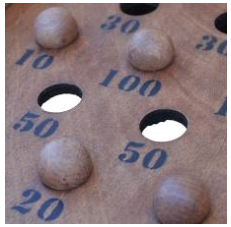
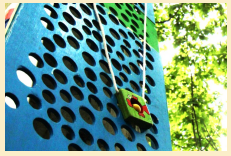
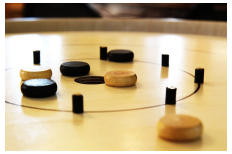
Le Catalogue des Grands Jeux

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	ARAIGNEE GEANTE	Adresse	1 à 5 joueurs			20
	ARBOS	Adresse	1 à 8 joueurs	1 tronc, lot de feuille, lot de tige, 3 dés, 1 règle.	Arbos est probablement l'un des plus beaux jeux qu'on puisse poser sur une table. Mais s'agit-il d'un jeu ou d'un jouet ? En fait, on peut y jouer comme on veut, seul ou à huit joueurs, avec une règle élémentaire ou une règle « maison ».	10
	BAGRAN	Adresse	2 ou 4 joueurs	4 x 4 pions 1 palet 1 plateau & 1 règle	Jeu inspiré du fameux billard indien ou Carrom	15
	BAMBOLEO	Adresse	2 à 6 joueurs	1 plateau rond en bois, 29 pièces en bois, 1 boule liège, 1 socle en bois.	Retirer le plus grand nombre possible de pièces d'un plateau qui repose en équilibre sur la boule en liège sans que celui-ci ne se renverse. Le vainqueur est celui qui réussit à récolter le plus de pièces.	10
	BARRIQUES	Adresse	2 joueurs	3 cerceaux 2 baguettes noires 2 baguettes rouges 6 barriques 1 règle	Ce jeu est fabriqué par la Société Eliottgames, basée à Trignac (44). C'est un jeu de rapidité et d'adresse qui ressemble à la table à élastique.	10

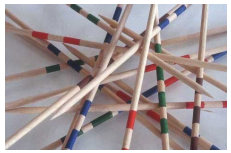
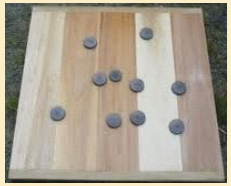
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	BILLARD CARROUSEL	Adresse	1 joueur et +	8 boules, 1 queue de billard, 1 règle.		15
	**BILLARD JAPONAIS**	Adresse	1 joueur et +	10 boules 1 règle	Jeu d'adresse traditionnel français, issu du jeu de la Bagatelle, lui-même dérivé du Trou-Madame du XVI siècle. Les anglais ont incliné la planche , ils ont planté des clous pour dévier la boule propulsée par un mécanisme à ressort, et ont appelé le jeu Tivoli, ancêtre du flipper dont les premières versions électrifiées sont apparues à la fin de la seconde guerre mondiale.	15
	BILLARD TOQUE D'OR	Adresse	2 à 4 joueurs	24 palets, une canne de billard.		20
	BILLE QUI MONTE	Adresse	2 joueurs	Un double plan incliné, deux billes.		10
	**BILLE QUI MONTE XXL**	Adresse	1 à 2 joueurs	2 plateaux géant, 1 set de pions		15

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	BOSSE A TROUS	Adresse	2 joueurs	10 boules en bois un grand plateau à bosse troué	Le jeu de la bosse à trous, inspiré du traditionnel Billard Japonais, est une création du Centre d'Aide par le Travail de Gezaincourt pour satisfaire les clients de l'estaminet qui adorent ce genre de jeu. Le nom du jeu vient du dos d'âne qui fait toute la difficulté de ce jeu qui peut se jouer soit en compétion, soit en coopération.	15
	CABOTINS	Adresse	1 à 4 joueurs	1 plateau 4 cannes à pêches 20 cabotins	Jeu de pêche avec, pour remplacer les poissons, de petits cabotins cylindriques ! Un jeu d'adresse, de précision et de patience !	10
	CAPITAINE KOOG	Adresse	2 à 6 joueurs	6 sacs 36 pièces d'or 1 bateau pirate avec sa voile et sa hune 2 sabres de pirates avec leur corde.	Un jeu de lancer sur le thème des pirates !	10
	CARROM	Adresse	2 à 4 joueurs	18 pions 1 pion rouge 1 palet	Jeu d'adresse traditionnel d'Inde, que l'on trouve également au Pakistan, en Birmanie et au Yemen. Il existe de nombreuses variantes, comme dans tout grand jeu traditionnel à dimension internationale.	10
	CARROM HEXAGONAL	Adresse	2 à 6 joueurs	1 plateau, 1 percuteur, 9x3 pions.	Jeu d'adresse traditionnel d'Inde, que l'on trouve également au Pakistan, en Birmanie et au Yemen. Il existe de nombreuses variantes, comme dans tout grand jeu traditionnel à dimension internationale.	15

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	CIBLE DE FLECHETTE	Adresse	2 joueurs et +	1 cible, 3 fléchettes, 1 livret de règles, 1 support en bois	Bien que l'on retrouve des écrits au Moyen-Age, qui mentionnent le jeu de fléchettes, nul ne connaît avec certitude les origines de ce jeu. Aussi, les hypothèses sont nombreuses. Les historiens rapportent que les archers anglais, vainqueurs des français à la bataille d'Azincourt, dans le Pas-de-Calais, en 1415, s'exerçaient au jeu de fléchettes.	15
	CLIC-BALL	Adresse	2 et +	3 grosses boules, 1 règle	Un jeu où il faut rouler sans débouler.	15
	CORN HOLE	Adresse	2 joueurs	2 planches trouées, 4 sacs, 1 règle.	Tout le monde connait la véritable origine du cornhole. Les Allemands vous diront qu'ils l'ont inventé au 14 ème siècle, les Anglais y sont probablement pour quelque chose et même aux Etats Unis où le jeu a connu son véritable essor, les états du Kentucky, de l'Illinois, de l'Indiana, de Virginie, de l'Alaska et de l'Ohio se félicitent tous d'être à l'origine de son succès	15
	**CROKINOLE**	Adresse	2 ou 4 joueurs	12 palets clairs, 12 palets foncés, 1 plateau circulaire, 1 règle.	Voici un excellent jeu d'adresse inspiré du carrom indien et du curling. Ce jeu fût probablement conçu par l'artisan Eckhardt Wettlaufer en 1876 dans le comté de Perth, Ontario. Il est dit que Wettlaufer a imaginé ce jeu comme cadeau pour les 5 ans de son fils Adam. Votre but sera de marquer le plus de points	15
	DUEL TOUPIES	Adresse	2 joueurs	2 toupies, 10 palets, 2 ficelle lanceurs, 1 Plateau et un ring de ficelle.	Chiné dans les vides greniers, après quelques recherches, nous n'avons pas retrouvé la règle originale, ni le nom du jeu. Alors nous avons fait appel a des ethnoludologues pour réécrire une règle fun et vibrante.	10

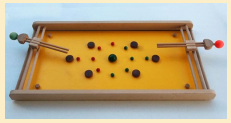
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	EQUILIBRE BILLE 4	Adresse	1 et +	le jeu 1 boule		10
	EQUILIBRE BILLE 6	Adresse	1 joueur			10
	FER A CHEVAL	Adresse	1 joueurs et +	2 piquets métalliques 9 fers de 3 couleurs différentes	Le lancer de fer à cheval est un jeu sportif très populaire aux Etats-Unis et au Canada. Globalement, il consiste à lancer le fer à cheval vers un piquet ou une cheville métallique.	10
	FLECHE	Adresse	2 à 4 joueurs	Un plateau de jeu avec une flèche centrale 4x5 palets de couleurs différentes	Ce jeu d'adresse contemporain permet de découvrir la grande famille des jeux où les joueurs font glisser leurs palets afin de se rapprocher le plus possible d'un but.	15
	GAPION	Adresse	2 à 8 joueurs	Un plateau circulaire 16 pions, soit 8 de chaque couleur 1 un pion rouge représentant le cochonnet	Le Gapion simule une partie de pétanque les pions qui remplacent les boules permettent de retrouver dans son salon toutes les émotions du jeu, sans se fâcher avec ses voisins ! Le Gapion est un jeu d'Alain Bideau, ludologue lyonnais, précurseur du jeu à l'école, qui nous a autorisé à présenter son jeu. Il y a plusieurs années, F.Pingaud et J.F Germe présentaient, dans	15

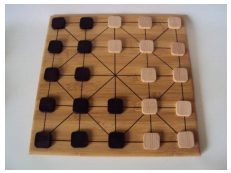
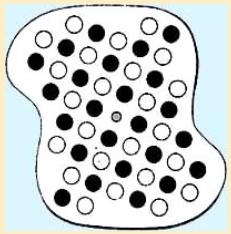
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	HOCKEY	Adresse	2 à 4 joueurs	1 plateau, 4 manettes joueurs, 1 bille en bois		15
	JEU DE LA GRENOUILLE	Adresse	un et plus	Coffre en bois sur pieds 8 palets en aciers	Le jeu de la grenouille à pour ancêtre le jeu de tonneau. Fin XVIII le mot désignait une tirelire en forme de grenouille. De nos jours, il est pratiqué principalement dans le Nord de la France et notamment les estaminets, sous la forme d'un meuble avec des trous sur la partie supérieure, le trou central étant une grenouille la bouche ouverte.	20
	JEU DU ROI	Adresse	1 à la fois	1 toupie, 1 corde, 12 quilles.	Connu également sous les noms suivants : Quilles des Indes - Toupie hollandaise, le jeu de Roi était pratiqué par les marins de la compagnie hollandaise des Indes orientales. Ils ramenèrent le principe du jeu en Hollande au 17 ème siècle. Ce jeu consiste à lancer une toupie en rotation sur un jeu où sont dressées des quilles de différentes valeurs. Le but étant d'en abattre le plus possible.	10
	KAPLA	Adresse	illimité	4000 Kapla 1 livre de construction 1 classeur d'idée	C'est lors de la construction d'un château en pierre à proximité du village de Lincou, commune de Réquista (Aveyron) ,que Tom van der Bruggen, alors âgé de 25 ans, invente les « Kapla ». En effet, les cubes existants ne lui permettent pas de modéliser son édifice, et il remplace ces cubes trop massifs par des planchettes	10 € les 1000
	KUBB	Adresse	2 équipes	Le Roi, 10 kubbs 6 bâtons, 4 piquets une air de jeu 5mx8m 1 règle	Les origines du Kubb sont incertaines. Le faire remonter aux vikings reste folklorique et on peut parler de Kubb dans sa forme actuelle que depuis le début du XXème siècle. L'histoire commencerait sur une île suédoise de la mer baltique, Gotland. Depuis plusieurs années, le Kubb a lui aussi son championnat du monde « local » sur l'île, depuis 1995 qui a réuni une soixantaine	10

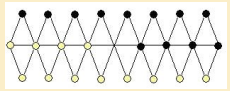
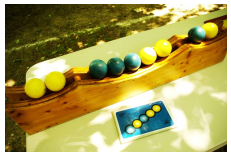
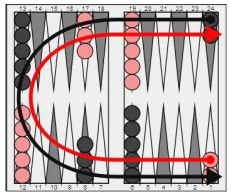
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	KYYKKÄ	Adresse	2 équipes	24 quilles 2 battes Caisse de rangement	Un jeu de quille finlandaise dans la lignée du Mölkky	10
	LA BOULE CARREE	Adresse	2 ou en équipe	jeux de 3 boules 1 cochonet 1 règle	Le jeu est un cousin de la pétanque mais se joue avec des cubes de pins	10
	**MIKADO**	Adresse	2 à 6 joueurs	41 Mikado 1 règle	Le Mikado est un jeu d'adresse, pratiquable de 2 à 6 joueurs. Il se compose d'un ensemble de baguettes, longues d'environ 20 cm et effilées aux extrémités, que l'on laisse tomber de façon à ce qu'elles s'enchevêtrent, avant de les retirer, une à une, sans faire bouger les autres.	5
	**PALET BRETON**	Adresse	2 à 4 joueurs	Une planche en bois ou plaque de fonte 6 palets par équipe (différenciés par un chiffre) un palet maître (le petit)	On retrouve des traces de jeux de palets dès le XIVe siècle. Les palets sont, à cette époque, des pierres plates, des galets ou des ardoises. Les jeux de palets sont toujours particulièrement populaires en Bretagne et en Vendée.	10
	PALET GLISSE	Adresse	2 à 4 joueurs	Un planche 7 palets en bois clair 7 palets en bois foncés	Ce jeu mis au point par la maison des jeux de Grenoble, est une variante du jeu de l'assiette Picarde.	15

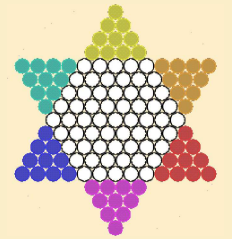
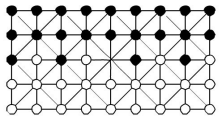
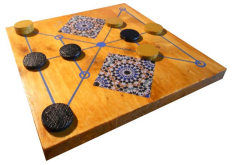
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	PLANCHE A DES	Adresse	2 à 4	1 plateau en escalier 16 dés de 4 couleurs 1 règle du jeu	Tirer des dés pour marquer des points, oui mais attention à ne pas tirer trop fort ! A la fin de la partie celui qui aura réussi à placer le mieux ses dés sur le plateau en escalier marquera le plus de points. Tous les dés en dehors du plateau ne seront pas comptés !	10
	PLANCHE A TROUS	Adresse	1 joueur	Une planche à trous 4 boules vertes 4 boules noires	Le jeu de la planche à trous malgré son apparence n'est pas un jeu traditionnele mais le résultat d'une création collective s'inspirant de nombreux autres jeux. Ce jeux original est visible à l'Estamiest de Gézaincourt (80) "Chez Marius".	20
	PLANCHE EQUILIBRE BILLE	Adresse	2 joueurs	1 planche labyrinthe 3 billes, 1 règle.	Trouvez un adversaire de même poids, et tentez le défi !	10
	POTENCE	Adresse	2 à 4 joueurs	1 dé en bois, des pièces en bois, 1 potence	Jeu d'équilibre en bois cousin du bamboléo, alliant la précision et la finesse pour parvenir a laisser ses pions en place tout en désquilibrant le/les adversaire(s).	15
	PUSH	Adresse	2 à 4 joueurs	1 plateau 12 x 4 pions de couleur différentes 1 règle	Un joli jeu d'adresse, qui vient compléter la gamme de jeu de pitch. L'agilité du joueur sera mise à l'épreuve, et son intuition tactique pourra faire la différence lors du comptage des points.	10

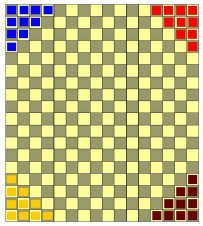
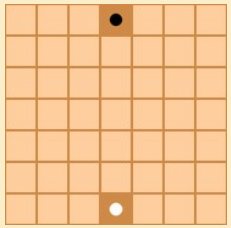
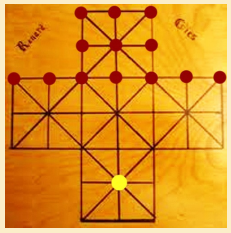
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	ROLL UP	Adresse	1 et plus	Une planche trouée avec deux tiges en métal Une boule en bois	Au départ le Roll Up n'était pas un jeu, mais un porte-queue de billard. Les joueurs de billard dans les cafés, ont commencé à coincer 2 queues de billard sur un porte queues à plat, et ils ont fait rouler un boule le long de ces tiges. Et voilà tout simplement comment un nouveau jeu est né !	10
	SHAGAI	Adresse	2 minimum	40 osselets "Shagai"	Le Shagai est un jeu d'origine mongole, joué tradionellement par terre. Son nom provient d'un os de la hanche, généralement de mouton ou de chèvre. Autrefois, c'était également une méthode divinatoire. Le jeu s'est popularisée dans la majorité de l'Asie centrale, jusque chez certain peuples turcs ou tadjiks.	10
	SHUFFLEBOARD	Adresse	2 joueurs	2 series de 5 palets 1 piste de lancée 1 règle	La famille des jeux où l'on fait glisser des palets sur une surface lisse existe dans de nombreux pays du monde. On trouve au Québec et au Canada différentes formes de règles de ce jeu. Certains plateaux font plus de 2 m (dessinés au sol sur du béton) et se jouent avec des cannes pour pousser les grosses assiettes en résine. Ces jeux sont sans doute d'origine européenne; ils présentent des similitudes avec le billard irlandais et le jeu de	20
	SJOELBAK	Adresse	1 joueurs et +	30 palets, 1 piste, 1 règle	Le Sjoelbak ou Billard Hollandais est un jeux traditionnel joué au Pays-Bas et dans le nord de la France. Son ancêtre fut le jeu Anglais « Shovelboard » joué par la bourgeoisie au XVIème siècle. Le jeu fut interdit, dit-on, après que le roi Henri VIII perdit 9 livres dans un jeu de Shovelboard. Les marins anglais auraient continué le jeu sur les ponts en bois des navires en utilisant des pièces d'argent. Comme trop de pièces passaient par dessus bord elles	15
	STOUK	Adresse	2 ou 4 joueurs	Un plateau de jeu troué 4 percuteurs en bois 5 pions blancs 6 pions noirs 1 pion rouge 1 règle		10

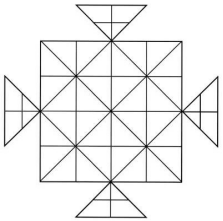
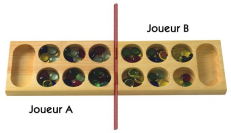
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	SUSPENS	Adresse	2 à 4 joueurs	32 boules percées 4 baguettes 12 gros boules 1 portique 1 règle		15
	TABLE A ELASTIQUE	Adresse	2 joueurs	10 palets 1 table 1 règle	Les jeux traditionnels se sont modifiés au fil du temps, au gré des voyages et ont donné lieu à de nombreuses variantes. Ils ont également inspiré les créateurs dans leurs inventions de jeux nouveaux... L'origine de la table à élastique est incertaine, le jeu se trouve aujourd'hui un peu partout en France et ailleurs, sous différents noms : Maxi-Flitzer, Passe-Trappe,... Et, il est sans doute une évolution de jeux traditionnels se jouant avec des palets.	10
	**TIBI 2**	Adresse	2 joueurs	5 billes rouges - 5 billes vertes. 2 billes neutres. 2 lanceur. 1 plateau.		10
	TOP RING	Adresse	1 joueur et +	1 toupie, 1 corde, 1 socle (demi-sphère) + une baguette à visser dans le socle.	Connu également sous les noms suivants : Quilles des Indes - Toupie hollandaise, le jeu du roi était pratiqué par les marins de la compagnie hollandaise des Indes orientales. Ils ramenèrent le principe du jeu en Hollande au 17 ème siècle. Ce jeu consiste à lancer une toupie en rotation sur un jeu.	15
	TROU MADAME	Adresse	2 joueurs et +	Un fronton numéroté 10 galets en bois	Le nom du jeu viendrait de ce que Madame, la Reine d'Angleterre, possédait un tel jeu en ...or. Ce jeu était réservé aux femmes de bourleux (joueurs de bourles). Il est toujours très pratiqué dans les Flandres française et dans L'Avesnois.	10

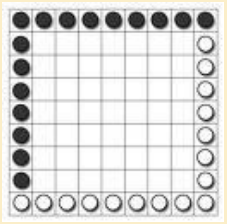
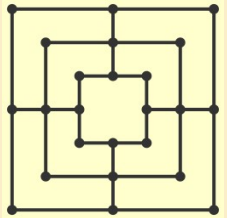
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	VILLA PALETTI	Adresse	2 à 4 joueurs	5 planchers 4X5 colonnes de couleurs différentes 1 dé bâton 4 couleurs	Villa Paletti est un jeu de société réalisé par Bill Payne et publié en 2001 par Zoch. Les joueurs doivent construire la villa la plus haute possible en utilisant des colonnes sans faire écrouler la structure.	10
	WEYKICK	Adresse	2 joueurs ou par équipe	4 figurines, 1 bille, 1 règle		15
	**ALQUERQUE**	Réflexion	2 joueurs	12 pions blancs 12 pions noires 1 plateau & 1 règle	Pratiqué depuis des siècles au Moyen-Orient, l'Alquerque ou « el quirkat » en arabe est né au moins 1 400 ans avant Jésus-Christ. Les Maures l'apportèrent avec eux quand ils envahirent l'Espagne. Il est toujours joué dans le Sahara.	10
	**AVALAM**	Réflexion	2 joueurs	24 pions blanc 24 pions noirs 1 plateau & 1 règle	Avalam Bitaka réussit là où beaucoup de jeux abstraits ont échoué : il est à la fois beau, facile à expliquer, profond et intelligent (Haffner- Philippe Deweys)	5
	AWELE	Réflexion	2 joueurs	1 mancala à 12 trous 48 graines	Jeu traditionnel d'Afrique depuis l'Antiquité. A partir de règles simples mais d'une grande stratégie, l'awélé nous plonge au cœur des préoccupations d'un continent : semer, récolter, remplir son grenier…	5

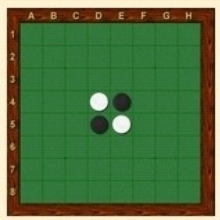
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**AWITLAKNANNAI**	Réflexion	2 joueurs	12 pions blancs 12 pions rouges 1 plateau & 1 règle	L'Awitlaknannaï est une adaptation amérindienne du jeu d'Alquerque, introduit par les colons espagnols au XVIè siècle. Les indiens Zunis auraient adapté ce jeu à leur culture en en modifiant le plateau. Le plateau amérindien représenterait un combat de serpents (Kolowis), en référence à leur mythologie.	5
	**AYA**	Réflexion	1 joueur	5 boules bleues & 4 jaunes, 39 cartes, 1 règle	Un jeu où tous les "sportifs cérébraux" peuvent faire preuve de leur capacité de réflexion et de leur rapidité.	10
	BABYLONE	Réflexion	2 joueurs	12 plaquettes (vertes, noires, rouges, beiges) 1 règle	Le premier jeu de la fabuleuse série de Cocktail Games qui tient dans la poche. Signé Bruno FAIDUTTI	5
	**BACKGAMMON**	Réflexion	2 joueurs	30 pions rouges & noirs 2 dés, 1 gobelet 1 plateau, 1 règle	Un jeu très pratiqué dans toute l'Europe et la partie orientale de la Méditerranée.	10
	BAGUENAUDIER	Réflexion	Solo	Casse-tête en bois, anneaux, épingle.	Casse-tête classique dont la résolution suit en fait le principe du codage Gros-Gray sur la base du "changer un seul élément à la fois". Solution relativement facile, mais fastidieuse, à condition de prendre le bon départ. Le nom vient du verbe baguenauder, flâner, se promener sans but. La légende dit qu'un guerrier chinois, Hung Ming, donnât ce	5

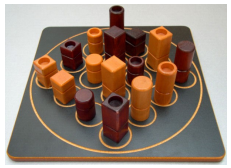
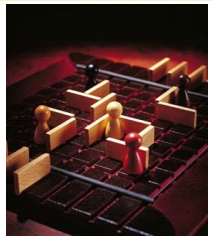
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	CUBE²	Réflexion	1 à 4 joueurs	25 tuiles couleurs, 4 cubes couleurs, 1 règle.	Un jeu récent de Julien Selz qui a autorisé la Compagnie des Jeux a surdimensionner ce jeu. Vous voilà avec la première version bois de Cube² entre les mains ! + d'infos : www.united-square.com Vous pouvez jouer en réseau sur le site BOARD GAME ARENA	15
	**DAMES CHINOISES**	Réflexion	2,3, 4 ou 6 joueurs	Un plateau de jeu 6 x 10 pions de couleurs	Tiao qi , littéralement "échecs à saut". Malgré son nom, ce jeu n'est pas une variante du jeu de dames (Même si on pourrait lui trouver quelques similitudes). Il ne provient pas non plus de Chine, ni d'Asie, mais bien d'Allemagne. Inventé en 1892 sous le nom de Stern-Halma ("Halma en étoile"), il viendrait d'une variation du Halma. Il est alors breveté par la société Allemande Ravensburger. Ce n'est qu'en 1928 que	10
	**FANORONA**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de jeu 44 pions 22 de chaque couleurs	Il est difficle de savoir si ce jeu est réelement malgache ou s'il fut "importé". Le dessin ressemble à celui de l'Alquerque mais le mode de prise en est trés éloigné. Les témoignages concordent pour relier ce jeu à des fonctions rituelles.	5
	FANTÔMES	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de jeu 6x6 aux coins foncé 16 fantômes (8 gentils, 8 méchants)	Dans les caves d'un vieux château vivent de bons...et de mauvais fantômes. Chaque joueur en possède quatre de chaque type, c'est-à-dire huit en tout. L'adversaire ne peut cependant pas les différencier…	5
	**FELLI**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau en bois 8 pions, 4 de chaque couleurs	Le Felli est une variante de l'Alquerque sur un double diagramme triangulaire. Il permet une initiation aux Dames ou à l'Alquerque sur un plateau au schéma simple.	10

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	FLOTTE DE CRABES	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de jeu 18 pions soit 9 de chaque couleur	Si "Flotte Krabbe" a été récompensé par le prestigieux "Spiel des Barbès" en 2010, trente-cinq ans après sa première apparition sous le nom de "Blockade", c'est bien que nous avons là un jeu indémodable. Si, de plus, on constate que "Flotte Krabbe", bien qu'introuvable, est très facilement reproductible, on n'a plus aucune excuse pour ne pas l'ajouter à sa ludothèque.	10
	**HALMA**	Réflexion	2 à 4 joueurs	Un plateau de jeu 4 séries de 10 pions de couleur différentes	La forme moderne de ce jeu se répand à la fin du 19è siècle, avec un premier exemple en 1888, suivi de nombreux autres, cependant il n'est pas exclu qu'il ait existé des versions antérieures datant du 18ème où l'on retrouve le même principe (Jeu des Conspirateurs). Connu au départ sous le nom d'Hoppity on se demande si le principe aurait pu être emprunter aux indiens Hopi.	10
	**ISOLA**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de jeu 2 pions sorcières Pot de billes chinoises "les sortilèges"	Les terribles sorcières Tètdevache et Fasderat vivent toutes les deux sur le même territoire. Une des deux est de trop: le duel est engagé.	10
	JIPTO	Réflexion	2 joueurs	6 pions 2 palets 1 plateau 1 règle	Le jeu Jipto trouve ses origines en Sibérie, sous le nom de Sonor, et plus précisément en République Sakha (Yakoutie) où il est devenu jeu national. Très populaire parmi les chasseurs, les bergers et les enfants de Sibérie, ce jeu s'inspire de techniques de chasse traditionnelles et fait appel aux mathématiques élémentaires. A ce titre, il a été introduit dans les programmes scolaires du Sakha.	10
	**LE RENARD ET LES OIES**	Réflexion	2 joueurs	13 oies 1 renard 1 plateau de jeu 1 règle	Le renard et les oies fait partie d'une série de jeux inventés dans le nord de l'Europe à l'époque des Vikings. Ils se caractérisent par un nombre de pièces et un objectif différent pour chaque joueur. A la fin du XVIII, les plateaux étaient ronds, les lignes ne figuraient pas sur le plateau et on ne pouvait déplacer les pions en diagonal, le nombre de trous était très variables, de 33 à 66 trous.	10

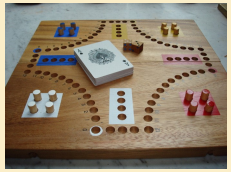
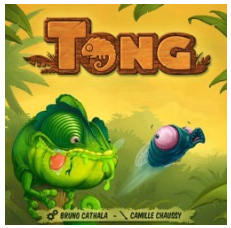
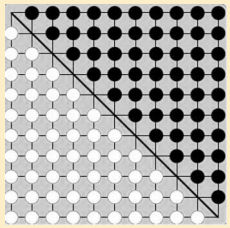
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**LES LEOPARDS**	Réflexion	2 joueurs	2 léopards 24 vaches 1 plateau 1 règle	appelé aussi "Diviyan-kelia"	10
	Les Tours de Hanoï	Réflexion	en solo	1 socle avec 3 bâtonnets, 8 disques, 1 règle	Les Tours de Hanoï, (également appelées Tours de Brahma ou Tours de Lucas en référence à son créateur et mathématicien français Édouard Lucas) sont un jeu mathématique ou puzzle inventé en 1883.	5
	**LONTU-HOLO**	Réflexion	2 joueurs	1 mancala 48 grains 1 règle	Le Lontu-Holo est un jeu de semaille que l'on trouve au Surinam où il fut apporté par les esclaves venus d'Afrique noire. Il se joue sur un mancala de 12 trous. Les jeux de semailles sont des jeux de stratégie reposant toujours sur le même principe: on sèment des graines dans des rangées de trous en essayant d'en retirer le plus grand nombre du jeu, la particularité du Lontu-Ho tient au but du jeu inverse de ce principe habituel, puisqu'il s'agit là de perdre le	5
	MARRAKECH	Réflexion	2 à 4 joueurs	Un plateau de jeu 20 pièces de 1 (Grises) 20 pièces de 5 (Jaunes) Un pion en bois: le vendeur de tapis 60 tapis	Le marché aux tapis de la place de Marrakech est sur les dents: on va bientôt désigner le plus habile des marchands. Chacun d'entre eux va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune.	10
	MEFUHVA	Réflexion	2 joueurs	Mancala de 4 X 6 trous (certains atteignent toutefois les 4 x 28 trous) 42 graines, 1 règle.	On rencontre se jeu de semaille dans le sud et l'est de l'Afrique. Joué parfois sur un plateau (mancala) de bois, mais le plus souvent la série de trous est creusé dans le sol, sur le sable ou dans la poussière qui recouvre les sentiers de campagne l'un des endroits les plus habituels pour ce jeu en Afrique. Il fait partie de la famille des jeux de « Solo » à quatre rangées, différents des «Wari» famille des jeux à deux rangées comme l'Awélé .	10

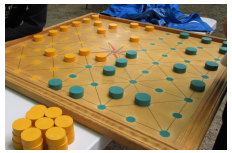
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**MING-MANG**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de 9x9 36 pions blancs 36 pions noirs	Le Mig-Mang ou Ming-Mang est un jeu tibétain traditionnellement pratiqué sur un plateau de jeu de Go. Nous vous proposons de le jouer sur un plateau de plus petite taille. Ming-Mang se traduit par "plusieurs yeux". Il est surtout joué par les aristocrates et certaines communautés de moines.	10
	MORPIONS 3D	Réflexion	2 joueurs	64 boules 1 plateau 1 règle		10
	**MOULIN**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de jeu 9 pions blancs 9 pions noirs	Ce jeu était très en vogue au Moyen Âge sous le nom de «Merelle». Ses origines remontent à l'Antiquité. Le diagramme et le nombre de pions sont variables selon les différents pays d'Europe où le jeu est pratiqué.	10
	NEUTRON	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de 5X5 5 billes vertes 5 billes noires 1 pion rouge (le neutron)	Neutron est un jeu de stratégie combinatoire abstrait créé par Robert A. Kraus en 1978 et placé par l'auteur dans le domaine public.	5
	NIMBI	Réflexion	2 joueurs	1 plateau de jeu 22 bâtons 1 règle	Les jeux de Nim sont des jeux de stratégie pure qui se jouent à deux joueurs avec des bâtons mais aussi des graines. Les origines du jeu de Nim remontent à plusieurs milliers d'années en Chine sous le nom de Fan-Tan. Ils se jouaient avec 12 cailloux généralement rangés en tas de 3,4 et 5. On les retrouve en Afrique sous le nom de Tiouk-Tiouk. Le nom actuel de Nim a été donné par le mathématicien Charles Léonard BOUTON en	5

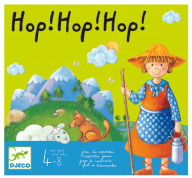
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	OKIYA	Réflexion	2 joueurs	8 jetons blancs, 8 jetons noirs, 16 tuiles jardin impérial	Okiya est un petit jeu abstrait d'alignement, avec des règles d'une extrême simplicité. Un jeu simple, rapide, poétique et malin. Illustrateur : Cyril Bouquet	10
	**OTHELLO**	Réflexion	2 joueurs	Un plateau de 8x8 64 pions reversibles	Le jeu d'Othello sous sa forme actuelle a été commercialisé pour la première fois au Japon en 1971. Toutefois, ce jeu est très proche d'un jeu anglais vieux d'une centaine d'années, connu sous le nom de Reversi. Deux gentlemen anglais, Lewis Waterman et John W. Mollett, se disputent la paternité du jeu. C'est le Japonais Goro Hasegawa qui le remet à l'honneur en 1971 et le baptise Othello par analogie avec les rebondissements de la pièce de	10
	PALLANKULI	Réflexion	2 joueurs	84 graines, 1 mankala de 14 trous, 1 règle.	Variante de son cousin africain Awélé, fondé sur la semaille et la récolte. Avec Pallankuli, utilisez vos récoltes afin de réduire le territoire de l'adversaire !	10
	POGO	Réflexion	2 joueurs	1 plateau 12 pions 1 règle	Un petit jeu qui n'a l'air de rien, mais qui se révèle être un excellent jeu de stratégie !	10
	PUSH'N ROLL	Réflexion	2 joueurs	1 table de jeu 30 boules 1 règle	Soyez le premier à déplacer les 4 boules noires en fonction du défi lancé ! Un jeu de rapidité et d'intelligence, tout en doigté…	15

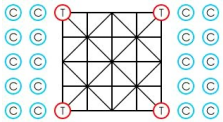
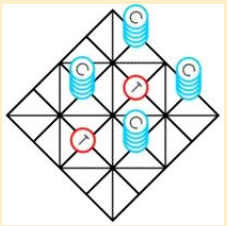
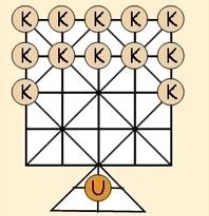
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	PYLOS	Réflexion	2 joueurs	15 boules blanches 15 boules noires 1 plateau 1 règle		10
	**QUARTO**	Réflexion	2 joueurs	16 pièces 1 plateau 1 règle	Une variante du morpion, où l'on ne choisit pas les pièces jouées mais c'est votre adversaire qui vous les donne ! Très beau jeu, simple mais qui demande attention et vigilance !	10
	QUIXO	Réflexion	2 ou 4 joueurs	Un plateau de jeu 25 cubes en bois	Le Quixo est un jeu dérivé du "Tic-Tac-Toc" un jeu d'alignement que l'on peut jouer à deux ou à quatre en équipe.	10
	**QUORIDOR**	Réflexion	2 à 4 joueurs	20 barrières, 4 pions 1 plateau, 1 règle	Votre but : atteindre le premier la ligne opposée. Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?	10
	ROYAL D'UR	Réflexion	2 joueurs	14 pions 3 dés tétraèdre régulier 1 plateau 1 règle	En 1920, un l'archéologue britannique Sir Leonard Woolley a découvert plusieurs plateaux de ce jeu dans des sépultures royales de la ville d'Ur, située en Irak actuel. Vraisemblablement on mettait des jeux dans les tombes pour que les défunts aient de quoi se distraire durant l'éternité. C'est un des plus ancien jeu du monde pratiqué par les sumériens.. Il semble être l'ancêtre original du groupe des jeux de	10

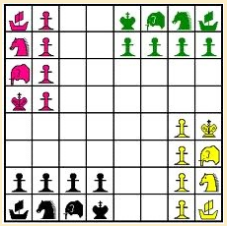
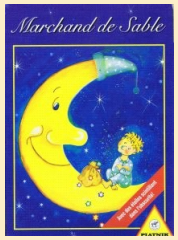
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	SADSU	Réflexion	2 à 6 joueurs	36 pions, 1 sac de pioche, 1 règle	Jeux de Zinc édite de nombreux jeux en bois, avec des formats pour les écoliers. Logique, calcul, déduction, toute une gamme de jeux qui séduit les joueurs de Quarto, Awalé, ... Ils animent des ateliers créatifs pour créer son propre jeu. Pour toute demande de renseignements contactez Karine au 06	10
	SPEED-UP	Réflexion	2 ou par équipe			10
	SURAKARTA	Réflexion	2 joueurs	2x12 pions 1 plateau 1 règle	Ce jeu javanais porte le nom de l'ancienne ville Surakarta, sur le fleuve Solo au centre de Java. Pour y jouer les Javanais tracent sur le sable ou dans la cendre volcanique son dessin de forme inhabituelle. Ce jeu n'est connu en Europe que depuis le XVII siècle mais son existence semble antérieure à cette époque. La méthode de capture de ce jeu, dont aucun autres exemples	10
	TARGUI	Réflexion	solitaire	11 graines 1 plateau 1 règle	Le Targui est un jeu pratiqué par les jeunes touaregs qui utilisent souvent des cailloux dans des petits trous creusés à même le sol pour y jouer. Les graines, appelées « Œil de bourrique » sont celles d'un fruit d'une liane africaine, la Dioclea Reflexa. Plus simple que notre solitaire occidental, ce jeu est plus rapide et plus dynamique, et donc plus accessible aux jeunes enfants.	5
	TASSO	Réflexion	2 à 4 joueurs	1 plateau de jeu 60 tassos	Tasso à tout de ces grands jeux que l'âge et les siècles auraient épurés de manière à être expliqué en trois phrases tout en disposant d'une subtile stratégie. Si Tasso avait été créé il y a deux cents ans il se commercialiserait autant que le Mikado, le Jenga ou les dominos. (Mistersims)	10

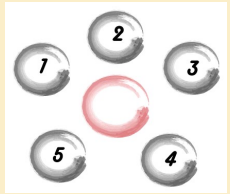
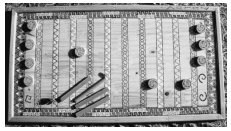
Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**TOCK**	Réflexion	2, 3, 4 joueurs	4x4 pions 52 cartes 1 plateau 1 règle	Importé au Québec par les colons poitevins au XVIIème siècle, le jeu du Tock est devenu un classique québecquois. Il s'apparente aux « petits chevaux ».	10
	**TONG**	Réflexion	1 à 2 joueurs			10
	**TOTOLOSPI**	Réflexion	2 joueurs	55 pions blancs, 55 pions noirs, 1 plateau	Le Totolopsi est un jeu d'affrontement originaire du Nouveau-Mexique très prisé par les indiens Mokis. Le détail des règles reste mal connu mais elles semblent se rapprocher des jeux de la famille de l'Alquerque, l'ancêtre du Jeu de Dames.	10
	WALI	Réflexion	2 joueurs	1 plateau de 6x5 12 coquillages coniques 12 coquillages plats	Un jeu très populaire en Afrique occidentale.	10
	YOTE	Réflexion	2 joueurs	1 plateau de 6x5 12 coquillages coniques 12 coquillage plats 1 règle	Un jeu très populaire en Afrique occidentale, qu'on trouve également sous le nom de Choko.	10

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**ZAMMA**	Réflexion	2 joueurs	40 pions verts 40 pions jaunes 1 plateau 1 règle	Très proche du jeu de dames le Zamma vient des sables du Sahara. Il est l'un des jeux les plus anciens puisque son origine remonte à l'époque des pharaons. Il est encore pratiqué au coeur du Sahara. Les joueurs tracent le plus souvent leur diagramme à même le sable.	15
	RALLYE DES VERS DE TERRE	Stratégie	Pour 2 à 4 à partir de 4 ans.	Contenu:1 grand plateau de jeux 60 morceaux de verre (6 x 10 pièces de 6 couleurs et 6 longueur différente). 4 fixation pour le plateau de jeu		15
	ATTRAPPE-POISSON	Observation / Rapidité	de 2 à 7 joueurs	6 poissons de couleurs 1 dé de couleurs 1 bassine baleine 1 règle du jeu	Une grosse baleine bleue affamée guette les petit poissons colorés dont elle ferait bien son repas. Il s'agit dans ce jeu d'être plus rapide que la baleine pour ne pas finir dans son ventre !	10
	DOBBLE GEANT	Observation / Rapidité	2 et plus	55 cartes	Dobble est un symposium de mini-jeux qui reposent sur un principe commun : l'observation-rapidité. Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun	10
	AQUAPLAY	Coopération	1 à 10 joueurs		Un circuit d'eau ingénieux avec son système d'écluse. Plusieurs types de circuit peuvent être monter à l'aide des clips étanches.	20

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	AVENTI MARE	Coopération	2 à 6 joueurs	13 plaques de rivière 2 pêcheurs et leur bateau 4 poissons & 1 dé de couleurs	Les 4 poissons essayent de rejoindre la mer alors que les deux pêcheurs tentent de les attraper !! Qui va rejoindre la mer en premier ? Une course le long d'une paisible rivière va commencer !!	10
	**HOP HOP HOP !**	Coopération	2 à 6 joueurs	1 set de 4 plateaux décorés 1 bergerie et sa poutrelle en bois 1 pont 10 pièces en bois 1 baguette en bois	Hop!Hop!Hop! est un jeu coopératif pour les petites n'enfants. Les joueurs doivent ramener les moutons et la bergère dans la Bergerie avant que la "tempête" n'emporte les piliers du pont en bois.	15
	PARACHUTE	Coopération	4 et +		Qui aurait pu imaginer que l'on puisse éprouver un tel plaisir à jouer avec un parachute en restant «les pieds sur terre» ?	10
	PIT TRAP	Coopération	2 à 4 joueurs	5 palets et boules	Un grand jeu d'adresse, de coopération et de sang froid.	15
	VERGER GEANT	Coopération	1 et +	40 fruits 4 plateaux 4 corbeilles 9 pièces de puzzle 1 gros dé	Le Verger (Obstgarten) est un jeu de société coopératif créé par Anneliese Farkaschovsky. Il a été édité la première fois en 1986 par la société Haba.	15

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**BAGHA-CHALOU**	Chasse	2 joueurs	20 pions chèvres 4 pions tigres 1 plateau & 1 règle	Le Bagha-chalou ou Bagh-Chal , le «jeu de la tactique du tigre» est la version népalaise du «Jeu du tigre» originaire du Sri-Lanka. Il fait partie de la vaste famille des jeux de chasse où chaque joueur ne possède pas le même nombre de pions que l'adversaire. Traditionnellement il se joue avec des pions et un plateau en bronze. Il en existe de nombreuses variantes comme le Bagh-Bandi.	10
	**BAGH-BANDI**	Chasse	2 joueurs	20 pions chèvres 2 pions tigres 1 plateau & 1 règle	Jeu du Tigre , originaire du Sri-Lanka, est très populaire en Inde. Il fait partie de la vaste famille des jeux de chasse où chaque joueur ne possède pas le même nombre de pions que l'adversaire. Dans certaines régions, les tigres et les chèvres sont remplacés par des léopards et du bétail. Il en existe de nombreuses variantes comme le Bagha-Chal ou Bagha-chalou qui est sa version népalaise.	10
	BUFFALO	Chasse	2 joueurs	Un plateau de jeu 1 indien, 4 chiens, 11 bisons.	Buffalo est une création moderne, d'un jeu de stratégie par chasse ou jeux assymétrique où les joueurs disposent de pièces en nombre inégal. Leurs objectifs sont eux aussi différents. Traditionellement, on retrouve ce type de jeux dans de nombreuses cultures du monde.	10
	**KUKULI**	Chasse	2 joueurs	12 pions Kukulis 1 pion Ukuku, 1 plateau de jeu 1 règle	Jeu Andin basé sur le mythe de l'enlèvement de la Kukuli (demoiselle) par L'Ukuku (homme déguisé en ours) C'est un des nombreux jeux de chasse dont l'objectif est différent pour les deux joueurs.	10
	CAN'T STOP	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	1 plateau de jeu 4 dés à 6 faces 3 bonzes 36 jetons (9x4 couleurs)	Sid Sackson a collectionné les jeux durant toute sa vie. Au moment de sa mort, la taille de sa collection était estimée à 18000 titres. Parmi ceux-ci, de nombreuses pièces uniques qui lui étaient envoyées par des auteurs de jeux sollicitant son avis. Les jeux furent vendus aux enchères peu après sa mort, dispersant la collection.	15

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	**CHATURANGA**	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	32 pièces 1 dé	Le Chaturanga est l'ancêtre direct de nos échecs (mais aussi du Xiangqi chinois et du Shogi japonais), il est originaire du Penjab. Il utilise le plateau de l'Ashtapada, un très ancien jeu de parcours indien. Contrairement aux échecs modernes, il se pratique à quatre joueurs et le hasard, est au coeur du jeu. Les couleurs des pièces sont le noir (la terre-Le néant), le jaune (le soleil-l'air), le vert (l'eau-l'éveil) et le rouge (le feu-la vie).	10
	FERMEZ LA BOÎTE	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	Un plateau avec 9 boîtes Deux dés	Pendant plus de deux-cents ans, ce jeu a été le jeu préféré des marins de Normandie et d'autres régions de la côte atlantique française. Sans doute fut-il joué durant les longues heures de navigation…On le retrouve dans des régions lointaines comme en Zambie en plein cœur du continent Africain.	5
	LA COURSE DES ESCARGOTS	Hasard et calcul	2 à 6 joueurs	1 plan de jeu 6 escargots en bois en 6 couleurs 2 dés en 6 couleurs.	Quel escargot gagnera la course ? Comme chacun sait, les escargots ont l'habitude de se déplacer très lentement. Et puisque ils sont aussi lents les uns que les autres, nos 6 escargots ont décidé de faire une course. Alors – à vos marques, escargots .... Partez !	10
	L'ARENE DES TOUPIES	Hasard et calcul	1 et +	1 toupie, 1 arène, 8 billes (dont 2 bonus)	1 jeu fun, rapide et attrayant , laissez vous hypnotiser par les billes en mouvement. Toupie lancé 600 tour minute. La chance sera-t-elle de votre côtée ?	5
	**MARCHAND DE SABLE**	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	1 plateau de jeu 1 Marchand de sable 1 Dé 12 pions en bois 12 étoiles phoporescentes	Chaque soir le Marchand de Sable allume les étoiles dans le ciel et les éteint au petit matin jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule étoile brillante dans le firmament. Quelle étoile restera la dernière allumée ? A qui appartiendra-t-elle ?	10

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	NYOUT	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	Un plateau de jeu 16 pions (4 pions de même couleur par joueur) 4 dés à deux faces	Ce jeu pourrait trouver son origine plus d'un millénaire avant Jésus-Christ. C'est l'ancêtre des jeux de parcours en croix et en cercle. A l'origine, ce plateau servait essentiellement pour la divination. Le Nyout est resté très pratiqué en Asie. Du fait de son âge, les règles restent imprécises. Nous vous en proposons une version.	10
	PACHISI	Hasard et calcul	2 à 4 joueurs	Un plateau en forme de croix 16 pions soit 4 pions par joueur 6 coquillages (Cauris)	Le Pachisi signifiant littéralement « jeu des vingt-cinq » est considéré comme le jeu national de l'Inde. C'est un très ancien jeu de parcours, directement issu de l'Ashtapada. Il se joue généralement sur un échéquier d'étoffe, découpé en forme de croix et brodé de divisions carrées. Les instruments du sort sont ici des coquillages (cauris)	10
	PASTA-PASTA	Hasard et calcul	2 à 8 joueurs	1 plateau, 18 farfalles 1 cuisinier, 1 spatule 1 marmite, du sel 8 pions de couleurs	Une grosse casserole bout à gros bouillons dans la cuisine. Le cuisinier s'affaire autour de la casserole. Chacun doit l'aider à jeter des nouilles dans la marmite !	10
	**PICHEPOT (LA PLANCHE)**	Hasard et calcul	joueurs illimité	1 sac de fèves 1 dé 1 plateau 1 règle		10
	**PULUC**	Hasard et calcul	2 joueurs	4 batons 5x2 pions 1 plateau 1 règle	Jeu pratiqué par les indiens Ketchis, qui vivent sur les hautes terres du Guatemala. Pour jouer ils posent dix épis de maïs au sol. Les deux joueurs utilisent comme pions des morceaux de bois coupés et quatre épis de maïs plats dont une surface est noircie en office de dés.	10

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	VERT, LE VER DE TERRE	Hasard et calcul	2 joueurs et +	1 plateau, 2 jardiniers en vert, 1 maître jardiniers rouge, 14 vers de terre, 1 gros dé + 1 compost	Trois jardiniers ont aménagé un tas de compost et veulent à présent le peupler de vers de terre. Mais voilà que ces pauvres vers de terre sont sans cesse chassés par le soleil brûlant ou par de vilaines taupes, des souris et des merles affamés. Ils ne leur restent donc plus qu'à s'enfuir rapidement et à se réfugier dans la terre.	10
	CARROUSEL DES POULES	Mémoire	2 à 4 joueurs			10
	MEMORY	Mémoire	1 et plus	Un plateau en bois 36 volets en bois 36 cartes		15
	BRIQUE DE CHANTIER	Construction		160 briques en cartons	Les briques en carton permettent de créer une multitude de parcours et de constructions en les empilant à l'infini... On peut l'associer a d'autre jeux de construction, des craies.	20
	CORDES STOCS	Construction	1 à 5	25 cordes 1 sac de rangement	Avec STOCS vous pouvez construire ce que vous voulez. Une maison, une tour, une cabane, un bateau ou un animal… La seule chose que vous devez faire, ce sont des nœuds. Les STOCS ont une partie solide et des extrémités flexibles que vous pouvez nouer. http://www.stocs.nl/FR	15

Photos	Jeux	catégories	nbre de joueurs	matériels	Introduction	Prix
	KOOBI	Construction	1 et +	350 Bâtonnets 200 cubes poids 13,6 kg	"Emboiter des pièces suffisamment solides pour s'asseoir dessus, et aboutir à une structure suffisamment grande pour que cela me dépasse en taille" Alain Arnaud	10
	MECANO GEANT	Construction	jusqu'à 10		Rien ne stimule plus l'ingéniosité, la créativité, l'esprit d'équipe et l'intelligence collective que de construire quelque-chose à plusieurs. En effet, tout projet ne consiste-t-il pas en créer et construire ensemble, soit collaborer à concrétiser des idées ? Et c'est possible grâce au format géant des pièces	20