui sera le meilleur pour éviter les pièges et terminer le parcours ? Le labyrinthe en bois de Club Game est un jeu d'adresse en bois adapté aux enfants.

- À partir de 6 ans

[En savoir plus](#)

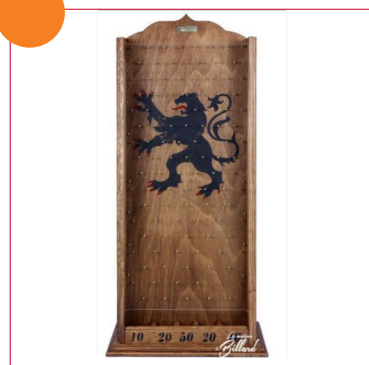


Crazy cup géant

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. À chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.

- Dimensions: 35 cm
- Nombre de joueurs : 1 à 5
- À partir de 6 ans

[En savoir plus](#)



Fakir

But du jeu : Pour jouer à ce jeu il faut lâcher les pions du haut du plateau. Ensuite ils tomberont dans différentes cases après être passés par le labyrinthe. Le gagnant est celui qui marque le plus haut score.

- Dimensions : 22 x 42 x 86 cm
- À partir de 3 ans
- Nombre de joueurs : à partir d'1 joueur

[En savoir plus](#)

JEUX SURDIMENSIONNÉS



Palet Breton

Le palet breton se joue en 12 points. Chaque palet placé sur la planche, sans avoir rebondi sur le sol, le plus près du maître fait marquer un point à son équipe. Lorsqu'un joueur place son palet au-dessus du maître, on dit qu'il fait un chapeau et alors le palet se trouvant au-dessus est gagnant s'il y a possibilité de point. Deux joueurs touchant le maître sont mis à égalité et on recommence le lancer. Une partie se joue en général en deux manches gagnantes.

- Dimensions : 70 cm x 70 cm
- Nombre de joueurs : 1 à 6
- À partir de 8 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX DE CONSTRUCTION



Piks

Ce kit composé de bois massif naturel (frêne) et de silicone non-toxique permet aux enfants de développer leur attention, leur concentration, et leur motricité fine. Il leur permettra d'accroître leur prises de décisions et leur prises de risques tout en développant leur imagination et leur créativité

- Contenu : 48 cônes, 16 planchettes en hêtre, 1 livret d'instruction incluant des modèles et 1 sac en coton naturel
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Pyramids

L'ensemble de blocs est composé d'un matériau ABS de haute qualité, non toxique, durable, écologique et sûr pour que les enfants puissent profiter du temps de jeu. Cet ensemble de construction contribue à améliorer la coordination oeil-main et la créativité des enfants dans le processus de combinaison. Les enfants peuvent jouer aux pyramides en famille, ce qui permet ainsi d'accroître l'interaction parents-enfants.

- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Hubelino

Ce jeu de construction comprend un grand choix de toutes les briques nécessaires pour la construction créative d'une piste de billes dynamiques. En combinant les éléments de la bande, les frontières de la construction de la trame à billes sont brisées, ce qui donne beaucoup plus de possibilités pour une conception créative et personnalisée. Laissez libre cours à votre imagination.

- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Geomag

L'univers de Geomag prend des couleurs avec ce set Orange. Construction aimantée avec boule de petite taille présentant un risque d'asphyxie pour les enfants de moins de 36 mois.

- À partir de 5 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX DE CONSTRUCTION



Straws connector

Un kit de pailles et de connecteurs gigantesque avec 800 pièces, fabriqué uniquement avec des matériaux sûrs et de haute qualité pour garantir la sécurité tout en jouant. Ce jeu laissera place à la libre imagination des enfants qui pourront construire une quantité infinie de créations. Ils pourront créer des modèles passionnants tels que les maisons, voitures, avions, robots grâce aux pailles flexibles et aux connecteurs et clips.

- Dimension des pailles : 20 cm x 7 mm.
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Playstix

Ce jeu inspire les enfants à créer des constructions extraordinaires. Les rainures des pièces se verrouillent et sont codés en couleur pour faciliter la construction.

- Contenu : 80 playstix, 1 livre d'idée
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)



Gears gears gears

Mettez l'imagination en mouvement avec ces 100 pièces. Les engrenages sont colorés et faciles à saisir, facile à assembler, facile à emboîter. Ce jeu contient des engrenages, des milliers et des bases.

Compatible avec tous les jeux de constructions Gears! Gears! Gears!

- Contenu : 46 engrenages, 26 piliers carrés, 6 bases, 21 essieux avec six attaches, poignée, instructions.
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Marble run construction

Rapprochez-vous de l'action Quadrilla avec trois gouttières qui permettent à vos billes de passer à l'extérieur des blocs colorés dans leur course effrénée. C'est amusant et ça rallonge la durée de la course.

- Taille unique
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE CONSTRUCTION



Meccano

Pour que les enfants s'amuse à découvrir des réelles pièces d'ingénierie avec ce baril de 150 pièces. Aidez-les à développer leur motricité et leur logique. 10 modèles différents à créer dont une moto, un camion, un hélicoptère ou encore un avion.

- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Magformers

Ces blocs magnétiques permettent de développer l'imagination, la dextérité et d'apprendre aussi l'alphabet, les couleurs et les formes. Ils éveillent l'imagination des enfants qui pourra construire selon ses envies. Fabriquées dans un plastique résistant, aucune pièce ne contient de bout pointu, elles peuvent être utilisées en toute sécurité. Il est facile de lier les pièces ensemble.

- Contenu : 24 carrés, 22 triangles, 2 hexagones, 4 demi-cercles, 4 petits rectangles, 26 cartes de l'alphabet (non magnétiques), 16 cartes chiffres (non magnétiques), 1 grande roue et 2 roues.

- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Bunchems

Sans colle, ni eau, ni chaleur, même les tout-petits peuvent laisser libre cours à leur imagination et tout ça en toute sécurité. En fait les éléments du genre velcros du Mega pack Bunchems 400 pièces s'assemblent tout naturellement. En 2D ou en 3D on peut tout réaliser et décorer grâce au petit trou qui est présent dans chaque élément. On peut y fixer toutes sortes de décors et d'enjolivements.

- Dimensions : 29cm x 10cm x 30cm
- Contenu : 50 bunchems de chaque couleur : orange, vert, rouge, noirs, jaunes, et 20 bunchems blanc, 39 accessoires de créations (yeux, pattes, lunettes, chapeaux, etc)
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)



Petit Menhir

Les pierres en bois Petit Menhir procureront à vos enfants des heures de plaisir dans le calme et la détente, loin des écrans. Ces petits blocs en bois faits main sont parfaits pour stimuler la concentration et l'attention de vos petits, et pour promouvoir leur créativité. Ce jeu de construction et de patience réunit petits et grands sur le terrain de l'agilité, de la concentration et de la créativité. Empiler les pièces en bois, trouver le point d'équilibre et créer des magnifiques cairns.

- 36 pièces
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE CONSTRUCTION



TomTect (190 multi longueurs)

Tomtect est un jeu de construction en bois pensé pour les enfants qui aide à développer leur créativité et leur intelligence tout en s'amusant ! Monuments, animaux, instruments, formes, avec TomTect l'enfant à la possibilité de créer des objets divers et ce autant de fois qu'il le souhaite. Il va pouvoir assembler les différentes planchettes et laisser libre cours à son imagination.

- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Engrenages

Des engrenages à assembler et à faire tourner pour des effets visuels étonnants grâce aux autocollants colorés. Ils permettent à l'enfant de se familiariser avec les premiers principes de la mécanique et découvrir la relation de cause à effet !

- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Communicate

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

- Contenu : 1 grand coffret en bois, 55 pièces en bois massif.
- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 4 ans.

[En savoir plus](#)



Magnetic Match Rings

Jeu de logique utilisant les principes du magnétisme. On insère un modèle dans le socle. Le joueur doit alors positionner les anneaux comme indiqué sur le modèle. Mais tous les anneaux ne se touchent pas. Pour parvenir à respecter le modèle il faut utiliser la règle basique du magnétisme, c'est-à-dire des pôles identiques qui se repoussent ou des pôles opposés qui s'attirent. Cela donne un jeu surprenant et très amusant.

- Contenu : 1 socle de jeu, 20 cartes réversibles pour 40 défis, 8 anneaux aimantés, 1 tige, règle.
- Nombre de joueurs : 1
- À partir de 3 ans.

[En savoir plus](#)

JEUX DE CONSTRUCTION



Gravitrax

Avec Gravitrax, créativité et action se sont données rendez-vous pour permettre à votre enfant de construire des circuits à billes comme il n'en a jamais vus ! Après avoir monté les circuits présentés, à lui de combiner les blocs de construction, les rails et les blocs action pour bâtir lui-même un parcours qui donnera le tournis à ses billes ! En plus d'affiner la précision de ses gestes, ce jeu de construction innovant familiarise votre enfant au magnétisme, à la cinétique et à la gravité qui font avancer sa bille ! Ce circuit peut être agrandi à l'infini grâce à d'autres sets d'extension.

- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

Nous vous proposons une sélection de jeux de société faite par nos adhérents

JEUX POUR ENFANTS :



Attrape Monstres

Les joueurs jouent tous ensemble afin d'arrêter les monstres avant qu'ils n'atteignent le château. Un jeu de cartes où chacun devra coordonner ses mouvements pour les attraper tous !

- Contenu : 1 plateau de jeu, 1 château et une muraille à monter, 26 cartes «château», 4 cartes «Aide de jeu», 16 jetons Monstres.
- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)



Dragomino

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé «dresseur de dragon» et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

- Contenu : 4 dominos de départ, 1 pion maman dragon, 28 dominos d'exploration, 69 jetons œufs
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Attrape Rêves

Rien de pire qu'un mauvais rêve pour gâcher une nuit de sommeil ! Dans Attrape Rêves, les joueurs doivent utiliser leur sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui recouvrira parfaitement le cauchemar chahuteur.

- Contenu : 4 plateaux douillets, 54 jetons Rêves, 8 tuiles, 30 cartes Cauchemar, 1 sac-oreiller
- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX POUR ENFANTS :



Toutim

À son tour, le joueur regarde s'il a parmi ses cartes un objet qui répond à la caractéristique demandée : il peut s'agir de formes, de couleurs, mais aussi de concepts invisibles comme salé, sucré, chaud, froid, piquant, bruyant, etc.

Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

Toutim invite les joueurs à faire appel à leur sens de l'observation mais aussi à leur mémoire sensorielle et à leur capacité d'argumenter : comment ça il ne sent pas bon le chat ?

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Kraken attack

Kraken Attack est un magnifique jeu coopératif dans lequel les enfants (et leurs parents !) doivent coordonner leurs actions pour défendre le navire contre une attaque qui arrive aussi bien à bâbord qu'à tribord ! Utilisez les sabres d'abordage pour repousser les tentacules les plus proches et les canons pour ceux qui sont plus éloignés.

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 7 ans

[En savoir plus](#)



Bubble stories

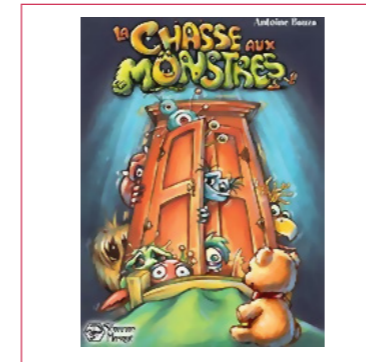
Dans chaque aventure que tu vas vivre, choisis les lieux que tu souhaites explorer. Récupère chaque carte correspondante grâce à sa bulle, ouvre grand les yeux et observe bien chaque image. Au fil de tes découvertes, rassemble toutes les cartes Étoile qui te permettront de réaliser ton objectif avec succès !

- Nombre de joueurs : 1 à 2
- À partir de 4 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX POUR ENFANTS :



La Chasse aux monstres

C'est l'heure de se mettre au lit mais la chambre est encore remplie de gentils monstres qu'il va falloir renvoyer au placard.

Comment faire pour les y renvoyer tous et passer enfin une nuit tranquille ? C'est simple, il faut trouver le jouet qui correspond au monstre et lui dire «Au placard le monstre!». Par contre, si on se trompe trop souvent, d'autres monstres vont arriver dans ta chambre et tu ne trouveras jamais le sommeil, les monstres auront gagnés!

- Nombre de joueurs : 1 à 5
- À partir de 3 ans

[En savoir plus](#)



Unlock Kids

Combinez les symboles pour avancer et résolvez les énigmes !

Jouable dès 6 ans avec des règles adaptées spécialement pour les enfants :

Des énigmes adaptées aux enfants, sans utiliser d'écrans !

Les solutions complètes incluses dans la boîte

Tutoriel inclus: pas besoin de lire la règle

Des scénarios joués et validés par des enfants

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 6 ans

[En savoir plus](#)



Dali le renard

Un « Stop ou Encore ? » simple, fun et efficace pour toute la famille (dès 5 ans) dans une superbe boîte-jouet. Lancez les dés dans le poulailler ! Ils indiquent quels oeufs vous pouvez choisir et lequel est interdit (car le fermier veille).

Tant que vous pouvez récupérer un oeuf différent à chaque lancé, vous pouvez décider de relancer les dés pour gagner encore plus d'oeufs !

Mais attention, si vous tentez trop votre chance, le fermier vous attrapera et vous rentrerez bredouille.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)



Team story

Oh non ! Une tornade magique a dévasté la bibliothèque et les pages du grimoire se sont envolées ! Apprentis magiciens, c'est à vous de jouer ! Devenez un Conteur, inventez des histoires et ramenez les pages... dans le bon ordre !

Dans Team Story, les joueurs jouent les conteurs en utilisant les images qui se trouvent devant eux pour inventer une histoire, qui est ensuite racontée à l'adversaire.

Les images sont ensuite mélangées ! L'auditeur parviendra-t-il à trouver les bonnes images et les remettre dans le bon ordre ?

- Nombre de joueurs : 2 à 7
- À partir de 5 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX FAMILLE :



Stella : Dixit Universe

Chercheurs d'étoiles ! Explorez le ciel et ramenez un peu de lumière dans votre monde ! À chaque tour, les joueurs interprètent des cartes Dixit sur un plateau après avoir reçu un mot indice commun. Celui qui a le plus de points - ce qui est peut-être plus d'une personne - gagne. Prenez des risques calculés, mais attention à la chute !

- Nombre de joueurs : 3 à 6
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

Zombie junior

Vos familles, vos amis et vos voisins essaient de vous croquer et maintenant vous en avez assez ! Tout ce que vous vouliez c'était jouer un peu avec vos copains, pas avec une bande de zombies. Maintenant vous êtes prêts à tous les punir, et à prendre la fuite pendant que vous le pouvez encore. Vous avez une batte de baseball, un pistolet Narf et surtout, vous avez un plan. Ça va être leur fête !

Zombies !!! enfin accessible pour les plus jeunes d'entre nous. Chaque joueur doit s'efforcer d'être le premier à atteindre l'Héliport. Mais attention les zombies rôdent..

- Nombre de joueurs : 2 à 6
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

13 Couronnes

Vous débutez la partie avec 6 cartes en main et un Roi de départ au centre de la table, toujours identique. À votre tour de jeu, plusieurs possibilités s'offrent à vous : appliquer la Loi en cours, la changer en posant une carte de votre main et appliquer la nouvelle Loi ou passer votre tour pour refaire votre main. Les gains des différentes Lois sont variés, vous permettant de remporter (ou mieux, voler) couronnes, cartes, blasons ou gardes afin d'être le premier à avoir 13 Couronnes !

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 7 ans

[En savoir plus](#)

Celestia

Vous embarquez dans un aéronef avec une équipe d'aventuriers pour effectuer de nombreux voyages dans les cités de Celestia et récupérer leurs merveilleux trésors. Votre périple ne se fera pas sans danger mais vous tenterez de devenir l'aventurier le plus riche en collectionnant les trésors les plus précieux !

- Nombre de joueurs : 2 à 6
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX FAMILLE :



Battle sheep

Les moutons se sentent à l'étroit dans leur petit pré... Ils ont décidé de conquérir le monde pâturage par pâturage. Divisez vos piles de moutons et tentez de bloquer les moutons de vos adversaires. Un jeu simple, fun et stratégique !

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 7 ans

[En savoir plus](#)

Magiz maze

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure.

Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

Magic Maze est un jeu coopératif qui se joue en temps réel et propose 17 scénarios et 7 niveaux de difficultés.

- Nombre de joueurs : 1 à 8
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

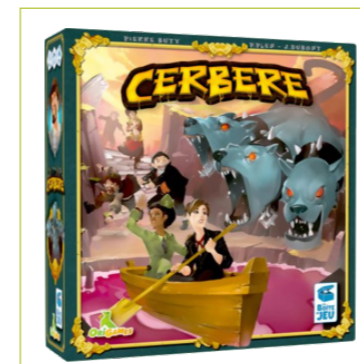
Cerbère

Dans ce jeu de semi-coopération, les joueurs devront s'entraider afin de traverser le plateau sans se faire rattraper par Cerbère, afin de rejoindre la Barque. Cependant, tous ne pourront pas monter dedans et, tôt ou tard, certains devront être sacrifiés.

Ceux qui sont rattrapés par Cerbère pourront alors tenter de se venger et de gagner en empêchant tous les autres aventuriers de s'échapper !

- Nombre de joueurs : 3 à 7
- À partir de 7 ans

[En savoir plus](#)



JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX FAMILLE :



Galèrapagos

Dans Galèrapagos, vous vous réveillez sur une île déserte. Ou presque : vos amis sont là, avec vous. Rassuré ? Ne vous emballez pas. Il va falloir vous échapper, mais il n'y aura probablement pas de place pour tout le monde !

Dans ce petit jeu coopératif, une tempête menace, et vous chaque jour qui passe vous en rapproche un peu plus. Activez-vous pour construire des embarcations de fortune, en prenant garde aux serpents qui vous attendent dans la forêt. N'oubliez pas de survivre : chaque rescapé doit manger et boire, et quand il n'y a pas assez d'eau ou de nourriture pour tous, il faudra faire des choix !

- Nombre de joueurs : 3 à 12
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Carcassonne

À l'aide de tuiles sur lesquelles se trouvent villes, monastères, routes et champs, les joueurs agrandissent le plateau tour après tour. Les joueurs placent leurs partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Selon l'endroit où ils sont placés, les partisans deviendront chevaliers, moines, voleurs ou paysans.

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Zombie Teenz évolution

Une suite pour Zombie Kidz Évolution !

Des zombies sèment la pagaille dans toute la ville. Coopère avec tes amis et trouve 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies ! Zombie Teenz est un jeu évolutif, comme Zombie Kidz dont il est la suite. Ce sont deux jeux différents, indépendants et compatibles !

Travaillez ensemble, chassez les zombies de la ville, fabriquez l'antidote, ouvrez des enveloppes et faites évoluer ton jeu !

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX D'AMBIANCE :



Le Roi des 12

Les Douze Royaumes ont besoin de vous ! Unifiez-les grâce à votre Pierre de Pouvoir et à l'aide de puissants personnages. Dans Le Roi des 12, vous devez faire preuve d'astuce, garder un visage impassible et saisir votre chance pour remporter la partie. Et n'oubliez pas : il n'y a qu'une seule place sur le trône.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

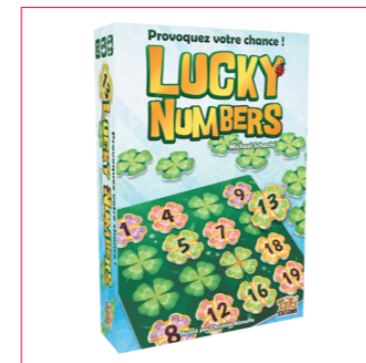


Insider

Insider reprend un système de jeu simplissime : des cartes rôles sont distribuées aléatoirement pour 4 à 8 joueurs, désignant un maître du jeu, un Insider (traître) et tous les autres joueurs sont d'honnêtes citoyens. Le maître du jeu doit faire deviner un mot désigné sur une carte secrète. Pendant un sablier d'environ 5 minutes, les joueurs lui posent un maximum de questions auxquelles il répond uniquement par «oui / non / je ne sais pas». MAIS le traître connaît également le mot secret : à lui de subtilement orienter les questions du groupe, influencer la réflexion générale, voire donner la bonne réponse.

- Nombre de joueurs : 4 à 8
- À partir de 9 ans

[En savoir plus](#)



Lucky numbers

À la croisée des chemins d'un Sudoku et d'un loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Soyez le premier à remplir votre jardin. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Fifty Fifty

Si l'on pose bien des cartes, il s'agit cette fois de ne pas marquer de points car ceux-ci sont toujours négatifs. Pour chaque donne, une carte spéciale est tirée. Elle indique combien de pions «face joyeuse» remportera le joueur ayant joué la plus petite carte et combien de pions «face en colère» remportera celui qui joue la plus grosse. Chacun de ces pions vous faisant perdre des points.

- Nombre de joueurs : 3 à 5
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX D'AMBIANCE :

Rumble in the dungeon

La tombe du roi mort contient paraît-il de nombreux trésors. Ceci attire les aventuriers et les monstres. Un seul en sortira vivant, peut-être même avec le trésor du roi mort ! Fier de son fulgurant succès, Rumble in the House débarque au pays des elfes, des trolls et des paladins ! Joué seul ou combiné avec le jeu de base (pour des parties jusqu'à 10 joueurs !), l'objectif de Rumble in the Dungeon reste le même : survivre ! Pour cela, il vous faudra rester tapi dans l'ombre, lancer des fausses pistes, et vous montrer sans pitié...

- Contenu : 12 cartes pièce, 1 coffre au trésor, 12 pions personnage secret, 12 personnages, 1 piste de score, 12 marqueurs en 6 couleurs & 1 Livret de règles.
- Nombre de joueurs : 3 à 12
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Las Vegas

Hé, les flambeurs ! Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires. Bluff, manipulation, coups d'éclats, tout est bon pour arriver à vos fins. Mais soyez prudent, ce genre de lutte autour des plus gros billets peut mal tourner, et vous pourriez risquer de tout perdre.

Un jeu de dés simple et addictif dans l'univers tape-à-l'œil de Las Vegas.

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Just one

Les joueurs doivent faire deviner un mot Mystère à l'un des joueurs en écrivant chacun, secrètement, un indice sur son chevalet. Sans concertation, les joueurs réfléchissent au meilleur indice à faire deviner au joueur actif. Il faudra alors veiller à ne pas choisir un mot trop banal ou trop évident, car seuls les indices uniques seront conservés pour aider le joueur à découvrir le mot Mystère.

- Nombre de joueurs : 3 à 7
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX D'AMBIANCE :

Code names

Dans le jeu Codenames, vous serez réparti en 2 équipes qui devront s'affronter. Chaque équipe désigne son champion qui devra faire deviner à son équipe un ensemble de mots qui leur sont attribués. Cependant, à chaque manche, la personne qui fait deviner ne peut donner qu'un seul indice et il revient à son équipe de deviner les différents noms de code, tout en évitant les indices de l'équipe adverse. Codenames est un jeu nerveux et amusant où vous devrez optimiser vos indices pour remporter la partie.

- Nombre de joueurs : 2 et +
- À partir de 12 ans

[En savoir plus](#)



Qwixx

Avec Qwixx, impossible de s'ennuyer : à son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Loups-Garous

Une partie se déroule en deux phases. Une phase de nuit, où les loups-garous, sans se révéler, doivent désigner un joueur pour le dévorer. Et une phase de jour, où les villageois, qui viennent de découvrir la victime de la nuit dernière, débattent pour désigner un bouc émissaire pour le sacrifier.

Retrouvez 28 personnages qui ont marqué les centaines de milliers de parties de Loups-Garous de Thiercelieux, parmi lesquels le Grand Méchant Loup, l'Infect Père des Loups, le Loups Blanc ou encore l'Enfant Sauvage.

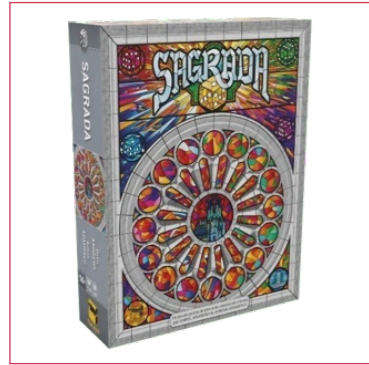
- Nombre de joueurs : 8 à 18 et +
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX CONFIRMÉS :



Sagrada

Vous êtes un artiste en concurrence avec d'autres artistes pour créer le plus beau vitrail de la Sagrada Familia.

Vos pièces de verre sont représentées par des dés, qui ont une couleur et une nuance - indiquées par les valeurs sur les dés (plus la valeur est faible, plus la nuance est claire). À chaque tour, les joueurs se relaient à partir d'un pool de dés et placent ces dés sur leur fenêtre. Les joueurs doivent les placer dans les limites de couleur et d'ombre sur leur carte de fenêtre sans ne jamais avoir des dés adjacents de la même couleur ou valeur. Après 10 rounds, les joueurs marquent des points en fonction d'objectifs publics et privés - l'artisan le mieux noté est le gagnant !

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Mascarade

Pour être le plus riche à la fin de la partie, les joueurs utilisent à chaque tour les pouvoirs de différentes cartes Personnages placées face cachée devant eux. Mais au fil des échanges entre les joueurs, il sera vite

Difficile de savoir où se trouvent Roi, Reine ou Sorcière !

Celui qui bluffe et qui est démasqué joue gros... mais celui qui ne bluffe pas perdra encore plus si les autres joueurs décident de faire main basse sur sa fortune !

- Nombre de joueurs : 2 à 13
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Mariposas

Mariposas est un jeu de déplacement et de collection qui vous invite à faire partie de cet incroyable voyage. Il se joue sur trois saisons. En général, vos papillons vont aller vers le nord au printemps, se déployer en été, et revenir vers le sud en automne. À chaque fin de saison, un décompte des points a lieu. Pour gagner, il faut réussir à faire progresser son groupe de papillons au fil des saisons et ainsi remporter le plus de points de victoire.

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 14 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX CONFIRMÉS :



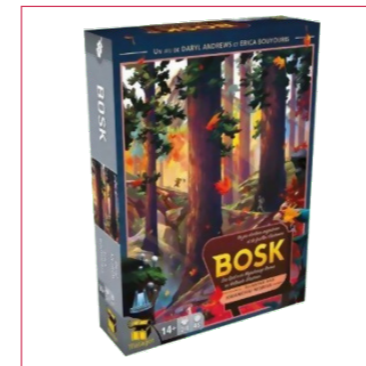
Gorinto

La maîtrise des 5 éléments dans un jeu élégant !

Les éléments fondamentaux rassemblent de l'énergie dans des combinaisons uniques, vous mettant au défi de trouver le chemin idéal vers l'équilibre et l'harmonie. La terre creuse profondément, l'eau coule à grande échelle, le feu monte haut, le vent souffle librement et le vide se glisse entre les autres. Pouvez-vous acquérir la maîtrise dont vous avez besoin pour découvrir la vraie sagesse élémentaire ?

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 13 ans

[En savoir plus](#)



Bosk

Au fil des saisons, la forêt change, les bourgeons éclosent, les arbres grandissent, changent de couleur, puis perdent leurs feuilles... Du printemps à l'hiver, les érables majestueux et des chênes ancestraux suivent chaque année le même cycle immuable. Au printemps, à vous de placer vos arbres judicieusement, pour plaire aux randonneurs. Quand vient l'automne, marquez des points grâce aux feuilles qui tombent au gré des vents ! Saurez-vous suivre le rythme des saisons ?

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 13 ans

[En savoir plus](#)



Mexica

En 1325, suite à la réalisation de la prophétie du dieu Aztèque, Huitzilopochtli, la cité de Tenochtitlan vit le jour sur une des îles du lac de Texcoco: « Là, où l'aigle posé sur un figuier de barbarie vivant sur l'eau, mange un serpent, vous vous poserez et vous construirez votre ville ! ». Ces aztèques devinrent les Mexica. Cette cité se nomme aujourd'hui Mexico.

Vous incarnez un Pilli Mexica, Chef de Calpullis : quartiers délimités par des canaux. Des ponts ou l'utilisation de barques vous permettront de passer d'un quartier à un autre. Les Pilli Mexica dirigent aussi l'édification de temples.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX CONFIRMÉS :



Shamans

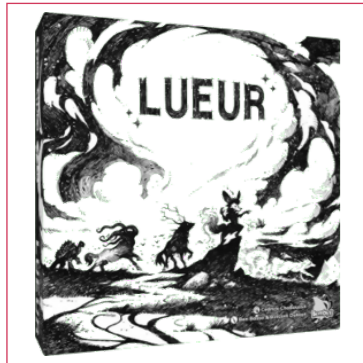
Le jeu combine avec ingéniosité : des rôles cachés, un jeu de compétition et un mécanisme original de jeu de cartes.

Chaque carte jouée vous permet de stabiliser le monde des esprits, d'effectuer un Rituel, d'acquérir un Artefact ; et ensemble, ils vous rapprocheront de l'épreuve de force finale entre les Ombres et les Chamans.

Le moment venu, le vainqueur sera celui qui aura réussi à lire à travers ses rivaux et qui sera resté du bon côté dans cet affrontement sans fin.

- Nombre de joueurs : 3 à 5
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Lueur

Lueur est un jeu de dessin de cartes, de jet de dés et de combinaisons. Dans la boîte, il y a beaucoup de dés colorés et deux plateaux de jeu pour deux expériences de jeu différentes. Il faut donc parfois compter sur la chance, mais aussi être attentif à vos combinaisons de cartes.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Mystic ScROLLS

Mystic ScROLLS est un jeu de dés dans lequel chaque joueur incarne un magicien essayant de lancer autant de sorts que possible pour capturer les connaissances mystiques contenu dans des rouleaux cachés.

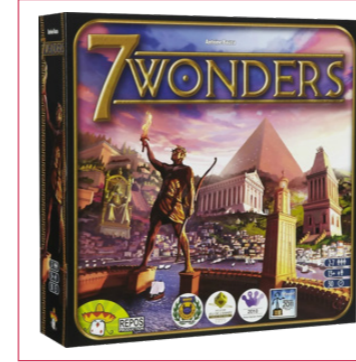
Chaque sorcier a ses propres sorts et commence le tour avec 5 dés magiques. Quand les joueurs sont prêts, une carte est piochée et placée au milieu de la table. Pendant le tour, les joueurs lancent leurs dés le plus rapidement possible, en essayant de faire correspondre les symboles des dés avec les symboles représentés sur leurs cartes pour lancer leurs sorts, ou avec les symboles de la carte au milieu de la table pour la récupérer. Les joueurs peuvent relancer leurs dés autant de fois qu'ils le souhaitent.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX CONFIRMÉS :



7 Wonders

7 Wonders est un jeu de cartes avec des règles complètes, accessible et facile à mettre en place pour des parties rapides et rythmées.

Bâissez une ville mythique et développez votre cité militaire, science, commerce civil. À la fin de la partie, le joueur comptabilisant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

- Nombre de joueurs : 2 à 7
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

JEUX COOPÉRATIFS & JEUX D'ENQUÊTES

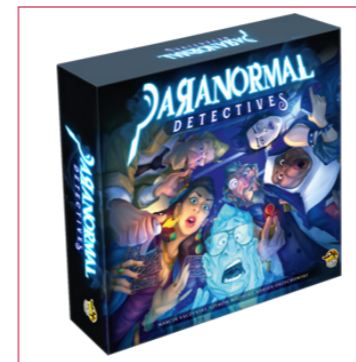


Unlock ! Escape Adventures

Les escapes rooms sont des jeux d'énigmes grandeur nature où vous devez vous échapper d'un lieu dans un temps imparti. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression. À vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps.

- Contenu : 1 livret de règles, 1 tutoriel de 10 cartes (permet d'apprendre les règles du jeu sans avoir à les lire), la formule (60 cartes), Squeek & Sausage (60 cartes), l'île du docteur Goorse (60 cartes)
- Nombre de joueurs : 2 à 6
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Paranormal detectives

Dans Paranormal Detectives, un des joueurs est un Fantôme qui vient de fortement décédé. Les autres joueurs sont des détectives de paranormal. Le but du jeu pour le Fantôme est de faire comprendre toutes les circonstances de sa mort (Qui? Où? Comment? Pourquoi? Avec quelle arme?) aux autres joueurs.

- Nombre de joueurs : 2 à 6
- À partir de 12 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX COOPÉRATIFS & JEUX D'ENQUÊTES



Cartaventura

Arriverez-vous à prouver l'innocence de votre père ? Prendrez-vous la mer vers les terres de l'ouest ou commanderez-vous votre colonie au Groenland ? Resterez-vous fidèle aux dieux nordiques ? Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lesquels les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En rejouant avec des choix différents, ils tentent d'en découvrir tous les secrets.

- Nombre de joueurs : 1 à 6
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Pandémie

Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttes contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde.

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- À partir de 14 ans

[En savoir plus](#)

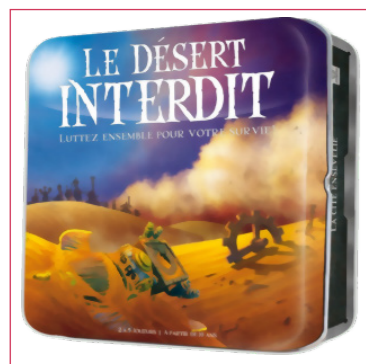


Room 25

Pris au piège dans une prison de 25 salles, vous devez trouver la sortie, la Room 25. Mais l'un d'entre vous cache peut-être son jeu et pourrait être l'un des perfides gardiens de la prison qui fera tout pour vous empêcher de sortir de là vivant. Jeu coopératif ou presque... car il y peut y avoir un traître, les mouvements sont pré-programmés par les joueurs ce qui appelle à des discussions, des négociations, mais permet aussi la trahison.

- Nombre de joueurs : 1 à 6
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Le désert interdit

En perdition dans le désert, votre seule chance de survie est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée. Dans ce jeu de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous enlisé dans le désert interdit ?

- Nombre de joueurs : 2 à 5
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX COOPÉRATIFS & JEUX D'ENQUÊTES



Suspect

Chaque boîte est axée sur un enquêteur et une époque, et propose 3 scénarios avec des personnages bien travaillés et des intrigues solides. Claire Harper est l'une des premières femmes diplômées d'Oxford en 1927. Spécialisée en droit criminel, elle est une grande voyageuse, un peu aventurière. Chaque énigme, chaque crime est pour elle l'occasion de mettre à l'épreuve son formidable esprit de déduction et sa détermination sans faille !

- Nombre de joueurs : 1 à 6
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Chronicles of crime

Chronicles of Crime est un jeu de société d'enquête criminelle avec une touche de réalité virtuelle. Avec les mêmes composants physiques (tableau, emplacements, personnages et objets), vous pourrez jouer de nombreux scénarios différents et résoudre autant d'histoires de crime différentes.

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- À partir de 14 ans

[En savoir plus](#)

JEUX À DEUX



Jekyll vs Hyde

Jekyll vs Hyde est un jeu de plis pour deux joueurs inspiré du roman L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde de R.L. Stevenson. Chaque joueur incarne une facette de la personnalité du personnage principal. Le Dr Jekyll cherche à cacher sa double nature sans perdre la raison, tandis que Mr Hyde, son alter ego, cherche à le dominer et le faire basculer dans les ténèbres.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Okiya

Okiya est un jeu malin et rapide pour 2 joueurs de Bruno Cathala, qui symbolise de façon poétique la lutte d'influence entre deux Okiyas (maisons de Geishas) pour s'attirer les faveurs de l'empereur.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 12 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX À DEUX

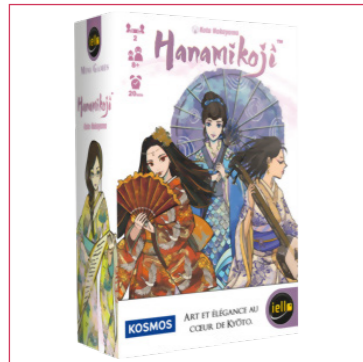


Tuki

À chaque tour de Tuki, vous tentez de construire un inukshuk à partir du visage de matrice roulé à l'aide de vos pierres et de vos blocs de neige. Les joueurs ne disposent que d'un nombre limité de pièces pour construire l'inukshuk. Vous devez donc faire preuve de créativité et utiliser les pièces en trois dimensions de différentes manières, par exemple pour contrebalancer d'autres pièces ou même pour construire à partir de pièces existantes.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Hanamikoji

Bienvenue dans la plus célèbre rue des geishas de la vieille capitale, Hanamikoji. Les joueurs vont s'affronter pour gagner les faveurs des sept maîtresses geisha en récupérant des objets qui représentent leur performance. Grâce à des anticipations réfléchies et à des décisions audacieuses, vous pouvez gagner les objets essentiels en laissant de côté les moins intéressants.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

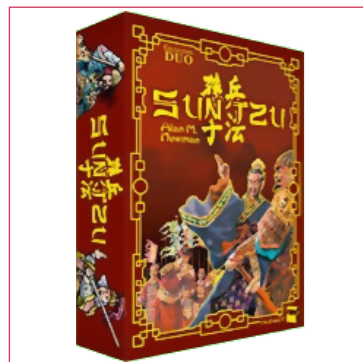


Kamisado

Kamisado est un pur jeu de réflexion et de stratégie! L'objectif est d'être le premier à placer une tour de sa couleur sur l'une des cases de la rangée de base adverse. L'astuce : les joueurs ne peuvent déplacer qu'une tour dont la couleur du symbole correspond à la couleur de la case sur laquelle son adversaire s'est arrêté au coup précédent. Kamisado : des règles faciles pour un jeu d'une profondeur remarquable. Des niveaux de difficulté différents garantissent un jeu aussi passionnant pour des joueurs débutants que pour des joueurs avancés !

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



Sun Tzu

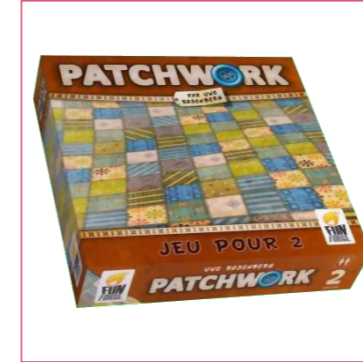
Sun Tzu est un mini jeu de conquête pour jouer en duo. Les adversaires s'affrontent pour conquérir le plus de territoires avec ses armées parmi les cinq disponibles. Le jeu se déroule en 9 tours maximum. Les points de victoire sont calculés 3 fois dans la partie (ou moins si l'un des joueurs atteint le maximum avant).

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX À DEUX

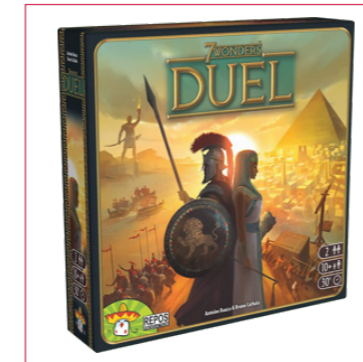


Patchwork

Dans Patchwork, deux joueurs s'affrontent pour construire le patchwork le plus esthétique (et le plus performant) sur un plateau de jeu personnel de 9x9. Le patchwork était un moyen d'utiliser des chutes de tissu pour créer des vêtements ou des couvertures. C'est devenu maintenant une forme d'art, avec un choix méticuleux des tissus pour créer de magnifiques pièces...

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



7 wonders : Duel

De bien des façons, 7 Wonders Duel ressemble à son grand-frère 7 Wonders car les joueurs acquièrent des cartes au cours de trois âges, ces dernières fournissant des ressources ou faisant progresser leur développement militaire ou scientifique afin de développer leur civilisation ou bâtir des merveilles.

Ce qui est différent avec 7 Wonders Duel, c'est que, comme le titre le suggère, le jeu est uniquement pour deux joueurs.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 10 ans

[En savoir plus](#)



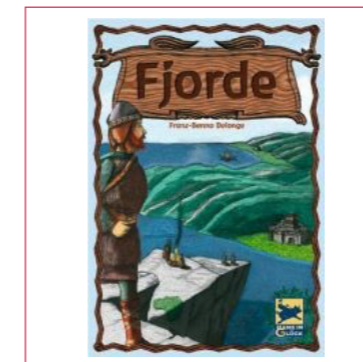
Quarto

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

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

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)



Fjorde

Fjorde est un jeu de pose de tuiles qui ne se joue qu'à deux. Chaque joueur y incarne le rôle d'un chef viking luttant contre un autre chef de clan afin d'avoir le plus de terres arables possibles.

Le jeu se découpe en deux phases : La découverte et la colonisation. Une partie complète se fait en 3 manches.

- Nombre de joueurs : 2
- À partir de 8 ans

[En savoir plus](#)

LES MALLES & FIGURINES

Dans chacune des caisses, retrouvez des personnages, animaux, accessoires et décors en miniature, autour d'un thème (pirates, sorcières et chevaliers, dinosaures,...). Des espaces de jeu simples à mettre en place et à animer.

Malle schtroumpf



Malle ferme (petite enfance)



Malle maison



LES MALLES & FIGURINES

Malle dinette



Malle Pirate



Malle Dinosaures







Malle chevalier



DÉTAILS DE LOCATION

Les jeux sont à venir chercher et à ramener à l'association. Nous pouvons prendre en charge le transport ; les frais varient selon la distance.

Location des jeux surdimensionnés

-  5€ / semaine
-  10€ / semaine
-  15€ / semaine
-  20€ / semaine

Location des jeux de société

- 2€ les 2 semaines
- 3€ les 3 semaines
- 4€ les 4 semaines

Location des jeux de construction et malles

- 5€ les 2 semaines

NOUS CONTACTER



06 58 30 48 59



**12 RUE DE LA CHAPELLE
14000 CAEN**



JOUONS-ENSEMBLE.ORG



CONTACT@JOUONS-ENSEMBLE.ORG



**FACEBOOK.COM/JOUONSEMBLE/
INSTAGRAM : JOUONSEMBLE**