

Contrario

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs
Genre : Devinettes/Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Trouvez une expression, un titre de film, de livre ou de chanson, un lieu... sur base d'une définition dont chaque mot est remplacé par un synonyme ou un contraire. Un jeu original, intelligent et drôle pour toute la famille !

Taille boîte : 15x13,5x7,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 main buzzer, 200 cartes, 1 sac en tissu

Time's up ! Celebrity 1

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs
Genre : Devinettes/Connaissances
Thème : Connaissances

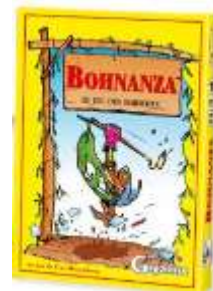


Principe : L'incontournable jeu d'ambiance pour vos soirées entre amis ! Prêt à faire deviner un max de personnalités ? Time's Up est un jeu d'ambiance à savourer en famille ou entre amis.

Taille boîte : 15x13,5x7,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier, 1 carnet de résultats, 1 sac en tissu, 1 livret biographie, 220 cartes

Bohnanza

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Nature



Principe : Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots. Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous obtiendrez le meilleur rendement de vos terres, mais attention à ne pas trop aider les autres planteurs. Le gagnant sera celui qui en aura accumulé le plus !

Taille boîte : 22x16x3

Inventaire : 1 livret de règles, 24 harry cogné, 22 harry cochet, 20 harry colt, 18 harry cauchemar, 16 harry cochon, 14 harry colique, 12 harry copain, 10 harry chaos, 8 harry comique, 6 harry coriace, 4 harry choco

Time's up ! Academy 1

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs
Genre : Coopération/Mime/Défis
Thème : Musique



Principe : Time's Up - Académie est un jeu d'ambiance à savourer en famille ou entre amis. Faites deviner des titres de films ou de romans, des artistes ou des séries TV ! Soyez vif, perspicace ! Les crises de rires sont garanties !

Taille boîte : 15x13,5x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 1 bloc-notes, 220 cartes, 1 sablier

Génération coquillettes

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : /
Nombre de joueurs : Dès 2 joueurs
Genre : Devinettes/Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : 500 questions pour retrouver le goût de l'enfance ! Souvenez-vous... À l'heure où nous cherchions notre âge dans le fond des verres de cantine, nos héros se délectaient (ou pas) de « gloubi-boulga » et autres « doubitchous ». Et nous, entre deux roudoudous, nous avalions des sachets de boisson en poudre... 500 questions classées en 9 thématiques pour tester votre mémoire et taquiner vos papilles. Faites tourner la flèche et laissez le hasard choisir un thème ainsi qu'un numéro de question. Le premier à répondre l'emporte ! Tous les ingrédients pour passer une soirée régressive et gourmande réussie !

Taille boîte : 24x18x4
Inventaire : 9 livrets de quizz, 1 boîte avec une flèche

Puerto Rico

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 90 à 150 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie/Réflexion
Thème : Aventure



Principe : Plongez dans l'ambiance moite et tropicale de l'île de Puerto Rico ! Développez vos plantations, produisez vos marchandises, et vendez-les au meilleur prix. Serez-vous le plus prestigieux et le plus prospère personnage de cette île des Antilles ?

Taille boîte : 22x30,5x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 5 plateaux individuels, 1 plateau de jeu, 122 colons, 54 pièces (46 de 1, 8 de 5), 16 tuiles (1 tuile Gouverneur, 8 tuiles Rôles, 5 tuiles Navire, 1 tuile Maison de commerce, 1 tuile Bateau de colons), 50 jetons points de victoire (32 de 1, 18 de 5), 49 bâtiments (5 grands bâtiments violets, 24 petits bâtiments violets, 3 bâtiments bruns, 3 bâtiments noirs, 7 bâtiments bleus, 7 bâtiments blancs), 50 pions Barils Marchandise (9 bruns foncés, 9 bruns clairs, 10 jaunes, 11 blancs, 11 bleus), 58 tuiles (8 carrières, 10 maïs, 9 tabacs, 12 indigos, 11 sucres, 8 cafés)

Super Comics

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 20 joueurs
Genre : Rapidité / Duels
Thème : Magie



Principe : Dans Super Comics, affronterez votre famille et vos amis dans des duels aussi variés que loufoques : vitesse, adresse, connaissances, ingéniosité, mémoire...

Taille boîte : 10x19,5x3,5
Inventaire : 4 cartes de règles, 102 cartes duel, 3 cartes sauvetage, 1 carte cible

Crazy Time

Age : 12+
Armoire : Rose
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 4 à 7 joueurs
Genre : Rapidité / Stratégie
Thème : Fantastique



Principe : Quelque part dans l'univers, il existe des êtres qui comptent les heures pour permettre au temps de s'écouler. L'éternité étant très longue ils ont inventé, pour égayer cette activité, un jeu dont les règles changent à chaque partie ! Ce jeu c'est Crazy Time ! Les joueurs vont compter les heures qui passent, tout en dévoilant les cartes de leur pioche personnelle. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Mais le Temps a ses Lois et celui qui les oubliera tombera dans une « faille temporelle » ! Il devra alors ramasser des cartes qui le retarderont pour gagner !

Taille boîte : 10x19,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes (63 cartes Heures, 1 carte Arrêt du temps, 21 cartes Quand, 25 cartes Quoi)

Imagine

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Symboles / Connaissances

Thème : Connaissances



Principe : Utilisez les 61 cartes transparentes et illustrées pour faire deviner l'une des 1000 énigmes proposées par le jeu (films, lieux, personnages...). Superposez, assemblez, combinez, et même animez les cartes, les possibilités sont infinies. Tout est permis... une seule limite: votre créativité !

Taille boîte : 15x19x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 35 pièces (10 de 3 et 25 de 1), 60 cartes transparentes, 60 cartes énigmes

Huit minutes pour un empire

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Gestion / Stratégie

Thème : Aventure



Principe : À votre tour, achetez une carte Ressource parmi les 6 disponibles, puis effectuez l'action indiquée sur cette carte : placez de nouvelles unités sur le plateau pour renforcer vos positions, déplacez vos troupes pour conquérir de nouveaux territoires, traversez les océans pour découvrir de nouveaux continents, construisez des villes pour mieux étendre votre empire, ou détruisez une Armée adverse pour asseoir votre domination. Mais attention à ne pas trop dépenser, car vous ne disposez que de votre capital de départ pour l'ensemble de la partie. En fin de partie, chaque territoire et continent sur lequel vous êtes majoritaire vous rapporte 1 point, auxquels s'ajoutent les ressources accumulées au long de la partie.

Taille boîte : 20,5x20,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 42 cartes, 70 cubes Armée, 15 disques Ville, 44 jetons Pièces, 10 jetons Ressources

Le monde est fou

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 40 min

Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs

Genre : Ambiance, Déduction

Thème : Humour, Déduction



Principe : Le Monde est Fou est un jeu d'ambiance et de déduction original et désopilant dans lequel tous les joueurs, sauf vous, souffrent d'un mystérieux trouble de la personnalité! Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? A vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et dresser le bon diagnostic !

Taille boîte : 12,5x12,5x4

Inventaire : 5 cartes règle du jeu (1 à 9) et 50 cartes Trouble

Apocalypse au zoo de Carson City

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Tactique

Thème : Fantastique / Horreur



Principe : Entrez dans l'univers de la bande dessinée de Guillaume Griffon... Au cours de la partie l'ambiance se tend et vos choix seront capitaux pour vous sortir de là. Vos personnages mutent en zombies, et les animaux de fortes valeurs disparaissent sous les attaques de vos adversaires. Soyez vif, rapide et malin !!! Placez finement vos personnages sans trop les isoler. Gardez en main des forces vives pour l'assaut final, et soyez sur vos gardes car la contamination intervient par surprise !

Taille boîte : 9,5x9,5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 16 cartes personnages (4 x 4 couleurs), 50 zoos

Code Names

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Tactique / Réflexion

Thème : Enquête



Principe : Vous et votre rival connaissez l'identité des 25 agents secrets qui travaillent pour vous sous couverture. Vos enquêteurs, quant à eux, ne connaissent ces agents que sous leur nom de code. Affrontez l'équipe adverse et soyez le premier à contacter tous vos agents secrets. Pour cela, donnez un et un seul mot d'indice, qui peut désigner plusieurs noms de code sur la table. Vos enquêteurs tentent de deviner les mots de votre couleur grâce à votre indice, tout en évitant ceux qui appartiennent à l'autre équipe. Mais surtout, ne contactez jamais l'assassin car c'est la défaite immédiate assurée!

Taille boîte : 16x23x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 25 tuiles identité, 200 cartes Nom de Code, 40 cartes Clé, 1 support de carte Clé

Creativity

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Ambiance / Création / Connaissances

Thème : Devinettes / Connaissances



Principe : Creativity, c'est LE jeu d'ambiance par équipe ! À chaque tour de jeu, 5 mots à faire deviner sont dévoilés. C'est le joueur actif qui décide de quelle manière les faire deviner : plusieurs méthodes sont possibles, du mime au dessin, en passant par la sculpture et le fredonnement. Évidemment, les façons de faire les plus compliquées prennent le plus de temps... et rapportent le plus de points ! Le tout est en temps limité. À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus de points l'emporte.

Taille boîte : ...

Inventaire : 1 règle du jeu, 384 cartes « Mot », un sablier, de la pâte à modeler, deux fils de fer, une roue, un bloc de feuilles de scores, un bloc de feuilles à dessin, deux crayons

Smash Up Munchkin

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 45 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Gestion / Aventure

Thème : Fantastique



Principe : Smash Up Munchkin est un jeu de cartes et de combat entièrement basé sur l'univers Munchkin. C'est le jeu où les joueurs choisissent deux Factions bizarres et les mélangent pour tenter d'écraser celles des autres. Dans cette boîte, les Factions sont bien entendu les races et les classes de Munchkin : Orques, Guerriers, Halfelins, Prêtres, Nains, Elfes, Voleurs et Magiciens. Toutes ces Factions disposent de leurs propres pouvoirs, et chaque combinaison est unique. Le jeu Smash Up Munchkin peut être joué seul, mais toutes ses Factions sont totalement compatibles avec toutes les boîtes de Smash Up existantes.

Taille boîte : 23x23x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 160 cartes (20x8 factions), 20 cartes Monstre, 16 cartes Base, 22 cartes Trésor, 8 pions de victoires 5, 20 marqueurs Force 1

Give me five

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : *

Nombre de joueurs : 4 à 9 joueurs

Genre : Ambiance / Déduction / Culture

Thème : Ambiance



Principe : 5 secondes pour trouver le bon mot ! Imaginez des mots sur un thème donné (à la montagne, ça coule, ça se mange...) et qui commencent par une certaine lettre, puis faites-les deviner en 5 secondes chrono à votre partenaire ! Soyez sur la même longueur d'ondes pour éviter les quiproquos !

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 42 cartes

Fiesta de Los Muertos

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs

Genre : Ambiance / Coopératif / Analyse / Déduction

Thème : Coopératif



Principe : Aujourd'hui, c'est le 2 novembre, le jour de la fête des morts. Lors de cette journée si particulière, les âmes défuntes sont célébrées joyeusement pour ne pas être oubliées. En ce jour sacré, les morts sont de retour et n'ont peur que d'une seule chose : que les vivants ne se souviennent plus d'eux. Un mort n'est vraiment mort que s'il est oublié. Il erre alors pour l'éternité ! Dans Fiesta de los Muertos, plongez sans retenue dans la culture mexicaine. Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présents ?

Taille boîte : 20x20x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 8 feutres effaçables, 16 os, 8 ardoises Tête de mort, 8 ardoises Déduction, 120 cartes personnages, 12 cartes contraintes

Code Names Duo

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Déduction / Ambiance / Connaissances / Coopération

Thème : Connaissances / Enquête / Coopération



Principe : Un jeu coopératif pour 2 joueurs (ou plus) dans lequel vous devez retrouver tous vos Noms de Code avant la fin du temps imparti. Pour cela, vous devez, tour à tour, deviner ou faire deviner vos Noms de Code en donnant le meilleur indice possible. Prenez garde à ne pas tomber sur les redoutables Assassins qui rôdent ! Face à vous se trouve une carte clé recto verso. Chacun a alors devant soi 9 mots à faire deviner à son coéquipier dont 3 en commun. Parmi les trois assassins qui se trouvent devant vous, l'un d'entre eux appartient aussi aux deux camps ! Chaque joueur connaît donc une partie des Noms de Code à trouver. Il va donc falloir coopérer pour trouver l'ensemble des Noms de Code avant la fin des 9 tours. Pour cela, chacun à votre tour, vous donnez un indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table. Votre partenaire, quant à lui, tente de deviner ces Noms de Code tout en évitant de rencontrer l'un des terribles Assassins qui vous font perdre la partie. Trouvez l'ensemble des 15 Noms de Code avant la fin des 9 tours pour remporter la victoire.

Taille boîte : 16x23x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 15 tuiles Identité Vertes, 11 jetons Temps, 200 cartes Nom de code, 100 cartes Clés, 1 tuile Assassin, 1 carnet Cartes Mission, 1 support Carte Clé

Découvrir la Moselle

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : *

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Connaissances / Devinettes

Thème : Connaissances / Région



Principe : Découvrez la Moselle à travers plusieurs thèmes touristiques grâce à trois circuits différents. Chaque circuit est composé de 25 villes-étapes ou sites-étapes sur lesquels sont posées les questions. Architecture, culture, histoire, économie, artisanat, terroir, gastronomie, loisirs, nature, ... Êtes-vous incollable sur votre région ?

Taille boîte : 26x36x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 6 pions, 6 fiches descriptives, 1 dé, 80 billets, 40 cartes Chance / Malchance, 540 cartes fiches étapes (189 bleues, 174 rouges et 177 jaunes)

Maudit Mot Dit

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : *

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Dédution / Association d'idées / Connaissance

Thème : Fantastique / Ambiance



Principe : Dans ce jeu de déduction où il faut sans surprise deviner un mot, tout se joue sur le nombre d'indices... ni trop, ni trop peu...

Taille boîte : 16x10x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes Mots, 10 cartes mauvais sort, 1 tuile malédiction

1987 - Tunnel sous la manche

Age : 12+

Armoire : Rose

Durée : 45 minutes

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Construction

Thème : Histoire



Principe : Un jeu compétitif de placements d'ouvriers dans lequel les joueurs prennent le commandement d'une équipe de constructeurs britanniques ou français pour unir les deux pays via le Tunnel sous la Manche.

Taille boîte : 18x11x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 2 plateaux joueurs (France/GB), 2 outils en bois, 2 cubes en bois, 29 jetons (2 rouges, 2 bleus, 5 bleu-ciel, 5 noirs, 5 oranges, 5 jaunes, 5 blancs)

Black Fleet

Age : 14+
Armoire : Rose
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 3 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Pirates



Principe : Black Fleet est un jeu fluide et dynamique. Chaque tour est rapide et l'action est simultanée. Ainsi vous enchaînez livraison et abordage de façon effrénée pour gagner toujours plus de doublons et développer votre flotte avec de nouveaux pouvoirs.

Taille boîte : 30x30x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 10 bateaux, 65 cubes marchandises (13 de 5 couleurs), 10 doublons or, 20 doublons argent, 44 cartes de mouvement, 44 cartes de fortune, 24 cartes de développement, 4 cartes de détermination du 1er joueur, 8 cartes de victoires (4 marquées d'un 10 et 4 marquées d'un 20)

Ces années-là...

Age : 14+
Armoire : Rose
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 16 joueurs
Genre : Culture
Thème : Culture



Principe : Ces années-là est un jeu d'ambiance et de pari qui vous fera jouer avec vos souvenirs. N'ayez aucune crainte : il n'agit pas d'un jeu de connaissances mais bien d'un jeu d'ambiance où vous allez parier sur vos souvenirs. Il vous faudra deviner quand se sont déroulés des événements des années 70 aux années 2000. Saurez-vous retrouver l'année de sortie de Star Wars ou l'année du passage à l'Euro ?

Taille boîte : 26x26x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 276 cartes, 16 disques, 28 jetons

Shabadabada

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 45 min

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs

Genre : Musique

Thème : Musique



Principe : Aurez-vous de l'inspiration pour retrouver des chansons (françaises ou anglaises) à partir de simples mots ? C'est le défi que vous propose Shabadabada. Dans ce petit jeu d'ambiance, vos dons d'interprète sont mis à l'épreuve. Jouant la carte de l'affrontement entre 2 équipes, Shabadabada est amusant, bruyant et se révèle idéal pour une soirée entre amis que l'on chante juste ou non.

Taille boîte : 9.5x9.5x2.5

Inventaire : 2 règles du jeu, 53 cartes mots

Abyss

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 45 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion

Thème : Fantastique



Principe : Abyss est un jeu de développement, de combinaisons et de collecte dans lequel le joueur essaiera de prendre le contrôle des différents lieux stratégiques du royaume. Cela se fait sur trois niveaux : collecter les Alliés de votre choix qui vous permettront de recruter les Seigneurs, qui eux-mêmes vous donneront accès à différents Lieux de la cité. Une première dans le jeu de société : cinq couvertures différentes sont proposées pour Abyss. Jaune Cultivateur, rouge Militaire, verte Marchand, violet Mage, bleu Poulpe, à vous de choisir !

Taille boîte : 28x28x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 Piste de Menace, 20 Pions Monstres (9 de 2, 9 de 3, 2 de 4), 1

Marqueur de menace rouge, 10 clefs, 20 tuiles Lieux, 35 cartes Seigneurs, 71 cartes Exploration, 1 bloc fiches de scores, 51 perles, 5 coupelles coquillage

Zombies !!!

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 60 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Réflexion

Thème : Aventure / Survie



Principe : Fuir encore et toujours face à la horde de morts-vivants qui vous poursuit - un jeu terrorisant ! Zombies!!! vous place au cœur de l'action, alors que vous essayez d'échapper à la horde de zombies. Les joueurs doivent autant utiliser leurs muscles que leurs neurones pour atteindre le premier l'héliport et être certains de s'enfuir.

Taille boîte : 15x23x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 30 tuiles Ville, 50 cartes Evénement, 100 figurines zombies (50 femmes, 50 hommes), 6 figurines homme armé, 2 dés, 72 pions de vie, 135 pions balle

The Adventurers

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 45 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Chance

Thème : Aventure / Survie



Principe : Au cœur de la jungle du Guatemala, des aventuriers de renom s'apprêtent à explorer un ancien temple maya dédié au dieu Chac. Le jeu vous place dans la peau de ces héros audacieux qui doivent essayer de survivre. L'aventurier qui s'échappe avec le plus de trésors archéologiques sera le vainqueur. Mais attention, même si vous esquivez les pièges du temple, vous devrez éviter le rocher pour vous en sortir vivant...

Taille boîte : 29x29x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 grand cache noir, 5 dés, 2 murs, 1 boule de pierre, 5 planches démontables et un support formant un pont, 12 figurines d'Aventuriers, 84 cartes (12 cartes d'Aventuriers, 18 cartes Murs, 66 cartes Trésor), 30 tuiles Salle

Mr Jack Pocket

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Observation/Enquête

Thème : Enquête



Principe : Découvrez la version poche de Mr Jack, le jeu d'enquête préféré des fins stratèges ! Comme dans la version plateau, un joueur incarne l'inspecteur qui tente de démasquer Jack l'éventreur alors que son adversaire joue le rôle du criminel en fuite.

Taille boîte : 11x11x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 9 tuiles de rue carrées, 9 cartes Alibi, 3 jetons Détectives, 4 jetons Action recto-verso, 8 jetons Temps recto-verso

Love Letter

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Déduction/Chance

Thème : Histoire



Principe : Dans le jeu Love Letter, votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Malheureusement, elle s'est enfermée dans le palais et vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message. Vous débutez le jeu avec une carte : un personnage. Durant la partie, vous allez piocher une carte de la pioche à chaque tour et vous défausser d'une des deux cartes en main. La carte défaussée est révélée mais celle conservée en main reste secrète. Chaque carte engendre une action et l'action de la carte défaussée est automatiquement effectuée. Lorsque la pioche est épuisée, la carte que vous détenez en main est celle du personnage qui est censé tenir votre billet doux pour la princesse. Il vous faudra faire en sorte que son pouvoir soit le plus élevé, représentant sa proximité envers votre bienaimée.

Taille boîte : 8x13x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 20 cartes (16 cartes de jeu, 4 cartes de référence), 13 marqueurs d'affection

Formula D

Age : 14+
Armoire : Rose
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Course / Véhicule



Principe : Poussez les moteurs, négociez les chicanes, collez aux roues de vos adversaires... Anticipation et prise de risques sont les qualités indispensables du pilote qui accédera à la plus haute marche du podium. Le nouveau Formula D, c'est en plus la fièvre du "street racing", ces courses illégales dans les rues des grandes villes, avec voitures customisées, accélérations à la nitro, dérapages et autres ruses déloyales. Formula D, c'est du bonheur pour l'adrénaline !

Taille boîte : 29,5x29,5x10
Inventaire : 2 plateaux, 20 figurines de voiture, 70 pions marqueurs, 11 leviers de vitesse, 2 livrets de règles (de base et complètes), 10 planches de pions, 7 dés spéciaux, 10 tableaux de bord

Taggle

Age : 14+
Armoire : Rose
Durée : 20 à 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Ambiance
Thème : Ambiance



Principe : Le jeu Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et vos amis les rois de la répartie. Pour jouer, il suffit qu'une personne lise une carte "réflexion" (les cocottes)...et qu'un autre réponde du tac au tac avec une carte "réplique" (les haches) !

Taille boîte : 9x9x9,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dé, 110 cartes (50 cartes réflexions, 50 cartes répliques, 10 cartes taggle)

Killer Party

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : *

Nombre de joueurs : 8 à 50 joueurs

Genre : Ambiance / Humour / Polar

Thème : Ambiance / Polar



Principe : Vos meilleurs amis se marient, vous allez à une fête de famille, vous organisez un week-end entre copains... Et si vous ajoutiez un peu d'ambiance en faisant s'entretuer tout ce joli monde ? Dans le jeu Killer Party, un joueur incarne l'organisateur de la partie. Il assigne à chaque participant une mission et une cible dans l'assistance. Les cartes « Mission » indiquent en détail la méthode et les conditions d'assassinat de la victime. Pour qu'un meurtre soit validé, ses conditions d'exécution doivent être respectées. Dès qu'un joueur réussit sa mission, il reprend à son compte la mission et la cible du malheureux défunt. En fin de partie, le tueur qui a éliminé le plus de joueurs et le dernier survivant seront récompensés !

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 53 cartes

Top Ten

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 4 à 9 joueurs

Genre : Ambiance / Coopératif / Quizz

Thème : Coopératif



Principe : Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle comprenant 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !

Taille boîte : 15x19x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 tapis, 8 jetons, 135 cartes (10 cartes numéros, 125 cartes quizz)

Kluster

Age : 14+

Armoire : Rose

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Rapidité

Thème : Formes / Aimant



Principe : Kluster est un jeu d'adresse dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel.

Taille de la boîte : 12x16x2.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac, 1 corde, 24 pierres aimantées

Looterz

Age : 14+

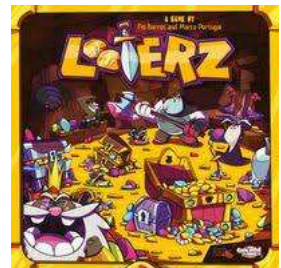
Armoire : Rose

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Imaginaire / Argent



Principe : L'énorme dragon maléfique qui vivait dans le donjon local rempli de trésors s'est lassé et a décidé de s'en aller, laissant des montagnes d'or sans surveillance derrière lui. Il n'y a qu'un problème : il y a trop de Looterz et pas assez de thunes pour tout le monde ! Combattez, volez et trichez, afin de devenir le plus riche des Looterz !

Taille boîte : 15x19x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes looter, 6 cartes aide de jeu, 6 dés, 35 pièces pions butin, 40 pions de vie

Blanc Manger Coco

Age : 16+

Armoire : Rose

Durée : *

Nombre de joueurs : dès 3 joueurs

Genre : Ambiance / Humour

Thème : Ambiance



Principe : Irrévéréncieux et politiquement incorrect ! Découvrez le jeu Blanc Manger Coco, un jeu d'ados pour adultes, pensé par les ados et produit par des enfants, l'irrévérence et le politiquement incorrect dans un jeu. C'est un jeu de cartes idéal pour l'apéro entre amis. Les cartes bleues ou cartes « questions » sont des phrases ou périphrases neutres de sens. Elles font références à divers sujets de l'actualité ou de la vie quotidienne. Les cartes questions et cartes réponse sont généralement neutre, c'est l'association des deux qui donne un cocktail détonnant.

Taille boîte : 9,5x20,5x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 468 cartes réponses, 132 cartes questions