

EQUIBILLE

**Le jeu est composé de plusieurs gouttières superposées .
Il s'agit d'incliner le jeu pour guider une bille qui dévale les gouttières niveau après niveau, du haut jusqu'en bas...
Tout est une question de dosage de la vitesse de la bille.**

Dès 7 ans

1 joueur



QUORIDOR

Sur ce plateau 9×9, vous incarnez un pion qui doit rallier le côté opposé du terrain. À chaque tour, vous avez deux choix : déplacer votre pion d'une case (horizontale ou verticale) ou poser un mur pour ralentir l'adversaire. Mais attention : vous ne pouvez jamais bloquer entièrement le passage de l'autre joueur. Le premier à franchir la ligne adverse remporte la partie. Stratégie simple à apprendre, tension immédiate garantie.

À partir de 8 ans

2 à 4 joueurs



LA MARINA

Tous les joueurs devront réussir à sauver les poissons de la pollution en repêchant tous les déchets jetés dans l'eau. Sinon la pollution anéantira les poissons et les joueurs auront tous perdus.

Dès 4 ans

2 à 6 personnes



LE CHAT ET LA SOURIS

Les petites souris tentent de collecter un maximum de tranches de fromage pendant que le chat Max rôde autour du plateau. À chaque tour, on lance les dés, on avance ses souris, on essaie d'éviter le chat et de sécuriser ses morceaux. Le premier à en avoir 5 gagne. Une mécanique simple, rigolote, parfaite pour les enfants.

Dès 4 ans

2 à 4 joueurs



Le Chaudron de la Sorcière

Les apprentis sorciers s'installent devant leurs chaudrons et cherchent des champignons cachés sous un plateau tournant. À chaque lancer de dé couleur, ils retournent un champignon : si la couleur correspond, ils le placent dans leur chaudron. Sinon, ils le remettent en jeu et observent pour mémoriser sa couleur. Le premier à remplir son chaudron avec 7 champignons gagne. Un jeu simple, ludique, parfait pour éveiller mémoire et concentration.

Dès 4 ans

2 à 4 joueurs

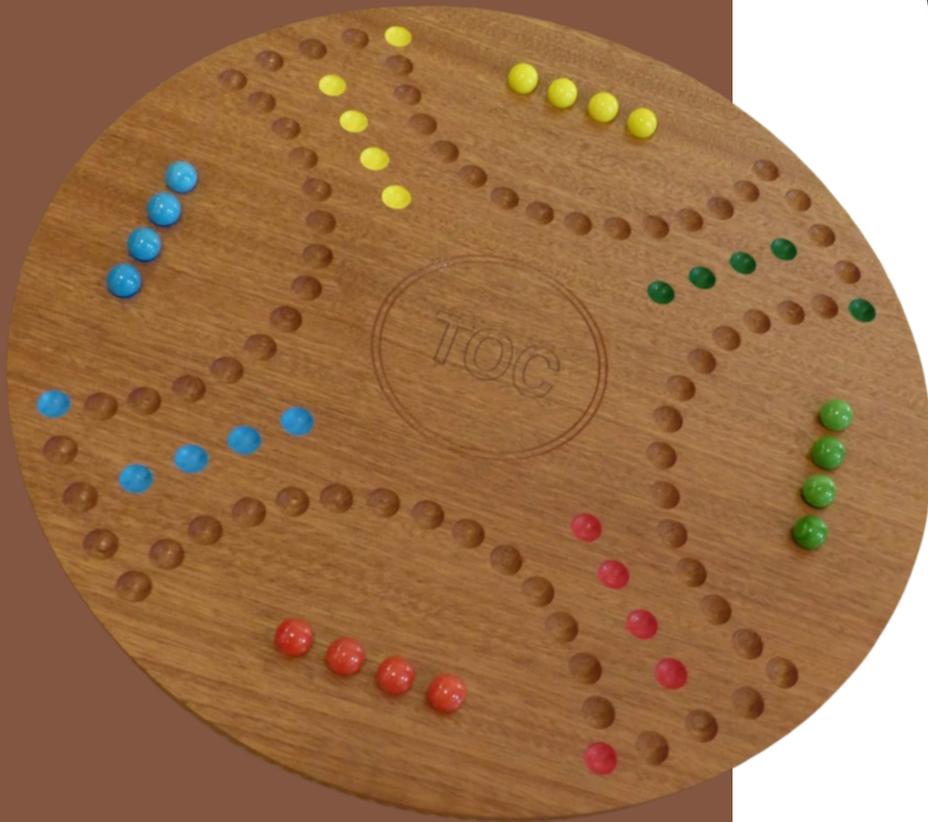


Le GRUYÈRE

Vous tenez les deux poignées d'un plateau incliné plein de trous : une bille doit monter étape par étape jusqu'au sommet sans tomber. Chaque geste compte : tirez doucement, ajustez l'inclinaison, anticipez les pièges. La moindre erreur et vous recommencez. Un défi simple mais addictif, parfait pour animer un moment en famille ou entre amis.

Dès 5 ans

1 joueur



Le jeu du TOCK

Vous et vos adversaires (ou votre équipe) partez avec 4 pions à faire tout le tour du plateau pour les loger dans votre « maison ». Au lieu de dés, vous jouez des cartes : As ou Roi permettent d'entrer un pion en jeu, les autres cartes font avancer, reculer ou échanger des pièces. Si vous atterrissez sur un pion adverse, vous le renvoyez à sa réserve. Le premier à rentrer ses pions remporte la partie.

Dès 8 ans

2 à 4 joueurs



ROUE COLORÉE

Assemblez les 7 pièces hexagonales pour former un grand cercle parfait où toutes les couleurs (ou chiffres) adjacentes correspondent. Une seule solution possible !
Casse-tête culte pour les amateurs de logique et de patience.

Dès 8 ans

1 joueur



TABLE À GLISSER



Posez-vous autour de la table à glisser et défendez votre camp. À l'aide d'une poignée, vous tentez de propulser le palet dans le but adverse tout en empêchant les autres de marquer. Parties rapides, rires garantis et compétition conviviale pour petits et grands.

Dès 5 ans

4 joueurs

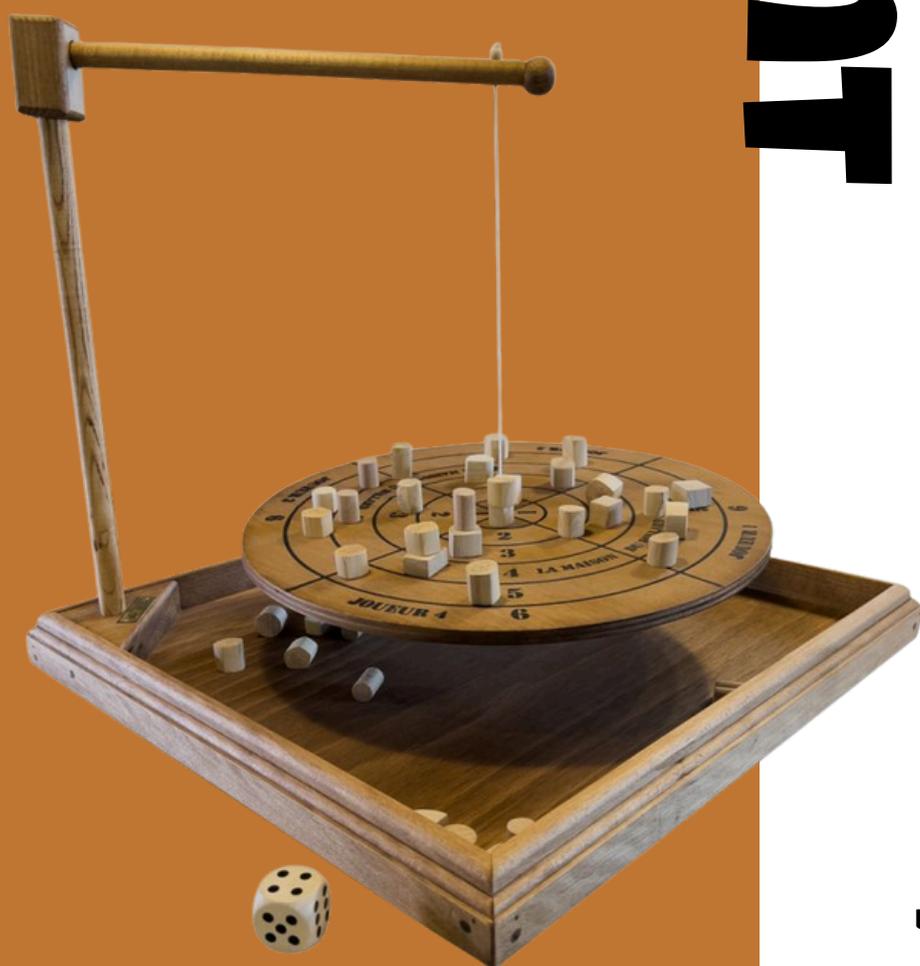


JEUX DE MATREAUX

Le joueur défend ses 2 buts avec 1 seul marteau. En même temps il essaie de marquer des buts chez les autres joueurs. Ambiance garantie !

À partir de 3 ans

4 joueurs



JEU ÉQUILIBRE GÉANT

Sur un plateau suspendu ou sur bascule, chaque joueur à son tour place une pièce en bois dans sa zone indiquée par un dé ou choix libre. Attention : si en posant votre pièce vous déséquilibrez le plateau et faites tomber une ou plusieurs pièces, vous êtes éliminé. Le dernier joueur à tenir stable le plateau gagne. Tension, rires et adresse garantis.

Dès 5 ans

2 à 4 joueurs



LABY TOUPIES

Vous lancez une toupie à la fois depuis la zone de départ, puis vous prenez le plateau entre vos mains et l'inclinez pour guider la toupie vers les trous à points, en évitant les obstacles (5 pitons en ligne).

Si la toupie s'arrête avant de rentrer dans un trou, elle ne rapporte aucun point. Après vos 6 toupies, vous totalisez les points. Le joueur avec le plus de points gagne.

Dès 6 ans

1 joueur et plus



LE FAKIR

Sur un plateau incliné, parsemez de clous, chaque joueur lâche à son tour ses palets depuis le haut. Les palets rebondissent, slaloment entre les clous et tombent dans des cases numérotées en bas. Le but : maximiser le score obtenu après un nombre défini de lancers. Simple à mettre en place, parfait pour une animation détente ou ludique.

Dès 5 ans

1 joueur



BILLARD À REBONDS

Lancez vos palets vers le haut du plateau : ils rebondissent sur deux élastiques pour revenir vers la zone de points. Le but est simple : viser juste, doser la force et la trajectoire. Chaque joueur dispose de 5 palets et joue à tour de rôle ; celui qui marque le plus de points après les manches gagne. Un excellent jeu d'adresse, convivial et adaptable aussi bien pour les enfants que pour les adultes.

Dès 5 ans

1 joueur et +



Boules suspendues

Deux équipes ou plusieurs joueurs se positionnent à chaque extrémité du plateau. À tour de rôle, chacun lance une boule en bois vers les boules suspendues au centre afin de les faire basculer au-dessus des barres de soutien. Lorsqu'une boule bascule, son équipe marque un point. Le jeu demande précision et adresse, et promet fous rires et challenge intergénérationnel.

Dès 4 ans

1 joueur et plus



PALETS CLAPETS

Chaque joueur dispose de 5 palets qu'il glisse sur la planche pour tenter de faire basculer les clapets numérotés au bout du jeu.

Chaque clapet retourné rapporte des points selon sa valeur. Les palets déjà lancés doivent être retirés pour ne pas gêner les autres joueurs.

Simple à expliquer, parfait pour un moment convivial et inter-générationnel.

Dès 5 ans

1 joueur et plus



CAGGE À ELASTIQUE

Dans cette structure en bois avec des élastiques tendus comme des faisceaux "laser", le joueur (ou les joueurs) doivent faire traverser un palet ou personnage d'une plateforme à une autre sans faire tinter les grelots accrochés aux élastiques. Le moindre contact fait retentir l'alarme : retour au départ. Adresse, concentration et coordination sont de mise pour franchir la "zone interdite".

Dès 6 ans

2 joueurs



PASSE TRAPPE



Deux joueurs (ou plus en relais) se placent de part et d'autre d'un plateau en bois, séparés par une trappe centrale. À « Top départ », chacun propulse ses palets grâce à un élastique afin de les faire passer dans le camp adverse par la trappe. Le premier à vider son camp gagne. Jeux d'adresse, de rapidité, et de bonne humeur.

Dès 6 ans

2 à 4 joueurs



QUARTO XXL

Sur un plateau 4x4, vous et votre adversaire jouez à un jeu d'alignement très malin : chaque pièce possède 4 caractéristiques (hauteur, forme, couleur, contenu) et votre adversaire choisit la pièce que vous devez poser. Le premier à placer une pièce qui complète une ligne de quatre pièces partageant au moins une caractéristique commune l'emporte. Une version géante pour un moment fort en réflexion.

Dès 8 ans

2 joueurs



Tumbly Dice

Glissez, poussez ou lancez l'un de vos dés depuis le haut du plateau à degrés. Chaque dé qui reste sur le plateau obtient un score : le nombre visible multiplié par le niveau où il s'est arrêté (1x, 2x, 3x, 4x).

Les dés qui tombent sont éliminés. Après quatre rounds, le joueur avec le plus de points gagne. Adresse, rires et challenge garantis.

Dès 7 ans

1 à 6 joueurs



WEYKICK FOOTBALL

Chaque joueur contrôle une ou plusieurs figurines en déplaçant des aimants situés sous la table. On ne peut franchir la ligne médiane du terrain.

Le but est de déplacer la balle en bois en direction du but adverse en utilisant les figurines.

Le premier joueur ou équipe à atteindre un certain nombre de buts, généralement 10, remporte la partie.

À partir de 5 ans

2 à 4 joueurs



Ascenseur Magique



Au début de la partie, la bille est placée sur la travée verte. Le joueur place ses mains sur les boules rouges à chaque extrémité latérale de l'ascenseur. Puis, en inclinant judicieusement les deux parties du jeu, il essaie de faire passer la bille de la travée verte à la travée bleue. Attention ! Une fois que la bille est sur la travée bleue, elle peut redescendre aussi vite dans la travée verte. Le joueur doit absolument contrôler ses mouvements. Une fois la bille sur la travée verte, le joueur tente de faire passer la bille sur la travée rouge, puis sur la travée orange, puis enfin sur la travée jaune.

Dès 6 ans

1 joueur



BARIK

Chaque équipe (ou joueur solo) utilise des baguettes pour faire passer des tonneaux dans le camp adverse. Le premier qui libère complètement son camp remporte la partie ! Ceci demande rapidité, coordination et esprit d'équipe. Jeu parfait pour vos animations à l'Union Saint-Jean, pour petits et grands.

Dès 5 ans

2 à 4 joueurs



BILLARD HOLLANDAIS

Le joueur glisse un à un des palets en bois sur un plateau allongé afin de les faire passer dans quatre casiers marqués 1, 2, 3 et 4 points au bout du jeu.

Trois séries de lancers sont permises : à chaque fois, seuls les palets non entrés sont relancés. Les séries complètes (un palet dans chaque casier) rapportent 20 points, puis chaque palet restant compte selon la valeur du casier. Le score maximal est de 148 points.

Dès 6 ans

1 joueur



BILLARD JAPONAIS

Le joueur lance à tour de rôle ses boules en bois sur un plateau incliné percé de trous numérotés. Chaque boule qui atterrit dans un trou rapporte des points, celles qui retombent dans la zone de lancement peuvent être relancées une fois. À la fin, on totalise les points : celui qui a le plus gagne. Un jeu d'adresse simple, rapide et intergénérationnel.

Dès 6 ans

1 joueur ou plus



CANDY XXL

Sur un grand tapis de 90 cm de diamètre, 41 bonbons en bois multicolores sont disposés. Le joueur lance trois dés de couleur et doit repérer le premier le bonbon qui correspond à la combinaison indiquée par les dés. Rapidité, observation et bonne dose de fun !

Dès 4 ans

2 à 8 joueurs



CARRROM

Sur un plateau carré en bois, les joueurs utilisent un disque plus lourd (le striker) pour propulser leurs pions dans les quatre trous d'angle. Chaque couleur correspond à une équipe. La Reine, pièce rouge au centre, doit être empochée puis "couverte" immédiatement par un pion de sa couleur. Le premier à vider ses pions du plateau gagne.

Dès 6 ans

2 à 4 joueurs



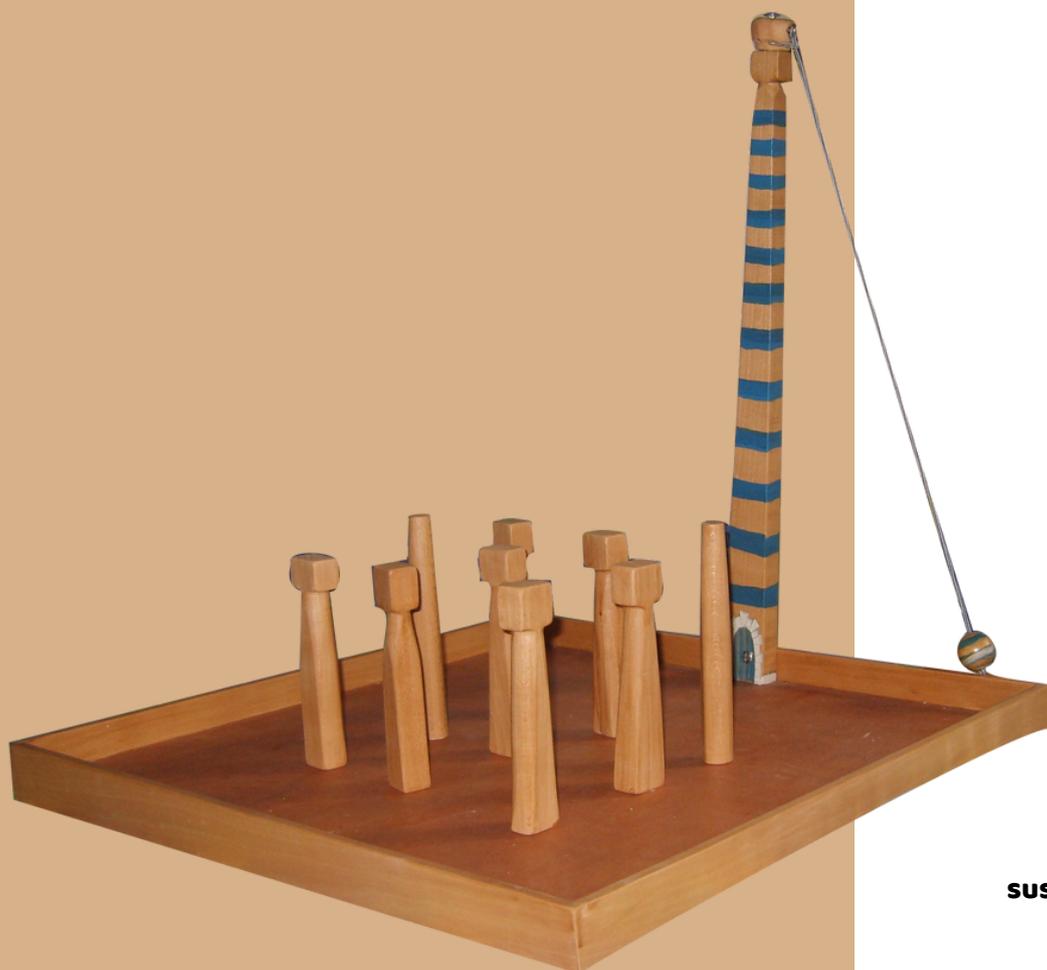
Le Verger Géant



Les joueurs coopèrent pour cueillir tous les fruits avant que le corbeau n'atteigne le verger. À chaque tour, on lance le dé : une couleur permet de ramasser un fruit, le panier deux fruits au choix, et le corbeau avance d'une case. Si tous les fruits sont récoltés avant que le corbeau arrive, tout le monde gagne !

Dès 3 ans

2 à 8 joueurs



BIRINC GÉANT

Faites tourner la boule suspendue autour du mât pour renverser les neuf quilles disposées au sol. Chaque joueur dispose de trois lancers et marque un point par quille tombée. Il faut de la précision, du timing et un peu de force pour viser juste sans frapper le mât ! Le joueur totalisant le plus de points gagne.

Dès 5 ans

1 joueur et plus



BIRDY WALL

Les joueurs retirent tour à tour une brique du mur sans faire tomber les oiseaux perchés au sommet. Chaque retrait fragilise l'équilibre : prudence et précision sont de mise ! Celui qui fait chuter un oiseau perd la manche, les autres remportent la partie.

Dès 7 ans

1 joueur et plus



RINGO BINGO

Le Ringo bingo est un jeu d'adresse de lancés. A son tour, un joueur dispose de 7 anneaux. Celui-ci se place à une certaine distance du jeu (définie au préalable) et tente d'envoyer les anneaux dans les tiges du plateau. Il est possible d'augmenter la difficulté du jeu (pour les plus grands) en lançant chaque anneau dans la tige de sa couleur. Le joueur qui a placé le plus d'anneaux sur les tiges remporte la partie.

Dès 7 ans

1 joueur et plus