

Nos jeux géants en bois

Alquerque



Ancêtre du jeu de dame, les plus anciennes traces d'un plateau de ce jeu ont été retrouvées sur le toit du temple de Louxor, construit vers 1500 avant J.C.

Awitlaknannai



Ce jeu serait une des multiples adaptations du jeu d'alquerque apporté en Amérique par les colons espagnols au 16^{ème} siècle. Il était pratiqué par les indiens "Zunis" du Nouveau Mexique. Symbolisant un combat de serpents, le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Jeu de dame



Faut-il vraiment le présenter ?

Cross and Go



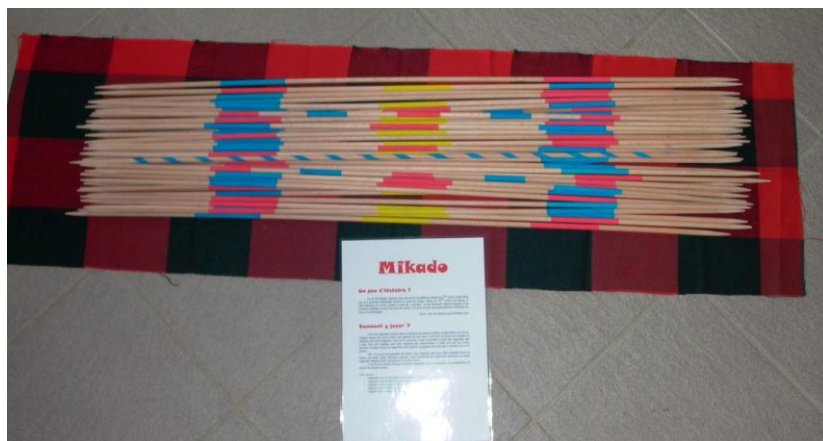
Faites traverser le plateau à vos pions en progressant sur les cases de vos couleurs. Pour cela, il faut déplacer latéralement les languettes, profiter astucieusement des jokers et se méfier des concurrents.

Candy



Disposez les bonbons sur le plateau de jeu. Un joueur lance les 3 dés et tous les joueurs cherchent sur le plateau le bonbon dont les couleurs correspondent (attention, il faut qu'il y ait exactement les couleurs des dés, pas une de plus, pas une de moins). Le premier à prendre le bon le garde à côté de lui. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de bonbons.

Mikado



Inutile de vous le présenter ...

Jenga



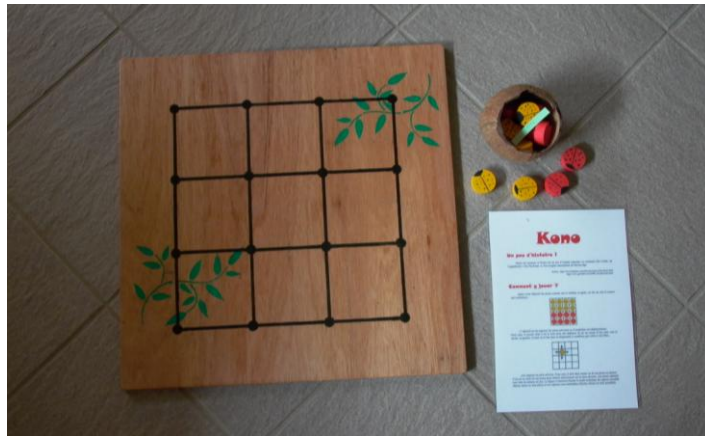
Montez la tour de Jenga en plaçant 3 languette de bois cotes à cotes, puis les 3 suivantes par-dessus mais perpendiculairement aux premières et ainsi de suite. Les joueurs à tour de rôle retirent une languette de la tour et la place au sommet de celle-ci. Celui qui fait tomber la tour a perdu.

Othello



Capturez les pions adverses en plaçant votre pion à l'extrémité d'un alignement (horizontal, vertical ou en diagonal) contigu de pions de la couleur adverse et dont l'autre extrémité est occupé par un pion de votre propre couleur. Si un pion placé ferme plusieurs alignements, il capture tous les pions adverses de chaque alignement. On marque cette capture en retournant les pions, de sorte que la couleur du joueur qui vient de capturer se trouve face visible. Lorsqu'il n'y a plus de mouvements possible ou que le plateau est plein, comptez les pions de votre couleur. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Kono



Capturez ou bloquez les pions adverses. Pour capturer, vous devez, en ligne droite, sauter par-dessus un de vos pions pour atterrir sur un pion de l'adversaire.

Pêcher la sardine



Les pieds contre la ligne de départ, poussez un des plots le plus loin possible devant vous. Les pieds ne peuvent pas bouger et aucune autre partie du corps ne peut toucher le sol. En prenant donc appui sur les deux premiers plots, avancez au maximum le troisième (qui doit rester droit). Il faut se redresser sans que les pieds bougent ou qu'une partie du corps touche le sol.

Les petits chevaux



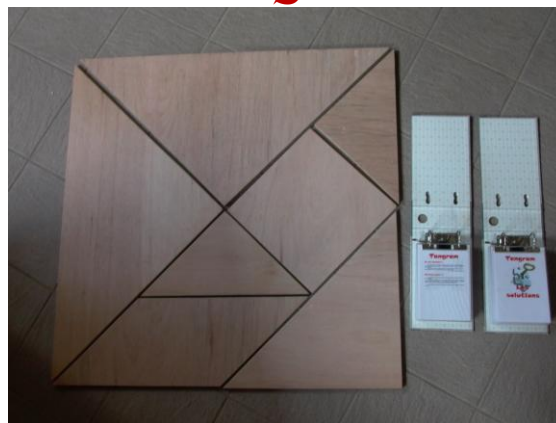
Encore un qu'on ne présente plus.

Quarto



Chaque joueur à son tour place une pièce sur le plateau. L'astuce est que cette pièce aura été choisie par son adversaire. Le but est d'aligner 4 pions (lignes droites ou obliques) ayant une caractéristique commune, à savoir la taille, la couleur, la forme ou le fait d'être plein ou creux. Celui qui arrive à créer cet alignement le signale en annonçant « Quarto ».

Tangram



Des modèles et des solutions vous proposent de réaliser une foule de formes sympathiques et variées.

Targui



Jeu de solitaire : arriverez-vous à ne conserver qu'un seul pion sur le plateau.

Le trou qui monte



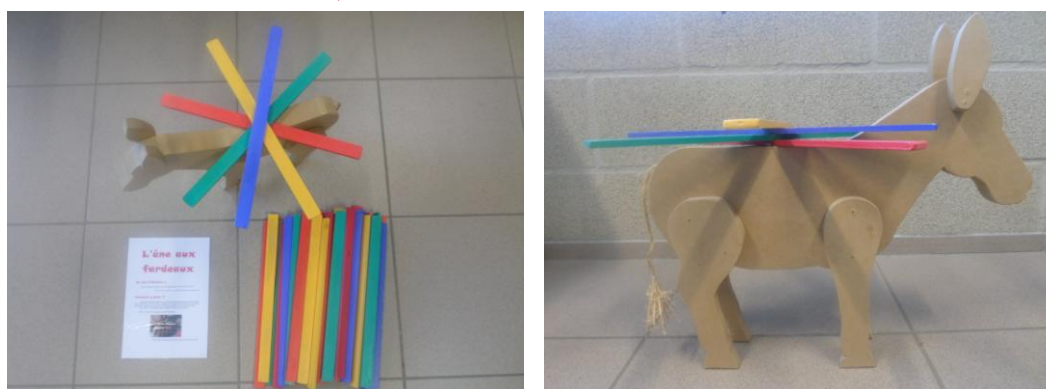
En tirant alternativement sur les ficelles reliées à l'anneau, faites monter la balle jusqu'en haut de la planche à trous.

Jeu de palets



Avec un nombre défini de palets, obtenez un maximum de points.

L'âne au fardeau



Prenez une languette de bois à tour de rôle et la place sur le dos de l'âne. La languette doit toujours être au-dessus de celle posée juste avant. Il n'est donc pas permis de les poser côtes à côtes. Soyez précis, si vous faites tomber le fardeau de l'âne, vous avez perdu...

Echelles et serpents



Atteignez la case 100 le premier. Une échelle vous fera avancer plus vite, mais un serpent vous avalera et fera redescendre. Simple et efficace.

En cours de réalisation :

Allumath



Résolvez les énigmes et défis avec les allumettes.

Le verger



Traditionnel et génial.

Au bout des doigts



Retrouvez-vous les bons carrés composant la suite de départ ?

Passé-trappe



Videz votre camp de tous les palets qui s'y trouvent.