

Cardline animaux

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Connaissances
Thème : Animaux



Principe : Classez des animaux sur une ligne selon leur taille, leur poids, ou leur espérance de vie. Pour gagner, il faudra parvenir à placer correctement toutes vos cartes. Bien entendu, c'est de plus en plus difficile au fur et à mesure que la ligne s'agrandit. Ce jeu pour toute la famille se repose sur le principe simple et ludique de Timeline, mais avec des animaux.

Taille boîte : 15x15x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes

Rummikub

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Le grand classique des jeux de chiffres, retrouvez le Rummikub des chiffres dans sa version originale. Réalisez des séries ou des suites de chiffres et soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos plaques. Pour cela, vous pourrez créer des combinaisons de chiffres mais aussi compléter ou modifier des combinaisons déjà posées.

Taille boîte : 40x27x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 réglettes avec support, 104 plaques numérotées de 1 à 13 (4 couleurs), 2 jokers

One piece

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Chance

Thème : Pirates



Principe : Découvrez le jeu One Piece ! Voilà des années que l'équipe de Shanks a quitté l'île. Il est temps pour Luffy de réaliser son rêve ! Il doit alors constituer son équipage, trouver de l'or, des vivres et récupérer son bateau ! Correspondant au début de la série, ce jeu vous apportera un contenu riche et des règles simples. Idéal pour les plus de 7 ans, mais aussi pour les fans de l'univers de Luffy !

Taille boîte : 40x30x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 sac en tissu, 1 roulette, 5 pièces de 3 personnages, 50 pièces d'or, 8 îles avec accessoires, 5 lanceurs, 30 morceaux de viande, 33 cartes action, 1 bateau, 5 pions personnages

Uno Deluxe

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

Genre : Stratégie / Chance

Thème : Chiffres



Principe : Facile à apprendre, vous serez vite gagnés par la frénésie de UNO Deluxe, le plus célèbre des jeux de cartes familiaux. Pour gagner, débarrassez-vous de toutes vos cartes en jouant une carte de la même couleur, du même numéro ou une carte Action ! Utilisez les cartes Action pour piéger vos adversaires. Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de crier UNO !

Taille boîte : 18x14x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 support, 108 cartes (19 cartes de 4 couleurs, 2 contre-sens de 4 couleurs, 2 interdictions de 4 couleurs, 2 cartes +2 de 4 couleurs, 4 jockers, 4 super jockers), 1 bloc de comptes

Brave Rats

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 5 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Braverats, vous jouerez avec les Yarg ou les Applewood. Votre but sera de deviner les choix de votre adversaire pour choisir la meilleure carte à lui opposer. Braverats est un jeu simple et minimaliste. Chaque joueur a huit cartes en main (numérotées de 0 à 7 et avec un pouvoir spécial). Chacun en choisit une, la pose et c'est la plus haute qui l'emporte. Mais derrière cette grande simplicité se cache toute la subtilité du jeu avec l'action des pouvoirs spéciaux de chaque carte... Ces pouvoirs vont grandement influencer la partie et il vous faudra donc tenter de deviner les intentions de votre adversaire à chaque tour pour éviter de vous faire piéger en choisissant la facilité. Le premier joueur à avoir gagné quatre rounds est le vainqueur.

Taille boîte : 11x11x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 16 cartes

Banzaï !

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Animaux / Japon



Principe : Dans le jeu de cartes Banzaï, vous allez tenter de réunir dans votre main l'une de ces 12 familles. Rassemblez ces héros éparpillés aux quatre coins du royaume pour les mener à la victoire. Et gardez un œil sur vos adversaires cependant, car les cartes recèlent de nombreuses combinaisons mortelles. Il vous faudra préparer votre stratégie et affûter vos réflexes. Seuls les plus rapides et les plus malins peuvent espérer gagner.

Taille boîte : 9x17.5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 cartes règles du jeu, 60 cartes, 11 pions

Les trois petits cochons

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Chance
Thème : Conte / Animaux



Principe : Dans le jeu Les Trois Petits Cochons, votre plus grand désir est de construire une solide et belle maison dans laquelle vous pourrez passer vos longues soirées d'hiver. Pour cela, pas besoin de truelle ni d'échafaudage car seuls les dés vous permettront de construire la maison de vos rêves. Mais gare au loup qui rôde et qui n'a qu'une seule idée en tête : souffler votre belle bâtisse ! Ce jeu original est accompagné d'une version superbement illustrée par Xavier Colette du célèbre conte dont il s'inspire. Il s'agit donc d'un jeu de dés simple et amusant, pour toute la famille. En plus vous retrouverez deux niveaux de règles pour adapter l'accessibilité du jeu pour petits et grands.

Taille boîte : 21x17x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 12 tuiles paille, 12 tuiles bois, 12 tuiles briques, 4 portes, 4 fenêtres, 4 toits, 1 roue souffle, 6 cartes récompense, 5 dés spéciaux, 1 livret histoire

Pina Pirata

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Pirates



Principe : Vous êtes à la tête d'un équipage en quête de richesses. Retrouvez les fragments de cartes au trésor. Utilisez vos pirates pour triompher. Etes-vous prêt pour un long périple, vieux loup de mer ?

Taille boîte : 15x15x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes, 40 tuiles Aventure

Papayoo

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Chance

Thème : Chiffres



Principe : Papayoo est un jeu de plis. Mais ici n'espérez pas trouver roi ou valets, mais une cinquième couleur appelée Payoo. Alors essayez de marquer le moins de points possible en évitant de récolter les Payoos, et surtout le terrible Papayoo, un sept dont la couleur change à chaque manche.

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 40 cartes numérotées, 20 cartes payoo

Jungle Speed

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Ce jeu basé sur les réflexes et le sens de l'observation peu rapidement devenir addictif ! Avec ses règles simples et sa possibilité de jouer de 2 à 10 joueurs, il vous fera passer un excellent moment en famille ou entre amis. Le plus rapide et attentif qui se débarrassera en premier de toutes ses cartes gagnera le jeu !

Taille boîte : 15x13,5x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 1 totem en bois, 80 cartes

Ouga Bouga

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Mémoire
Thème : Histoire

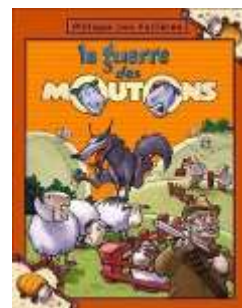


Principe : Glissez-vous dans la peau d'un homme des cavernes et faites fonctionner votre mémoire. Grognez et hurlez des discours enflammés pour devenir le chef du clan ! Donner trois cartes à chaque joueur. Une personne commence en posant une de ses cartes et en désignant son adversaire. Celui-ci pose une de ses cartes puis doit dire (ou faire le geste) de la première carte, puis de la seconde. Il indique ensuite une troisième personne qui à son tour posera une carte et devra tout redire. C'est une sorte de téléphone arabe où la phrase devient de plus en plus grande.

Taille boîte : 8,5x8,5x2,5
Inventaire : 2 cartes règles du jeu, 52 cartes

La guerre des moutons

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Ruse/Chance
Thème : Animaux



Principe : Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Sur les cartons il y a : des moutons, de la forêt, des loups ou des chasseurs ! Mais voilà la ruse : la couleur des joueurs est secrète au départ, vous devez donc agrandir votre enclos en toute discrétion ... sous peine de vous faire stopper dans votre élan.

Taille boîte : 14,5x19x4,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 77 dominos

Déclic ?! Family

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Rapidité/Duels

Thème : Connaissances



Principe : Déclic, ce sont des centaines de questions tordues et loufoques : le rouge à lèvres se met sur les yeux ? Les dinosaures existent encore ? Les souris mangent les chats ? Evidemment il faudra le faire très vite en utilisant vos 2 mains l'une pour répondre "Vrai", et l'autre pour "Faux". Avec Déclic Family, la mécanique du jeu initial est adaptée pour les enfants, des bagues à glisser au doigt permettent d'identifier la main qui dit vrai. Pour jouer à Déclic Family c'est très simple : 1. La main avec une bague dit "vrai", l'autre main dit "faux". 2. Un joueur lit une des 360 affirmations : "les coqs pondent des oeufs", "tu as déjà porté des couches", "c'est l'après-midi"... 3. Les joueurs répondent "vrai" ou "faux" en tapant avec la bonne main sur la cible au centre de la table. Et voilà ... fous rires garantis !

Taille boîte : 9x9x9,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 72 cartes défis, 8 bracelets colorés, 1 cible en mousse

Le lièvre et la tortue

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Course/Paris

Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Le Lièvre et la Tortue, il faut parier sur le bon animal pour remporter la victoire. Deux niveaux de règles vous sont proposés pour les petits et pour les grands. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera sacré comme le coureur le plus rapide de ces bois ? Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas : rien ne sert de courir, il faut partir à point !

Taille boîte : 15,5x21x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 personnages, 5 jetons Turbo (+2), 11 tuiles Parcours, 1 ligne de départ, 1 Montre Jeton Premier joueur, 1 podium démontable, 1 ligne d'arrivée démontable, 1 livret histoire, 91 cartes

Mito

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Ruse/Triche

Thème : Animaux



Principe : Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, ... à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie. Mito est un jeu «mitique» et complètement dingue.

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 20 cartes action, 43 cartes nombre, 8 cartes mito, 1 carte punaise

Goblet !

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Objets



Principe : Goblet est un jeu d'alignement. Votre but: réaliser un alignement en ligne, colonne ou diagonale avec quatre de vos pièces. L'originalité, c'est que les joueurs peuvent : poser une pièce sur un emplacement vide, ou sur un emplacement occupé en empilant à la façon de poupées russes ET déplacer une pièce. L'astuce, c'est que le déplacement d'une pièce révèle la pièce qui était précédemment recouverte, et peut ainsi apporter des surprises. Il s'agit donc de faire preuve d'attention et de mémoire pour ne pas se faire piéger par les pièces cachées.

Taille boîte : 23,5x23,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 grille, 24 gobelets (12 argentés de taille différente et 12 bruns de taille différente)

Unanimo

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs

Genre : Observation

Thème : Connaissances



Principe : Partant d'un mot proposé à tous, trouvez les associations de mots que choisiront vos adversaires. Marquez des points en trouvant des mots communs avec les autres joueurs.

Taille boîte : 10x14x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 54 cartes thèmes, 1 bloc de scores, 4 crayons

Le tango de Tarentule

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 à 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Ruse / Rapidité

Thème : Animaux



Principe : A leur tour les joueurs posent le plus vite possible la carte supérieure de leur paquet sur l'un des 5 côtés du plateau Tarentule en respectant ces règles : 1. Si la carte du joueur précédent montre un animal avec une tarentule, le joueur suivant doit d'abord imiter le cri de l'animal représenté puis poser la carte supérieure de son paquet sur la case suivante. 2. Si la carte du joueur précédent montre un animal avec deux tarentules, le joueur suivant doit d'abord imiter deux fois le cri de l'animal représenté puis poser sa carte. 3. Si la carte du joueur précédent montre un animal sans tarentule, le joueur suivant pose sa carte sans pousser de cri. 4. Si la carte du joueur précédent montre un double animal sans tarentule, le joueur suivant pose sa carte deux cases plus loin sans pousser de cri. 5. Si la carte Tarentules apparaît, tous les joueurs frappent le plus rapidement possible la main à plat sur le plateau pour chasser ces bestioles. Le plus lent doit récupérer dans son paquet toutes les cartes déjà posées. Chaque joueur ne dispose que de 2 secondes pour jouer correctement s'il se trompe ou est trop long il doit récupérer toutes les cartes jouées et il entame un nouveau tour. Le premier à s'être défaussé de toutes ses cartes remporte la partie.

Taille boîte : 11x11x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 120 cartes (115 cartes Animal, 5 cartes Tarentules), 1 plaque Tarentule Tanfo

Sandwich

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs

Genre : Observation

Thème : Nourriture



Principe : Préparez des sandwichs pour les autres joueurs, mais bons de préférence... car chacun choisira lequel il souhaite manger parmi ceux qu'on lui donne ! On a beau retrouver beaucoup d'ingrédients classiques de sandwichs, la course aux ingrédients débouche pratiquement toujours sur des cocktails étranges. Bien entendu, précisément le but de déclencher les rires en découvrant des compositions hors du commun comme le sandwich lardon-concombre-chocolat. Ceci dit, vous devrez faire preuve d'un minimum de tactique culinaire pour composer un ou deux sandwichs harmonieux par tour de jeu et espérer gagner quelques points de reconnaissance. En bref, Sandwich est un petit jeu vite expliqué, rapide, et destiné à mettre l'ambiance.

Taille boîte : d9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 63 cartes

Carcassonne

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 35 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie/Chance

Thème : Fantastique



Principe : Votre but est d'obtenir le plus de points lors du décompte final. Retrouvez l'ambiance médiévale en partant à la conquête des terres et villes du sud de la France avec le jeu Carcassonne. Arpentez chemins et champs pour asseoir votre puissance, bloquez vos adversaires et triomphez par votre stratégie sur le tableau des scores. Grâce à ses parties courtes, son mécanisme mêlant tactique et opportunisme, ce petit jeu a tout pour séduire et permettre de grands moments de jeu en famille.

Taille boîte : 19x27x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 règle complémentaire, 1 plateau de jeu, 84 tuiles (72 tuiles nature et 12 tuiles rivière), 45 pions (8 meeples et 1 abbé noirs, 8 meeples et 1 abbé rouges, 8 meeples et 1 abbé verts, 8 meeples et 1 abbé bleus, 8 meeples et 1 abbé jaunes)

Pentos

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Observation/Ruse

Thème : Fantastique



Principe : Tentez d'accumuler les bons ingrédients dans votre main pour concocter des potions et lancer des sortilèges. Mais attention à ne pas vous transformer en crapaud ! Dans le jeu Pentos, vous tentez de lancer des sortilèges qui vous mèneront vers la victoire. Soyez malin en récupérant les ingrédients qui se présentent à vous dans la marmite du centre de la table ! Récupérez les cartes/ingrédients et réalisez les meilleures combinaisons pour concocter de bonnes potions !

Taille boîte : 9,5x9,5x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 45 cartes ingrédient (dos noir), 10 cartes spéciales (dos gris)

Body Party

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 5 à 10 joueurs

Genre : Adresse

Thème : Corps



Principe : Dans le jeu Body Party, par équipes de deux, soyez les premiers à faire tenir 6 cartes entre vous, chaque carte indique les deux parties du corps entre lesquelles vous devez la coincer : menton - épaule, dos - hanche... Un jeu crétin évidemment mais l'ambiance est assurée. Retrouvez-vous dans des positions hilarantes et parfois inconfortables mais toujours avec le sourire !

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 48 cartes

Minivilles

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Argent



Principe : On aurait pu l'appeler Sim City, le jeu de cartes. Avec Minivilles, chaque joueur construit sa ville avec des bâtiments aux capacités variables et tente d'atteindre la prospérité suprême en achevant la construction de quatre monuments puissants et prestigieux. Malgré son thème ambitieux, Minivilles est un jeu dont la mécanique est réduite à sa plus grande simplicité, ce qui le rend accessible et très fluide à jouer.

Taille boîte : 18,5x13,5x6,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 108 cartes, 54 pièces, 2 dés

Minivilles Marina extension

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Argent



Principe : Extension de Minivilles ! De nouvelles règles de jeu pour rendre chaque partie différente !

Taille boîte : 6x9x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 68 cartes

Noé

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Réflexion/Ruse

Thème : Animaux



Principe : C'est le déluge. Il est grand temps de faire monter les différents animaux à bord des petites arches les menant à la Grande Arche. Vous devez essayer de placer chacune de vos cartes Animal dans l'une des arches présentes sur la table... Le but étant de vous en défaire le plus vite... Mais la tâche n'est pas simple : les arches ne peuvent embarquer qu'une masse limite sous peine de chavirer et il faut prendre en compte le sexe des animaux. Sous l'aspect d'un jeu de cartes aux règles très simple, Noé est un jeu très malin et tactique. Analysez bien votre main de carte Animaux ! Essayez de déterminer le jeu de vos adversaires pour les bloquer ! A chaque tour il faudra prendre une décision et embarquer au mieux nos drôles de créatures.

Taille boîte : 12x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau démontable, 1 pion Noé, 5 pions de score, 55 cartes (8 cartes Embarcations, 47 cartes Animaux)

Mow

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

Genre : Observation /Ruse

Thème : Animaux



Principe : Quand on pose une vache, elle doit avoir un numéro plus grand que le plus grand numéro posé ou plus petit que le plus petit numéro de la série. Chaque vache a un certain nombre de mouches. Quand on ne peut plus ou ne veut plus compléter un troupeau : on ramasse toutes les vaches du troupeau. Le joueur qui a le moins de mouches gagne la manche. Cette boîte contient une règle pour deux joueurs : on joue à tour de rôle sur trois troupeaux différents. Il y a aussi un deuxième jeu de cartes avec des vaches spéciales pour jouer jusqu'à 10.

Taille boîte : 12x19,5x3,5

Inventaire : 7 cartes de règles, 1 carte flèche, 1 carte vierge, 1 crayon, 1 bloc-notes, 30 cartes

Poule mouillée !

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Mathématiques / Ruse / Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Jeu de calcul déplumant dans lequel on prend des risques ! Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le premier. On distribue les cartes entre tous les joueurs face cachée. Le premier joueur place une carte au centre: les cartes noirs s'additionnent les unes aux autres, les cartes rouges s'additionnent, sauf si la somme dépasse 21, alors il faut les soustraire. Les cartes renard ont chacune un effet différent : double la somme, remet à zéro, etc. Dès qu'un joueur dépasse 21 il remporte la pile, sauf s'il fait la Poule Mouillée !

Taille boîte : 9,5x12,5x2,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 28 cartes poule jaune, 22 cartes poule rouge, 10 cartes renard

Lixso

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 10 à 50 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Réflexion / Casse-Tête / Stratégie

Thème : Casse-Tête



Principe : Remplissez une grille à l'aide de tuiles en bois en forme de "L" et en 4 couleurs. Bien entendu, vous devez respecter les règles de base v: les cases colorées de la grille doivent être correctement recouvertes d'un "L" de la bonne couleur, et 2 "L" de même couleur ne peuvent pas se toucher, ni par un côté, ni par un coin. Le jeu se joue essentiellement en solo, sur des grilles de difficulté progressive. Il peut aussi se jouer à plusieurs, jusqu'à 4 joueurs.

Taille boîte : 21x21x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 28 tuiles L (7 x 4 couleurs), 1 plateau, 40 grilles

Kingdom Run

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Course
Thème : Moyen Age



Principe : Quatre grandes familles occupent le territoire : les Chevaliers, les Sorciers, le Peuple de la forêt et les Gobelins et Gnomes. À cette occasion, chacune sélectionne scrupuleusement quatre dignes représentants : quatre coureurs qui useront de leurs capacités, de leur malice et d'un peu de hasard pour faire remporter la victoire à leur clan. Car il ne suffira pas de franchir la ligne d'arrivée avant tout le monde pour l'emporter ! Mais la famille qui remportera la Kingdom Run aura le droit de nommer le nouveau roi d'Ewala. Alors, prêt pour la course du siècle ?

Taille boîte : 17x17x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 plateaux, 16 pions personnages, 12 jetons de victoire, 4 dés, 5 jetons de score

Croc !

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Bluff
Thème : Pirate



Principe : A partir d'un paquet de cartes identique pour chaque joueur, vous allez choisir une carte secrètement puis chaque joueur va révéler son choix. Soyez malin, car 2 cartes identiques jouées immobilisent leur propriétaire et ensuite selon la valeur des cartes les nageurs intrépides viennent se placer à tour de rôle en tête du sanguinolent cortège. Une fois tous les mouvements effectués, le dernier de la file se fait bou.. hum se voit amputer d'une partie de son anatomie. Ce pauvre malchanceux a seul le droit de reprendre ses cartes pour entamer un nouveau tour. Les autres jouent avec les cartes qu'il leur reste. Lorsqu'il ne restera plus que 2 joueurs, le nageur en tête sera le gagnant.

Taille boîte : 12,5x12,5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 pirates, 1 requin, 42 cartes de 6 couleurs

Sherlock Express

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation / Déduction / Rapidité
Thème : Enquête



Principe : Aidez Sherlock à démasquer les coupables, utilisez les indices à bon escient : les suspects concernés par l'indice sont innocentés. Écartez rapidement les innocents par déduction pour trouver qui parmi les suspects est le complice de Moriarty, son ennemi juré ! Si aucun n'est coupable, capturez Moriarty lui-même. Tout le monde est suspect... jusqu'à preuve du contraire !

Taille boîte : 11x18x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 63 cartes (36 cartes Alibi, 27 cartes Suspect)

Zombie Kidz Evolution

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Zombie



Principe : Zombie Kidz Évolution est un jeu coopératif, c'est-à-dire que tous les joueurs travaillent dans un but commun et gagnent ou perdent ensemble. Votre rôle sera d'éliminer les zombies qui entrent en jeu et de verrouiller l'école avant qu'ils ne deviennent trop nombreux. Pour gagner, il faut poser 1 cadenas sur chacune des 4 cases Portail.

Taille boîte : 19x19x6,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 dé, 4 pions cadenas, 4 pions héros, 8 socles, 8 pions zombies, 3 grandes et 10 petites enveloppes contenant des éléments notés sur chaque enveloppe.

L'aventurier

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : -

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête

Thème : Casse-Tête / Aventure



Principe : Placez les 8 pièces amovibles sur le plan de jeu tel qu'indiqué sur le livret de règle selon le défi choisi, au bon endroit et dans le bon sens. Puis, faites coulisser une ou plusieurs pièces dans le plan de jeu pour permettre à votre pion de se déplacer à son tour jusqu'à un point d'arrêt possible. Répéter les déplacements alternatifs jusqu'à atteindre la seule sortie possible. Attention, votre aventurier n'est pas un surhomme : il ne sait ni traverser les murs, ni les escalader et encore moins nager parmi les crocodiles !!! 60 défis répartis en 4 niveaux pour tous âges vous promettent de riches moments de remue-méninges!

Taille boîte : 17.5x24x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 socle avec couvercle, 8 salles mobiles, 1 aventurier (pion vert)

Pandaï

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Pour gagner à Pandaï, il suffit d'être le plus rapide à faire quatre bébés panda, gare aux tigres, et régalez-vous ! Dans ce jeu de plateau, une famille de pandas explore ses environs. Elle peut y trouver des fruits délicieux, des animaux qui ne manquent pas de piquants, des pièges, des tigres terrifiants, mais aussi d'autres pandas rigolos. À chaque tour, avancez d'une case et choisissez une carte parmi la pioche de la forêt ou de la plaine. Attention, car dans la forêt peuvent se cacher des tigres ! Retournez la carte piochée et appliquez son effet : les fruits permettent de rejouer un autre panda, le porc-épic vous oblige à avancer sur une autre case, la cage vous fait passer un tour, etc. Neuf cartes panda vous permettront de faire des bébés. Le premier joueur à en faire quatre gagne la partie !

Taille boîte : 26.5x26x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 54 cartes (26 plaines, 26 forêts), 24 figurines (dont 4 chapeaux par couleur), 24 jetons Pandaï (4 par couleur)

Jungle Speed Limited Edition

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Couleurs/Symboles



Principe : Ce jeu basé sur les réflexes et le sens de l'observation peu rapidement devenir addictif ! Avec ses règles simples et sa possibilité de jouer de 2 à 10 joueurs, il vous fera passer un excellent moment en famille ou entre amis. Le plus rapide et attentif qui se débarrassera en premier de toutes ses cartes gagnera le jeu !

Taille boîte : 10x10x16
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 1 totem, 70 cartes

Logidingo

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs
Genre : Logique / Casse-tête
Thème : Mathématiques / Préhistoire / Casse-tête



Principe : Jeu de cartes pédagogique pour développer ses capacités de raisonnement logique : observez, cherchez, raisonnez et communiquez. 50 défis de logique à résoudre en classe ou à la maison. Découvrez pas à pas 4 types de raisonnement : additions à trous, croisements de valeurs, décompositions d'un résultat, raisonnements par hypothèse.

Taille boîte : 26.5x26x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 57 cartes (9 carrées et 48 rectangulaires)

Dream Home

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Gestion

Thème : Quotidien



Principe : A quoi va ressembler votre maison ? Voulez-vous plutôt une grande chambre à coucher avec grand lit ou un séjour spacieux avec un grand piano ? Vous faites partie d'un groupe d'architectes qui vont construire une maison et ajouter de plus en plus de pièces. Le joueur qui aura réussi à construire la maison la plus belle, fonctionnelle et confortable sera désigné vainqueur.

Taille boîte : 27,5x27,5x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 carnet de score, 4 plateaux maison, 4 tuiles de jeu, 1 jeton

Décor, 60 cartes Pièces 1/2, 48 cartes Ressources 2/2, 1 maison

Exploding Kittens

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Chance / Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Exploding Kittens revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant ! À tour de rôle, les joueurs piochent des cartes du paquet jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours. Les autres cartes permettent aux joueurs de se protéger des déflagrations, de forcer les autres à piocher plus ou à regarder les prochaines cartes avant de remélanger le tout. Le joueur qui a réussi à éviter toutes les explosions remporte la partie !

Taille boîte : 16x11x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

Mortelle Adèle – Défis Mortels

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ambiance / Défis
Thème : BD / Littérature / Ambiance / Défis



Principe : Piochez un jeton et choisissez un défi pour vous, pour les autres ou passez votre tour. Applaudir avec les pieds, épeler des mots à l'envers, faire un défilé de mode, faire rire les autres sans bouger...des défis mortels concoctés par Mortelle Adèle. Remportez le plus de défis mais gare au sablier car le temps est compté.

Taille boîte : 15x15x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier, 18 jetons, 60 cartes défis

Tu bluffes Chien Pourri !

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Bluff
Thème : Littérature / Bluff / Animaux



Principe : Chien Pourri, Chaplapla et tous les cabots vous entraînent dans leurs aventures. Posez vos cartes et faites monter les enchères ! Attention, à tout moment un autre joueur peut vous demander de les dévoiler... Alors qui sera le Roi des Mouches ? Un jeu de bluff, de stratégie et d'humour décalé !

Taille boîte : 16,5x12,5x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes (30 cartes personnages, 80 cartes bluff)

Slide Quest

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 à 45 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Adresse / Dextérité
Thème : Moyen-Âge



Principe : Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Inclinez alternativement le plateau à l'aide de vos leviers pour faire glisser ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements. Évitez les trous et les bombes, suivez le chemin de lumière et combattez les méchants !

Taille boîte : 26x26x6
Inventaire : 1 règle du jeu

Détective Charlie

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Coopératif / Observation / Analyse
Thème : Enquête / Polar / Coopératif



Principe : Détective Charlie est un jeu d'enquête coopératif. Tour à tour, déplacez Détective Charlie à l'aide du dé et interrogez des témoins. Il se passe toujours quelque chose d'étrange sur l'île de Mysterville. Charlie Holmes a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Au cours d'une partie de Détective Charlie, les enquêteurs en herbe devront : Interroger les habitants. Analyser les preuves. Identifier les coupables. Mais attention à ne pas rentrer trop tard au commissariat. L'heure du thé approche à grands pas !

Taille boîte : 20.5x20.5x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dé, 1 pion Charlie avec socle, 1 montre, 1 carnet de détective, 6 enveloppes Coupable avec toujours 1 carte dedans, 6 paquets Enquête (19 cartes dans n°1, 2, 3, 4 et 20 cartes dans n°5, 6)

Jurassic Snack

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Dinosaures



Principe : Les jeunes Diplodocus sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux féroces T.Rex pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !

Taille boîte : 18x25x6.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 extension de règle, 4 plateaux, 10 dinosaures (5 bleus, 5 jaunes), 2 t-rex, 30 jetons herbe (dont 2 vierges)

Punto

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Logique / Tactique / Stratégie / Chance
Thème : Chiffres



Principe : Punto est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent poser 4 cartes de la même couleur dans le but de former une suite logique : une rangée, une colonne ou une diagonale.

Taille boîte : 5x5x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 72 cartes

Similo Animaux

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Observation / Analyse / Déduction
Thème : Animaux / Enquête / Polar



Principe : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un animal secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Vous avez 5 tours pour démasquer l'animal secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

13 Couronnes

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Moyen-Âge / Stratégie



Principe : Le Roi, c'est moi ! Comme son nom l'indique, soyez le premier à remporter 13 Couronnes pour devenir le seul et unique Roi et remporter la partie ! Pour se faire, changez les lois, appliquez-les et remportez les récompenses nécessaires à la victoire !

Taille boîte : 10x15x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes, 65 couronnes, 12 pions

Similo Mythes

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Observation / Analyse / Déduction
Thème : Animaux / Enquête / Polar



Principe : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Vous avez 5 tours pour démasquer l'animal secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

Similo Histoire

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Observation / Analyse / Déduction
Thème : Animaux / Enquête / Polar



Principe : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Vous avez 5 tours pour démasquer l'animal secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

Crazy Mistigri

Age : 7+

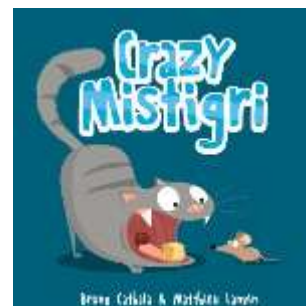
Armoire : Vert

Durée : *

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Stratégie / Animaux



Principe : Dans le jeu Crazy Mistigri, vous piochez une carte dans le jeu de votre voisin, puis défaussez deux cartes de même valeur pour déclencher des effets amusants et embêter les adversaires ! Surtout, méfiez-vous du chat noir : la momistigri !

Taille boîte : 9x9x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 carte Flèche, 5 cartes Aide du jeu, 46 cartes Chat

Okiya

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie / Réflexion

Thème : Stratégie / Japon



Principe : Okiya est un petit jeu de réflexion pour 2 joueurs. Pour séduire l'empereur, alignez vos geishas, regroupez-les, ou éliminez votre adversaire ! Le jeu Okiya représente de façon symbolique la lutte de 2 geishas pour gagner les faveurs de l'Empereur. Pour gagner vous devrez soit aligner vos geishas, soit les regrouper, soit empêcher votre adversaire de jouer.

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 16 tuiles Jardin Impérial, 8 jetons Geisha Noir, 8 jetons Geisha Rouge

Mission Jungle

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Réflexes / Rapidité / Bluff / Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Choisissez secrètement l'une des 7 destinations (Temple sacré, Lac, Volcan, Epave d'avion, Arbre Magique, Grotte ou Mines de Diamants) et gagnez un indice si vous y êtes arrivé seul, ou bien affrontez le ou les adversaires ayant choisi la même destination, en répondant correctement à une question sur le thème de la survie dans la jungle, ou en réalisant le premier une action spécifique à ce milieu hostile. Audace, réflexes, rapidité, bluff, humour et sang-froid seront nécessaires pour arriver le premier au bout de l'aventure

Taille boîte : 16x25x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 enveloppe, 42 cartes Expédition, 39 cartes Jungle, 6 cartes Super Edition, 2 cartes Konga, 1 carte Zone Interdite, 2 dés, 7 jetons fanions

Can't stop

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance / Pari / Stratégie
Thème : Voyage / Aventure



Principe : Un grand classique des jeux de "Stop ou encore". Ici, les joueurs doivent s'appuyer sur leur chance avec des dés et choisir des combinaisons tactiques afin de fermer trois colonnes. Le nombre de places dans chaque colonne varie. À leur tour, un joueur lance quatre dés et les arrange en duo : (ex : 1 4 5 6 peut devenir 1 + 4 et 5 + 6). Le joueur place ou avance les marqueurs dans les colonnes libres associés avec le total choisi. Puis il choisit, soit de rejeter les dés, soit de finir son tour et replacer son marqueur avec les marqueurs de la même couleur.

Taille boîte : 23x23x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 4 dés, 3 alpinistes, 40 pions (10 x 4 couleurs différentes)

Similo Contes

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Observation / Analyse / Déduction
Thème : Animaux / Enquête / Polar



Principe : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Vous avez 5 tours pour démasquer l'animal secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

C'est pas sorcier « Les mystères de la science »

Age : 7+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Connaissances / Enigmes
Thème : Sciences



Principe : La planète regorge de mystères : pourquoi le ciel est-il bleu ? De quoi l'univers est-il composé ? Quels sont les plus petits microbes ? Plonge-toi dans le monde passionnant des scientifiques et élucide les mystères cachés derrière les indices.

Taille boîte : 11,5x16x4 cm
Inventaire : 1 règle du jeu, 40 cartes énigmes

Similo Monstres

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation / Analyse / Déduction / Coopération

Thème : Imaginaire / Monstres / Enquête / Polar / Coopération



Principe : Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. Vous avez 5 tours pour démasquer l'animal secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le joueur qui donne les indices sans dire un mot ?

Taille boîte : 10,5x10,5x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes

Kéblo

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Coopération / Mémoire / Comptage

Thème : Animaux / Monstres / Coopération



Principe : Tous ensemble, les joueurs comptent de 1 à 20, en donnant chacun un nombre à leur tour. À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte ! Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ? Évidemment, cela paraît tout simple ! S'il n'y avait pas tout le temps Fred "la chauve-souris" qui vous imposait de nouvelles contraintes que vous devez mémoriser. On a à peine le temps de mémoriser une tâche qu'il arrive déjà avec la tâche suivante !

Taille boîte : 11x11x3.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 20 gemmes, 60 cartes (40 cartes contraire, 20 cartes nombres)

Mot Malin

Age : 7+

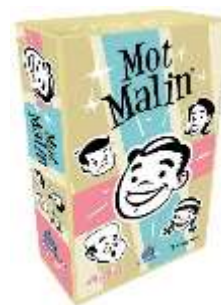
Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Déduction / Association d'idées / Connaissances / Observation

Thème : Mots / Connaissances



Principe : Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que les autres joueurs trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que vos partenaires de jeu trouvent le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Quel sera votre maximum ?

Taille boîte : 11x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier, 75 cartes, 10 tuiles

Flashback Zombie Kidz

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Coopération / Déduction / Observation

Thème : Coopération / Horreur / Monstres / Enquête



Principe : Dans le jeu coopératif Flashback Zombie Kidz, vous allez mener une enquête en reconstituant des souvenirs ! Sautez du point de vue d'un personnage à un autre, observez les cartes pour récolter des indices, découvrez de vrais gadgets et élucidez les mystères qui se dévoileront tout au long de l'histoire.

Taille boîte : 16x23x5.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 règle du jeu avec cahier des mystères, 53 cartes souvenirs (20 cartes souvenir 1 (jaune), 15 cartes souvenir 2, 18 cartes souvenir 3), 35 cartes spéciales (26 grandes spéciales, 19 petites spéciales), 3 enveloppes : une avec des lunettes 3D, une jumelle avec 2 éléments, une avec une lampe de poche

Farm & Furious

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie / Gestion

Thème : Animaux / Ferme / Course



Principe : Chaque joueur va chercher à faire avancer son pion relais sur la piste de course à l'aide de sa main de cartes. Cette dernière est composée d'un Caneton, d'une Poule, d'un Lapin, d'un Chien, un Sifflet et un Coq. Chaque carte a des effets différents qui vont également dépendre des autres cartes jouées. Un peu de bluff, un peu de chance, un peu de chaos vous permettrons d'avancer votre relais jusqu'à la ligne d'arrivée. Faites aussi attention aux obstacles et aux pièges sur la piste !

Taille boîte : 13x9x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 pions, 3 grandes cartes piste de course, 30 petites cartes (6x5 couleurs), 1 carte départ

Trio

Age : 7+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Déduction / Stratégie

Thème : Nombres / Chiffres



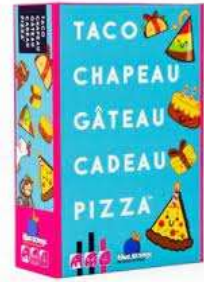
Principe : Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Dévoilez deux cartes Numéro soit sur la table, soit dans la main d'un joueur (les cartes y sont classées du plus petit au plus grand). Attention, seulement le plus petit numéro ou le plus grand. Si les deux cartes sont identiques, rejouez ! Trouvez les trois cartes similaires et vous gagnez ce Trio !

Taille boîte : 11x11x3.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 cartes

Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Mémoire / Réactivité / Ambiance
Thème : Ambiance / Nourriture



Principe : Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza ! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défusse complètement frénétique et farfelu.

Taille boîte : 12x8x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 64 cartes

Perplexus Rookie

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Adresse
Thème : Casse-Tête



Principe : Perplexus est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant ! Pour franchir ce parcours coloré, vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation. Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante. Idéal pour les petits comme pour les grands... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée...

Taille boîte : 20x20x18
Inventaire : 1 sphère avec une bille dedans, 1 support

Perplexus Twist

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Adresse

Thème : Casse-Tête



Principe : Perplexus est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant ! Pour franchir ce parcours coloré, vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation. Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante. Idéal pour les petits comme pour les grands... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée...

Taille boîte : 20x20x18

Inventaire : 1 boîte de jeu, une boule en 3d

Perplexus Warp

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Adresse

Thème : Casse-Tête



Principe : Perplexus est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant ! Pour franchir ce parcours coloré, vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation. Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante. Idéal pour les petits comme pour les grands... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée...

Taille boîte : 20x20x18

Inventaire : 1 boîte de jeu, une boule en 3d

Panic lab

Age : 8+

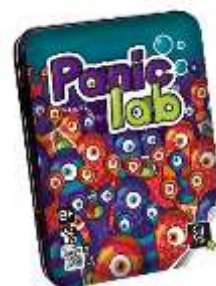
Armoire : Vert

Durée : 10 à 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

Genre : Observation/Rapidité

Thème : Horreur



Principe : Panique au Labo ! Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne... Sang-froid, sens de l'observation et rapidité sont les clefs d'un laboratoire bien ordonné.

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 dés, 30 jetons, 25 cartes

Timeline – Multi-Thèmes

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Connaissances

Thème : Connaissances



Principe : Testez vos connaissances : inventions, musique, grandes explorations, cinéma, ... Saurez-vous placer toutes vos cartes ? Faites chauffer votre mémoire, car l'aventure commence !

Taille boîte : 12x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes

Timeline - Inventions

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Testez vos connaissances et découvrez quand chaque invention a vu le jour. Etes-vous prêt(e) pour un voyage dans le temps ? Que l'aventure commence !

Taille boîte : 12x12x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes

Time's up ! Family 2

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs
Genre : Déduction / Mime
Thème : Devinettes (objets, animaux, profession)



Principe : Time's Up ! Family 2 est un jeu d'ambiance à savourer en famille. Faites deviner des objets, des métiers, des animaux, ... en trente secondes ! Pas une de plus... Soyez vif, perspicace et plus audacieux que vos enfants ! Crises de rires, situations cocasses, associations d'idées incongrues, ce jeu d'ambiance incontournable est désormais accessible en famille.

Taille boîte : 15x13.5x7.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 220 cartes, 1 sablier, 1 sac de rangement, 1 carnet pour noter les scores

Perplexus Original

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Adresse
Thème : Casse-Tête



Principe : Perplexus est une sphère contenant une bille qu'il faudra faire progresser à travers un labyrinthe étonnant ! Pour franchir ce parcours coloré, vous devrez adapter votre dextérité aux trois dimensions, avec maîtrise et observation. Affrontez la Spirale infernale, défiez la Rampe du péril ou mesurez-vous à la Bascule du fou ! Appréciez l'équilibre parfait entre prise en main rapide et difficulté croissante. Idéal pour les petits comme pour les grands... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée.

Taille boîte : 20x20x18
Inventaire : 1 sphère avec une bille dedans, 1 support

Monopoly

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Argent



Principe : Sois le premier à acheter les propriétés du plateau : rue, gare, services publics, dès que tu peux. Construis maisons et hôtels et récupère un maximum de loyers au cours de la partie. Surenchéris sur tes adversaires lors des ventes aux enchères, négocie avec eux les propriétés que tu souhaites acquérir. En un mot, prends des risques, sois le plus malin et gagne la partie !

Taille boîte : 40x27x5
Inventaire : 1 règle de jeu, 1 plateau, 28 titres de propriété, 16 cartes chances, 16 cartes communauté, 1 liasse de billets (29 cartes, 7 couleurs), 1 dé rapide, 2 dés 6 faces, 34 maisons, 13 hôtels, 8 figurines

Super Bonne Paye

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 35 à 45 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Réflexion / Stratégie

Thème : Argent



Principe : La Bonne Paye est un jeu classique et indémodable, qui vous propose de gérer votre budget de la meilleure façon possible afin d'être le joueur le plus riche à la fin de la partie. Il faut payer ses impôts, percevoir son salaire, et faire face à toutes les surprises, bonnes ou mauvaises, que réserve son budget.

Taille boîte : 52x27x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 liasse de billets (65 billets de 100, 30 billets de 500, 50 billets de 1000, 30 billets de 5000, 30 billets de 10000), 6 pions, 2 dés, 1 bloc de feuilles de comptes, 24 cartes Acquisition, 78 cartes Courrier, 31 cases Jour

Bazar Bizarre

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Observation / Rapidité

Thème : Horreur



Principe : Dans le jeu Bazar Bizarre, dès qu'une carte est retournée il faudra être le plus rapide pour saisir le bon objet... Si la carte présente un objet de même couleur que la pièce en bois, les joueurs doivent vite l'attraper. Mais attention! Si les deux objets présents sur la carte sont d'une autre couleur que l'objet, il faudra attraper une pièce qui n'a rien avoir avec la carte: Ni l'objet, Ni la couleur !! Simple, rapide et hilarant, Bazar Bizarre est le petit jeu idéal pour s'amuser en famille. Les grands s'amuseront aussi et l'ambiance sera sans aucun doute au rendez-vous car vos réflexes seront mis à dure épreuve.

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 objets, 60 cartes

Blanc Manger Coco Junior

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : dès 3 joueurs

Genre : Ambiance

Thème : Ambiance / Humour



Principe : Le but du jeu est de faire rire les autres joueurs avec des combinaisons de phrases à trous et de mots. Un joueur est désigné « question master » et lit une carte bleue avec une phrase à trou(s), tous les autres joueurs posent une carte blanche. Celui qui a posé la carte la plus drôle gagne la manche puis lit la carte bleue suivante et ainsi de suite. Le premier joueur à 5 points est l'heureux vainqueur !

Taille boîte : 11x15x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 400 cartes Réponse, 100 cartes Question

Crazy kick

Age : 8+

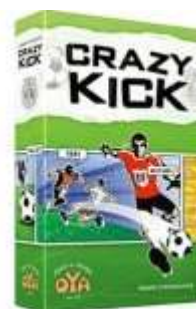
Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Coopération

Thème : Football



Principe : Crazy Kick est la réédition du célèbre Ligretto Football ! Crazy Kick, le must pour tous les amateurs de jeux de cartes extrêmement rapides ! Dans ce jeu turbulent, deux équipes se présentent selon les règles de l'art, façon Ligretto. Qui sera le plus rapide en plaçant ses cartes pour tirer le ballon ? Qui marquera le plus grand nombre de but ? Fascinant, divertissant et incroyablement simple ! Le jeu d'ambiance parfait, et pas que pour les fans de football !

Taille boîte : 11x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes rouges, 60 cartes blanches

Pick-a-pig

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15min
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Genre : Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Pick-a-Pig, vous devez collectionner un max de cochons. Au top départ, piochez simultanément autant de cartes que vous pouvez en ne respectant qu'une seule règle : la carte doit être identique ou n'avoir qu'une seule différence avec la carte précédente. Soyez rapide et ouvrez l'œil ! Lorsque vous ne pensez plus pouvoir en récupérer, arrêtez la manche en cours en criant « STOP » et en tapant sur la table. Mais attention : si vous vous êtes trompé, c'est perdu !

Taille boîte : 11x11x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 96 cartes (32 cartes différentes en 3 exemplaires)

Perudo

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Bluff / Chance
Thème : Dés



Principe : Perudo est un jeu de dés, de bluff et d'intox où il va falloir combiner ruse, chance et habileté. Redoutable, addictif, délirant, ce petit jeu d'ambiance plaît à tous grâce à des règles simples et une mécanique combinant pari et poker menteur.

Taille boîte : 14x15x7.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 6 gobelets de 6 couleurs, 1 couvercle, 30 dés (5 dés de 6 couleurs),
1 sachet en tissu

Mille sabords !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Chance
Thème : Pirates / Dés



Principe : Avec le jeu Mille Sabords, glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes « Pirate », défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides !

Taille boîte : 13x13x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 35 cartes pirates, 5 cartes résumé, 8 dés corsaires

Oh Capitaine !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Stratégie / Déduction
Thème : Aventure / Argent



Principe : Nos aventuriers se retrouvent sur Luma, sauvés par le Nukha, un monstre marin mythique. Avant de s'aventurer sur des terres inconnues, ils vont fouiller le repaire de cette créature qui collectionne tout ce qui brille. Pistolets, grappins, lanternes magiques, or, comment vont-ils se partager ce superbe butin ?

Taille boîte : 15x20x10
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 livret d'histoire, 1 message dans une bouteille, 6 plateaux personnages, 35 cartes, 30 pièces d'or, 1 distributeur de cartes montable (5 parties), 3 drapeaux

Quitte ou double

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 4 à 20 joueurs
Genre : Connaissances
Thème : Argent



Principe : Combien d'années a duré la crise de hoquet la plus longue jamais observée ? Quel est le prix, en euros, de la coupe glacée la plus chère du monde ? Avec le jeu Quitte ou Double, découvrez un jeu de questions dont la réponse est un nombre, et dans lequel il n'est pas nécessaire de connaître la réponse exacte pour gagner ! Avec son rythme soutenu, ses questions curieuses, amusantes et à la portée de tous, ses paris qui bouleversent la donne et sa dernière manche palpitante, Quitte ou double aura une place de choix lors de vos soirées en famille ou entre amis !

Taille boîte : 29.5x29.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 90 jetons de gain (30 de 2, 60 de 1), 100 cartes questions/réponses, 12 jetons de mise (6 jetons différents en 2 exemplaires), 6 cartes d'équipe, 1 stylo effaçable, 1 sablier

Rush Hour

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Casse-Tête
Thème : Voiture



Principe : Rush Hour est un jeu de logique et de réflexion pour joueur en solo. Découvrez 40 défis de niveau progressif, pour petits et grands. L'objectif est toujours le même : sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent. À vos méninges, prêts, partez !

Taille boîte : 23x21x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 grille de trafic, 4 camions, 11 voitures, 1 voiture rouge, 40 cartes défis, 1 sac à emporter

King's Gold



Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Pirates

Principe : La mer est un Eldorado où il est parfois dangereux de naviguer... Pirate, vous allez devoir ruser pour amasser ou conserver votre trésor. Parviendrez-vous à devenir le corsaire le plus riche des océans ?

Taille boîte : 11x15x3.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 5 dés, 60 pièces

Bang ! Le jeu de dés



Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Ruse/Chance
Thème : Western

Principe : Dans l'Ouest, la lutte entre les sheriffs et les hors-la-loi fait rage... Soudain, les indiens attaquent ! Saurez-vous tenir tête à vos adversaires ? Arriverez-vous à démasquer et éliminer les fines gâchettes qui vous entourent ?

Taille boîte : 13.5x19x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 5 dés, 30 cartes (8 cartes rôles, 16 cartes personnages, 6 cartes Aide du jeu, 9 jetons flèche, 40 jetons

King of Tokyo

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Horreur



Principe : Incarne un monstre géant et usez de votre force pour terrasser vos ennemis ! Vos exploits destructeurs vous apporteront la gloire. Mais avant de penser à la victoire, il est temps de faire preuve de ruse et de puissance... Serez-vous le dernier monstre de Tokyo ?

Taille boîte : 25.5x25.5x7

Inventaire : 1 livret de règles, 1 plateau, 66 cartes, 28 marqueurs (3 Fumée, 1 Mimétisme, 12 Affaibli, 12 Poison), 8 dés (6 noirs, 2 verts), 6 fiches de monstres, 6 figurines cartonnées, 6 portes figurine, 50 cubes d'énergie

Fantasy

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Ruse/Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Utilisez les pouvoirs magiques de vos cartes et soyez rusé(e) pour espérer gagner... Gnome, dryade, elfe, farfadet, fée, korrigan, lutin, ... Qui obtiendra le plus grand peuple de la forêt ?

Taille boîte : 9.5x9.5x2.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

Fantasy II

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 25 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Ruse/Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Utilisez les pouvoirs magiques de vos cartes et soyez rusé(e) pour espérer gagner... Gnome, dryade, elfe, farfadet, fée, korrigan, lutin, ... Qui obtiendra le plus grand peuple de la forêt ? (EXTENSION DU JEU FANTASY)

Taille boîte : 9.5x9.5x2.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

Rush Hour Duo

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Casse-Tête / Coopération

Thème : Voiture



Principe : Rush Hour est un jeu de logique et de réflexion. Le but : se sortir des embouteillages de la route le plus rapidement possible ! Dans cette course effrénée, chaque coup compte ! D'autant plus que vous avez maintenant un adversaire ! Choisissez-vous de faire progresser votre propre véhicule ou préférerez-vous bloquer la voiture concurrente ?

Taille boîte : 26x26x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 32 cartes, 1 sac en tissu, 3 plaques plateau, 2 voitures bleues, 2 voitures blanches, 2 voitures vertes, 2 voitures jaunes, 2 camions oranges, 2 camions rouges, 1 voiture argentée, 1 voiture dorée

Duplik

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs
Genre : Dessin
Thème : Dessin



Principe : Duplik est le premier jeu de dessin qui offre enfin une chance de victoire à tout le monde ! Car ici plus que le coup de crayon, c'est le détail qui importe. Il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades, et à vous la victoire ! Duplik c'est des cris de rage et des gloussements face aux œuvres des adversaires. D'autant plus que tout le monde joue en même temps et que le rendu artistique n'a aucune importance. Alors soyez attentif aux détails !

Taille boîte : 15x13.5x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes dessins, 1 filtre rouge, 1 bloc de dessin, 1 sablier, 1 dé 8 faces, 1 sac en tissu

Mange qui peut !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs
Genre : Ruse
Thème : Animaux



Principe : Dans le jeu Mange Qui Peut !, vous avez en main des prédateurs et il y a des plateaux remplis de proies. Capturer des proies vous rapporte des points, mais vous allez devoir être astucieux car seuls les joueurs intelligents empêcheront leurs prédateurs de devenir la proie de quelqu'un d'autre. Avec ses parties rapides et un système de jeu simple mais efficace, Mange qui peut ! peut être joué en famille ou entre amis. Quoiqu'il en soit, il faudra vous armer d'un peu de mémoire pour prévoir les coups adverses et d'un petit sens du bluff pour trander les prédateurs éventuels.

Taille boîte : 28x20x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 crayon, 1 bloc feuilles scores, 36 cartes, 3 plateaux, 15 dés

Dixit

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Observation/Ruse
Thème : Fantastique



Principe : Vous allez devoir faire preuve d'observation et de coopération pour espérer gagner... Plongez au cœur d'une étrange aventure où il faudra observer des cartes féeriques et miser...

Taille boîte : 27.5x27.5x5.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 84 cartes, 6 pions lapins, 36 cartons de vote

Stupide Vautour

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Pour remporter des points, réussissez à garder vos souris tout en évitant les vautours. A chaque tour on retourne une carte de la pioche : tous les joueurs posent alors une carte de leur main face cachée, puis la retournent simultanément. Si la carte en jeu est une souris, le joueur qui a mis la carte de la valeur la plus élevée la gagne. Si c'est un vautour, c'est celui qui a posé la plus faible carte qui doit le prendre. Un jeu délirant et simplissime qui vaut le détour!

Taille boîte : 14,5x10x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 90 cartes (75 cartes série, 5 cartes vautour, 10 cartes souris)

Tokyo Train

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 4, 6 ou 8 joueurs
Genre : Mime/Observation
Thème : Tourisme



Principe : Soyez plus expressif et plus vif que vos adversaires ! Incarnez un touriste et un chef de gare japonais. Essayez de vous comprendre plus vite que les autres.

Taille boîte : 21.5x27.5x6.5
Inventaire : 4 cartes "règle du jeu", 24 cartes touristes, 16 cartes compartiments, 8 cartes indications, 1 socle en plastique

River Dragons

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Habilité/Chance
Thème : Fantastique/Chine



Principe : Construisez des ponts, sautez d'une passerelle à l'autre et soyez le premier à traverser le Mékong. Mais attention aux dragons facétieux ! Choisir son personnage et prendre les cartes de sa couleur. Chaque joueur choisi 5 cartes action qu'il va jouer tour à tour. Il est possible de poser des pierres, placer des planches, retirer une planche ou une pierre, se déplacer, sauter par-dessus un autre joueur ou annuler l'action d'un joueur.

Taille boîte : 33,5x22,5x8
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 6 personnages, 27 pierres, 78 cartes Action (13 de chaque couleur), 1 carte premier joueur, 36 planches numérotées

Escape

Age : 8+

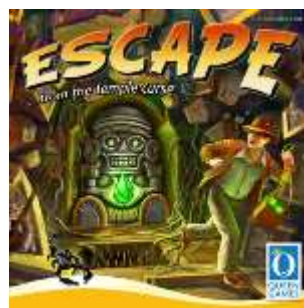
Armoire : Vert

Durée : Temps réel

Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion/Chance

Thème : Aventure/Survie



Principe : Top chrono! Vous avez exactement 10 minutes, au rythme de la piste sonore (ou du sablier si vous préférez), pour récolter les gemmes et quitter le temple avant qu'il ne s'effondre. Un jeu d'aventure et d'action, coopératif et familial, qui vous plonge au cœur du suspense.

Taille boîte : 29,5x29,5x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 suppléments de règles, 1 sablier, 1 cd audio, 25 dés, 25 joyeux magiques, 1 carte réserve de bijoux, 5 pions d'aventuriers, 5 socles d'aventuriers, 14 petites tuiles de salle de base, 13 tuiles Trésor, 32 grosses tuiles Salles (1 salle de départ, 1 salle de sortie, 11 tuile avec crâne maudit, 19 tuiles de base), 1 fond de boîte avec mur retirable

Les mystères de Pékin

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Enquête/Chine



Principe : Pars mener ton enquête et résous les énigmes qui te mèneront au coupable. Rends visite aux témoins, collecte des indices, découvre des messages secrets grâce aux décodeurs... Un cluedo chinois...

Taille boîte : 35x27x7

Inventaire : 1 plateau, 1 livret d'énigmes, 24 cartes indic, 60 cartes témoins, 12 cartes sage, 12 cartes espions, 1 carte miroir, 1 décodeur à écran rouge, 1 dé, 4 disques dragon, 1 révélateur de coupable, 1 bloc de feuilles d'enquête, 4 listes des suspects et 6 pions avec support

Rumble in the house

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Tactique/Observation
Thème : Fantastique



Principe : Rumble in the House est un jeu très simple de déduction et de bluff pour toute la famille. Les douze personnages sont placés dans la maison en début de partie. Chaque joueur se voit attribuer deux personnages secrets parmi ceux présents dans la maison. On peut à son tour déplacer ou éliminer un des personnages en jeu. Le joueur qui aura gardé l'un de ses personnages secrets en jeu le plus longtemps reportera la manche. En cours de partie, les actions des autres joueurs fournissent des indices sur leur identité, ou de fausses pistes laissées à dessein. Chacun essaye de deviner quels sont les personnages des autres joueurs pour les éliminer, tout en préservant les siens.

Taille boîte : 13,5x13,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 12 cartes pièces rectangulaires, 12 pions ronds personnages secrets, 12 personnages avec socle à monter, 1 piste de score, 12 marqueurs en (2 de 6 couleurs différentes)

Wazabi

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ruse/Stratégie
Thème : Dés



Principe : Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défaire. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force ! Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et n'importe où.

Taille boîte : 14x20x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 24 dés, 36 cartes, 1 sac en tissu

Tipover

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 1 joueur
Genre : Casse-Tête
Thème : Casse-Tête



Principe : La figurine de Voltigeur doit retrouver le chemin jusqu'à la caisse rouge en marchant sur les éléments de jeu ou en les faisant basculer. Une caisse tombée à plat permet d'avoir accès à d'autres éléments. Pour gagner, il faut faire basculer les caisses, grimper les étages et atteindre la fameuse caisse rouge !

Taille boîte : 20,5x22,5x6

Inventaire : 1 livret de règles, 40 cartes défis, 10 caisses jaunes, 4 caisses vertes, 2 caisses bleues, 1 caisse rouge, 1 voltigeur, 1 grille de jeu, 1 sac de transport

Cluedo

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Déduction
Thème : Enquête



Principe : Au Cluedo, la patience et la déduction seront vos meilleurs alliés. En effet, il vous faudra explorer le manoir de fond en comble pour trouver les indices vous permettant de déterminer l'arme du crime, le lieu du meurtre et enfin l'assassin du Docteur Lenoir.

Taille boîte : 40x26,5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 2 dés, 6 armes, 6 personnages, 1 enveloppe secrète, 2 carnets de scores, 34 cartes (6 cartes armes, 6 cartes personnages, 9 cartes lieux, 13 cartes Bonus)

Konito ?

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs

Genre : Rapidité / Duels

Thème : Connaissances



Principe : Dans Konito ?, plus vous validez de cartes en complétant les expressions cultes qui s'y trouvent et plus vous avancez sur le plateau. Facile non ? A cela, ajoutez quelques cartes défis pour pimenter les parties et 3 niveaux de difficultés de cartes questions et vous obtenez avec Konito ? Un jeu convivial, riche en surprises qui mettra une folle ambiance dans vos soirées entre amis. Attention, les réponses se font en temps limité. Et le temps, c'est de ... ?

Taille boîte : 20x20x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 18 cartes défis, 202 cartes questions, 5 pions, 1 sablier, 1 plateau de jeu modulable, 1 sac de transport

Solitaire Chess

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Stratégie

Thème : Stratégie



Principe : Solitaire Chess est un jeu de réflexion qui se joue seul. Saurez-vous résoudre 60 énigmes inspirées des échecs ? Installez d'abord les pièces de jeu sur le plateau comme indiqué sur votre carte défi. Ensuite, capturez et éliminez toutes les pièces posées sauf une en n'effectuant que des mouvements autorisés aux échecs.

Taille boîte : 20,5x22,5x6

Inventaire : 1 livret de règles, 1 plateau avec tiroir de rangement, 30 fiches « défi », 10 pièces d'échecs (1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, 2 pions)

Detective Academy

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : /

Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs

Genre : Observation/Ruse

Thème : Enquête



Principe : Dans le jeu Detective Academy, deux joueurs voisins sont les détectives et sont en concurrence. Tous les autres joueurs seront les informateurs. L'informateur situé à droite du premier détective pioche une carte énigme et choisit l'un des 12 mots, sans le dire à voix haute. Il partage son choix avec les autres informateurs puis les uns après les autres vont révéler des cartes Indices. Chacun des détectives a le droit de faire une et une seule proposition. Si l'un des détectives ou les deux, semblent trop long, on déclenche la petite pendule. Si aucune bonne réponse n'est fournie, on passe à l'informateur suivant, qui retourne sa carte et ainsi de suite. Tant qu'il reste des cartes indices dans la pioche, un informateur en pioche une autre une fois la sienne jouée. Dès qu'un détective trouve le mot recherché, il marque 1 point, ainsi que l'avant dernier informateur. De son côté, le dernier informateur en gagne 2 ! Si aucun détective ne trouve, personne ne reçoit de points. Pour l'énigme suivante, on décale les rôles d'une place sur la gauche. Le premier détective devient celui qui choisit l'indice, le seconde détective devient le premier, et la partie continue ainsi de suite.

Taille boîte : 10x14x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 12 cartes indices, 42 cartes énigmes, 1 timer de 10 secondes environ

Pickomino

Age : 8+

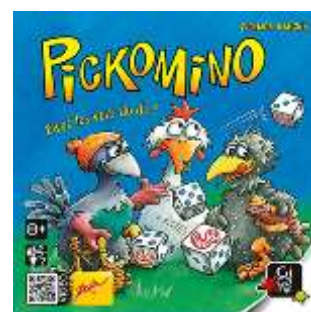
Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs

Genre : Chance/Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour ! Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires ! Allez-vous jouer la sécurité et récupérer un Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur ?

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 8 dés, 16 pickominos

Pandémie

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 45 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopération/Stratégie

Thème : Survie



Principe : Vous et votre équipe menez bataille contre quatre maladies mortelles. Vous parcourez le monde afin d'enrayer la vague d'infections et développer les ressources nécessaire pour fabriquer les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos capacités individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation. Trouverez-vous les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains !

Taille boîte : 22x30x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 7 cartes rôle, 7 pions, 6 stations de recherche, 6 marqueurs (4 marqueurs fioles/remèdes, 1 marqueur vitesse de propagation, 1 marqueur éclosion), 96 cubes maladie (24 cubes rouges, 24 cubes bleus, 24 cubes noirs, 24 cubes jaunes), 48 cartes propagation, 59 cartes joueur, 4 cartes aide-mémoire

Jamaica

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 à 60 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion

Thème : Pirates



Principe : En 1768, Henry Morgan parvient à être nommé Gouverneur de la Jamaïque après une longue carrière dans la piraterie. Pour fêter sa nomination, il invite ses ex-confrères dans une grande course autour de l'île. Le vainqueur de cette course sera le plus riche et pas forcément le plus rapide. Il devra affronter les aléas de la mer en gérant ses stocks de nourriture et en combattant ses adversaires au canon.

Taille boîte : 22,5x31x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 66 cartes Action, 12 cartes Trésor, 80 doublons d'or, 45 jetons poudre à canon, 45 jetons Nourriture, 9 jetons Trésor, 1 boussole, 2 dés Action, 1 dé de Combat, 6 bateaux, 6 plaques représentant les calles d'un bateau

Jamaica The Crew Extension

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie/Réflexion
Thème : Pirates



Principe : Le vainqueur de cette course sera le plus riche et pas forcément le plus rapide. Il devra affronter les aléas de la mer en gérant ses stocks de nourriture et en combattant ses adversaires au canon. Extension avec 20 nouveaux personnages et 12 trésors !

Taille boîte : 32x22x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bouteille de rhum, 12 cartes, 20 tuiles

Hanabi

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : -
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Coopération/Tactique
Thème : Objets



Principe : Vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. L'originalité du jeu réside dans la façon de tenir ses cartes en main : c'est en effet tournées vers vos coéquipiers que vous tiendrez vos cartes et c'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu. Avec ce principe subtil et amusant, Hanabi demande de la mémoire mais aussi de la ruse pour utiliser les informations que vous donneront vos partenaires tout en leur donnant vous-même la meilleure information. Car c'est au centre de tous que devront se constituer les plus beaux tirs de feux d'artifice et les erreurs de pose de cartes pourront vous coûter cher.

Taille boîte : 9x9x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 55 cartes, 11 jetons

Non Merci !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 4 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : L'objectif de ce jeu est de cumuler le moins de points négatifs possible. Au début du tour, une carte numérotée de 3 à 35, est révélée. A votre tour, choisissez d'accepter cette carte, et de ramasser les points négatifs équivalents OU de la refuser en posant un jeton dessus. Votre stock de jetons étant limité, il vous faudra forcément accepter des cartes. Pour limiter les points négatifs, tentez de reconstituer des suites de nombres avec ces cartes : vous ne perdrez alors que la valeur de la plus petite carte de chaque suite. Par exemple, 20 et 22 valent 42 points, alors que 20, 21, 22 ne valent que 20 ! Dans ce jeu où le dilemme est permanent, sachez équilibrer au mieux calcul et prise de risque pour limiter les dégâts !

Taille boîte : 11x14x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 33 cartes, 55 jetons

Qwixx

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Tentez de cocher le plus grand chiffres sur votre fiche de score en jetant des dés. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points.

Taille boîte : 11x14x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 6 dés (1 rouge, 1 vert, 1 bleu, 1 jaune, 2 blancs), 1 bloc de fiches de score

Smallworld

Age : 8+

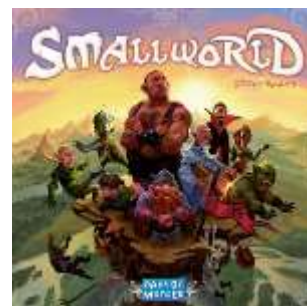
Armoire : Vert

Durée : 40 à 80 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie/Gestion

Thème : Fantastique



Principe : Sur un territoire bien trop petit, chaque joueur choisit un peuple fantastique pour étendre son empire pour gagner des points de victoire aux dépens de ses adversaires. Pourtant, vient un moment où la taille de cet empire atteint les limites de sa puissance, et c'est à vous de choisir le moment idéal pour abandonner le peuple au déclin et créer une nouvelle civilisation. Conquérir son empire avec le bon peuple au bon moment est la clé de la victoire.

Taille boîte : 29x29x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 plateaux recto-verso, 18 pions Tribus oubliées, 14 plaques de peuples, 1 plaque de peuple vierge, 168 pions des Peuples (15 amazones, 8 nains, 11 elfes, 10 zombies, 13 hommes rats, 20 squelettes, 18 sorciers, 11 tritons, 11 géants, 11 mi-portions, 10 humains, 10 orcs, 10 trolls, 10 mages), 20 tuiles de pouvoirs spéciaux + 1 tuile de pouvoirs spéciaux vierge, 10 antres de troll, 10 montagnes, 6 forteresses, 5 campements, 2 tanières, 1 jeton compte-tour, 2 héros, 1 dragon, 109 jetons de victoire, 1 dé de renforts, 6 aides de jeu

La Boca

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 40 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Observation / Défi

Thème : Construction



Principe : La Boca est un jeu de défis logiques à réaliser en équipe de deux joueurs. Le but est de disposer des blocs en bois colorés correctement pour reproduire le profil indiqué sur une carte. Le challenge, c'est que les deux joueurs se font face et que chacun sait le profil qu'il doit obtenir avec la construction commune sans connaître l'objectif de l'autre. En jouant contre la montre, les joueurs doivent se coordonner pour réaliser la construction parfaite !

Taille boîte : 29,5x29,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 minuteur électronique, 100 jetons PV (25 jetons de 1, 25 jetons de 2, 25 jetons de 5, 25 jetons de 20), 6 grosses tuiles de couleur, 30 jetons Partenaire (5 rouges, 5 bleus, 5 violets, 5 gris, 5 verts, 5 jaunes), 11 pièces en bois, 64 cartes Défi

Le poker des cafards

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Mensonge / Bluff
Thème : Animaux



Principe : Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueurs pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !

Taille boîte : 11x11x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 64 cartes

Les Aventuriers du Rail

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie / Réflexion
Thème : Aventure



Principe : Construisez les grandes liaisons ferroviaires à travers les Etats-Unis. Gérez votre stock de wagon, reliez les villes de proche en proche pour compléter vos objectifs secrets de liaison. Anticipez les objectifs de vos adversaires pour gêner leur développement. Les Aventuriers du Rail est un jeu rapide, abordable et rusé.

Taille boîte : 29x29x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 255 wagons de couleur (48 noirs-48 bleus-48jaunes-48 verts-48 rouges), 110 cartes Wagon, 14 cartes locomotives, 30 cartes Destination, 1 carte de résumé, 5 marqueurs de score

Pingouins

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Rapidité/Stratégie
Thème : Animaux



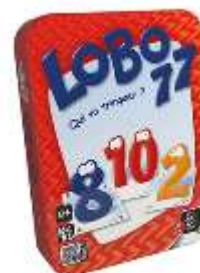
Principe : Des pingouins sur une banquise se battent pour le poisson. Pas si simple quand la banquise disparaît peu à peu ! Pingouins est un jeu léger dont on assimile les règles en quelques secondes. Attrayant, amusant et d'une durée assez courte, le jeu attirera jeunes et adultes sous difficulté. Pourtant derrière sa relative simplicité, Pingouins cache une mécanique assez riche et le jeu peut devenir très tactique avec des joueurs aguerris.

Taille boîte : 12x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 16 pingouins (4 bleus, 4 rouges, 4 verts, 4 jaunes), 60 tuiles banquise (30 tuiles avec un poisson, 20 tuiles avec deux poissons, 10 tuiles avec 3 poissons)

Lobo 77

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Soyez rapide pour jouer et calculer en évitant les pièges tendus par vos adversaires ! Dans le jeu Lobo 77, chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes. A chaque tour vous ajoutez une carte sur la pile, vous annoncez le nouveau total des cartes empilées, puis vous piochez. Mais attention ! Si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33 etc.) vous perdez un jeton ; et si il dépasse 77 la manche est terminée. Des cartes spéciales peuvent vous aider...ou vous couler! Le dernier à avoir encore des jetons gagne la partie.

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes, 25 jetons

Gobb'it

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Gobb'it est un petit jeu de société aux parties brèves, dans lequel le dernier joueur à posséder des cartes remporte la manche. Pour gagner, il vous faudra faire preuve d'observation et de réflexes afin de protéger vos cartes et de gober celles des autres.

Taille boîte : 9,5x9,5x2,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 48 cartes

Timeline – Evénements

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Testez vos connaissances sur les grands événements de l'Histoire ! ... Saurez-vous placer toutes vos cartes ? Faites chauffer votre mémoire, car l'aventure commence !

Taille boîte : 12x12x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes

Ligretto bleu

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 10 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Rapidité
Thème : Chiffres



Principe : La rapidité, la sagacité et la réactivité constituent trois qualités indispensables pour jouer au Ligretto. Tous les participants jouent en même temps et essaient de se débarrasser du maximum de cartes de la même couleur classées par ordre ascendant (de 1 à 10) en les posant au milieu de la table.

Taille boîte : 10x10x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 160 cartes (40 jaunes, 40 vertes, 40 rouges, 40 bleues)

Parade

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ruse/Stratégie
Thème : Fantastique



Principe : Ajoutez une carte de votre main à la parade sur la table: faites un choix judicieux, car certaines cartes vous reviendront peut-être en pénalité... Le principe du jeu : comme dans « 6 qui prend », on tentera d'éviter de ramasser des cartes de pénalité. Au Pays des Merveilles, le joueur totalisant le moins de points est déclaré vainqueur!

Taille boîte : 11,5x16x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 carnet de scores, 66 cartes

Quarto

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Défis



Principe : L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous ! Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : « QUARTO ! ».

Taille boîte : 27,5x27,5x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 sac en tissu, 16 pièces en bois

The Island

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance/Stratégie
Thème : Aventure/Survie



Principe : Tentez de fuir l'île et d'arriver vivant sur la côte ! Et surtout méfiez-vous de vos congénères ! Trouvez une place sur une barque. Évitez requins et serpents de mer. Tentez la traversée à la nage. Il faudra être audacieux, tenter votre chance et n'avoir aucun scrupule... gniark gniark !

Taille boîte : 33x29,5x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 1 dé de Créature, 40 tuiles terrain (16 tuiles Plage, 16 tuiles Forêt, 8 tuiles Montagne), 40 pions Explorateur (10 rouges, 10 bleus, 10 jaunes, 10 verts), 5 pions Serpent de mer, 6 pions Requin, 5 pions Baleine, 12 pions Bateau

ThémAtik

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs
Genre : Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Quand les mots tombent à pic ! 5 lettres sont placées sur la table et un thème est donné (légumes, pays, politiciens, choses qui piquent...). Tous en même temps, les joueurs vont chercher des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte 4 points et les suivants rapportent de moins en moins de points. Soyez rapides et malins !

Taille boîte : 9x9x2,5
Inventaire : 3 cartes règle du jeu, 45 cartes (12 cartes Thème, 13 cartes Lettre, 20 cartes Points)

Alhambra

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie/Réflexion
Thème : Fantastique

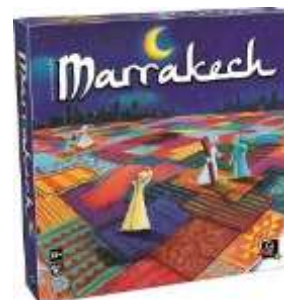


Principe : Votre but : accumulez le plus de points en construisez le plus bel Alhambra. A chaque tour, vous pourrez effectuer plusieurs actions : acheter des devises, des tuiles constituant des parties d'Alhambra (jardins, bâtiments etc.), et placer vos tuiles en embauchant des ouvriers. Chaque joueur construit son propre palais devant lui et des tours de décompte permettent au cours du jeu de décompter les points. Les aspects gestion et tactique sont très présents car il vous faudra à chaque moment faire le choix des meilleures actions toute en gardant un œil sur l'avancée des adversaires.

Taille boîte : 22x31x9,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 6 tableaux de points, 1 sac en tissu, 54 cartes carrées, 6 jetons octogonaux +100, 6 fontaines, 6 pions personnages, 108 cartes (27 de chaque couleur), 2 cartes comptage de points

Marrakech

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Chance/Stratégie
Thème : Argent



Principe : Attention où vous posez vos babouches ! Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis ! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné ! Prendre une couleur de tapis. Lancer le dé afin de déplacer Assam, payer sa dîme si on tombe sur un tapis adverse et poser un de ses tapis.

Taille boîte : 27,5x27,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 tapis (15 tapis de 4 couleurs différentes), 20 pièces de 1, 20 pièces de 5, 1 dé, 1 sac en tissu, 1 pion marchand, 1 plateau

Le truc le +

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Humour/Coopération
Thème : Connaissances



Principe : Dans ce jeu, les joueurs doivent deviner les avis des autres et penser comme la majorité pour gagner la partie. Il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse ! Amusez-vous à argumenter votre décision pour des discussions sans queue ni tête qui feront rire tous les joueurs ! Un bébé est-il plus fort qu'un ballon ? La tolérance est-elle plus utile qu'un chocolat ? Faites le bon choix, votez comme les autres ! À chaque tour, 5 mots sont proposés. Parmi eux, choisissez lequel est le truc le plus... démodé, clair ou rural. Votre but : faire partie de la majorité ! Si vous avez voté comme les autres, défaissez-vous d'un jeton Solo. Soyez le premier à ne plus en avoir pour l'emporter !

Taille boîte : 15,5x15x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 40 cartes Vote, 45 cartes Question, 220 cartes Mot, 48 jetons Solo, 1 plateau de jeu

Dixit Odyssey

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs
Genre : Observation/Ruse
Thème : Fantastique



Principe : Dixit Odyssey est la 2e extension du célèbre Dixit, le jeu multi-primé à travers le monde. Avec ce nouvel opus, laissez voguer votre imagination et partez à la conquête de nouveaux mondes oniriques et enchanteurs !

Taille boîte : 17,5x27,5x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de score en 2 parties, 84 images, 24 jetons de vote (12 rouges et 12 verts), 12 lapins, 12 tablettes de vote

Déjà vu ?!

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation, Mémoire, Rapidité
Thème : Quotidien



Principe : Avez-vous déjà ressenti une impression de déjà vu ? Des cartes sont retournées sur lesquelles figurent des objets identiques aux tuiles étalées sur la table. Chaque objet apparaît deux fois dans toute la pile de cartes. Si vous pensez qu'un objet est dévoilé pour la seconde fois, précipitez-vous pour prendre sa tuile. Mais attention : si vous vous êtes trompé et qu'une carte le dévoile à nouveau par la suite vous serez éliminé ! Faites l'expérience de ce jeu aussi troublant qu'amusant pour toute la famille.

Taille boîte : 14,5x20x6,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 36 cartes, 36 éléments

Halli Galli Live

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Nature, Musique



Principe : Les fruits d'Halli Galli ont attrapé leurs instruments et partent en tournée ! A chaque tour une carte est retournée, dès que 2 cartes ont 2 points communs (couleur, fruit, instrument) tapez la sonnette et récupérez les cartes en jeu. Le premier qui les a toutes gagne la partie. Retrouvez la grande dynamique du fameux jeu à sonnette avec une pincée de malice en plus.

Taille boîte : 14,5x20x6,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sonnette, 56 cartes

Bazar Bizarre Ultime

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Reflexes/Rapidité
Thème : Fantastique

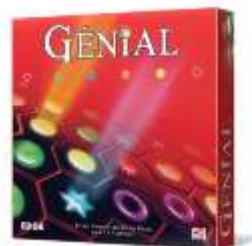


Principe : Le jeu de réflexes au principe diabolique revient vous hanter ! Retrouvez le principe de base des célèbres Bazar Bizarre et ajoutez-y une bonne dose de « bizarrerie » avec neuf figurines et trois illustrations par carte. Et si une horloge et le fantôme apparaissent, il faut vite annoncer l'heure ! Au milieu de ce grand bazar, une erreur est si vite arrivée... Pour les plus téméraires, de redoutables variantes sont là pour troubler davantage vos esprits. Bazar Bizarre Ultime vous promet des moments de jeu intenses qui défieront votre perspicacité et votre sang-froid.

Taille boîte : 20x20x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 9 figurines, 63 cartes

Génial

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Couleurs / Symboles



Principe : Génial associe des règles simples, des parties courtes et une mécanique élégante dans un jeu subtilement stratégique et terriblement addictif. Facile à prendre en main mais difficile à maîtriser, il divertira toute la famille. Les joueurs placent stratégiquement leurs tuiles sur les cases hexagonales du plateau et marquent des points pour les lignes droites de symboles identiques. Il est nécessaire de se diversifier et de marquer des points pour tous les symboles, car à la fin du jeu, le score définitif de chaque joueur correspond au symbole pour lequel il a marqué le moins de points !

Taille boîte : 25x25x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 4 fiches de score, 120 tuiles, 24 marqueurs en bois, 1 sac en tissu

Mixmo

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Observation / Rapidité
Thème : Lettres



Principe : Avec MIXMO, disputez une course endiablée dans laquelle tout le monde joue en même temps et chacun compose sa propre grille de mots! Le gagnant est le premier à terminer sa grille, mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans...

Taille boîte : 16x12x12

Inventaire : 1 règle du jeu, 120 tuiles (dont 2 jokers et 1 bandit, 1 sac en tissu)

Boomerang

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Ruse/Stratégie
Thème : Animaux



Principe : Dans "Boomerang", les joueurs, chasseurs aborigènes vont partir à la chasse. Celui qui saura le mieux miser ses boomerangs et les utiliser à bon escient pour capturer des animaux remportera la partie. Les joueurs vont donc essayer de récupérer un maximum de cartes représentant six types d'animaux. Des bestioles qu'il va falloir aller chasser, dans un des cinq territoires de chasse où elles peuvent se trouver.

Taille boîte : 13x13x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 cordelette, 5 planches de 5 jetons, 25 jetons ronds, 5 planches de 12 boomerangs, 60 boomerangs, 54 cartes

Zero

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Bluff / Stratégie / Observation
Thème : Chiffres

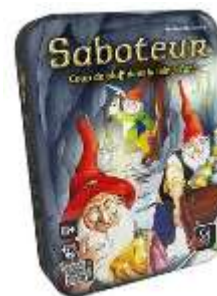


Principe : Un subtil jeu de cartes mêlant tactique, bluff et observation. Simple...mais rapide et tendu ! La pression va crescendo au fur et à mesure que les joueurs se rapprochent de la combinaison suprême ZERO ! Les joueurs doivent en effet rester sur le qui-vive, suivre les faits et gestes de leurs adversaires et savoir prendre des risques mesurés au moment opportun.

Taille boîte : 9,5x9,5x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes

Saboteur

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs
Genre : Bluff / Stratégie / Coopération
Thème : Argent



Principe : Les joueurs jouent soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur ! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir...A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 livret de règles, 44 cartes chemin, 27 cartes action, 28 cartes or, 11 cartes nain (7 chercheurs et 4 saboteurs)

Argh (Animals Revolt aGainst Humans)

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 5 à 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Bluff / Dédution
Thème : Animaux / Sciences



Principe : Trouvez les éléments de la bombe et des alliés. Evitez les humains et les animaux qui leur sont restés fidèles. Soyez malin dans vos déductions et psychologue dans vos propositions, et vous propulserez le ARGH dans le panthéon de l'histoire de la libération animale. En 15 mn max, il vous permettra de joyeusement arnaquer vos adversaires. Et s'ils ne sont pas contents, offrez-leur une revanche!

Taille boîte : 10x15x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 cartes aides du jeu, 24 cartes

Oui, Seigneur Des Ténèbres !

Age : 8+

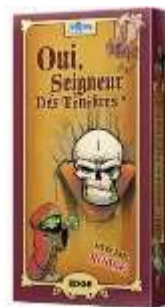
Armoire : Vert

Durée : 20 à 30 min

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs

Genre : Bluff / Mensonge

Thème : Fantastique



Principe : Craignez la colère du maître ! Rigor Mortis, le Seigneur des Ténèbres, jette un regard torve à ses serviteurs gobelins recroquevillés de peur. Encore une fois, son génial plan diabolique a été déjoué. Quelqu'un doit payer pour ce fiasco. Il va falloir faire preuve de vivacité d'esprit et sortir le grand baratin pour éviter le courroux du Seigneur des Ténèbres. Mais chacun des malheureux servants est prêt à déformer la vérité, à accuser ses amis et utiliser tous les moyens nécessaires pour s'assurer que c'est quelqu'un d'autre qui prendra !

Taille boîte : 10x19x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 165 cartes (121 cartes excuse 37 cartes action 7 cartes regard qui tue)

Ici Londres

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : -

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Imagination/Stratégie

Thème : Histoire



Principe : À l'image des speakers de la BBC qui ont eu un rôle majeur pendant la seconde guerre mondiale, votre but est de faire passer des messages codés à votre réseau de résistants.

Taille boîte : 8,5x8,5x2,5

Inventaire : 4 cartes règles du jeu, 53 cartes

Foutrak

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : -
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Mime / Imagination
Thème : Connaissances



Principe : Remportez la victoire en empochant le plus grand nombre de cartes. Pour gagner une carte sélectionnez un adversaire pour un duel. Retournez une carte et le premier des deux à compléter les instructions indiquées sur celle-ci la remporte.

Taille boîte : 8,5x8,5x2,5
Inventaire : 2 cartes règles du jeu, 56 cartes

Rumble in the dungeon

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Tactique/Observation
Thème : Fantastique



Principe : La tombe du roi mort contient paraît-il de nombreux trésors. Ceci attire les aventuriers et les monstres. Un seul en sortira vivant, peut-être même avec le trésor du roi mort ! Un jeu très simple de déduction et de bluff pour toute la famille. Chacun essaye de deviner quels sont les personnages des autres joueurs pour les éliminer, tout en préservant les siens.

Taille boîte : 13,5x13,5x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 piste de score, 12 cartes lieux, 12 jetons de couleur (6 x 2 couleurs), 1 coffre au trésor, 12 personnages, 12 socles, 12 jetons personnages

Yogi

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs
Genre : Ambiance / Adresse
Thème : Ambiance

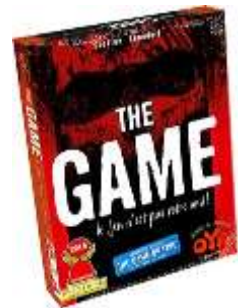


Principe : A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé par la carte. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ?

Taille boîte : 11x14,5x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 2 porte-cartes, 54 cartes

The game

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Coopération



Principe : Un jeu de cartes coopératif où les joueurs doivent s'efforcer de placer toutes les cartes du jeu dans 4 colonnes dont deux sont rangées par ordre croissant et deux décroissantes.

Taille boîte : 10x13,5x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 102 cartes, 6 cartes On Fire, 1 carte extension

Azul

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Couleurs



Principe : Chaque joueur dispose d'un plateau avec un motif à compléter. 7 disques sont placés au centre de la table, composés de 4 mosaïques de différentes couleurs. Les joueurs devront compléter leur fresque avec les morceaux de faïence présents sur les disques. Lorsqu'un joueur sélectionne un disque, il doit prendre toutes les mosaïques de la couleur de son choix. Les autres couleurs sont disposés au centre de la table. Les mosaïques choisies par le joueur sont placées dans une zone de préparation. Cette dernière est constituée de lignes que les joueurs devront compléter au préalable avant de pouvoir placer les bouts de faïence dans le motif de la fresque. Une partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche prend fin quand toutes les mosaïques ont été jouées. C'est à ce moment que le bilan de la manche est fait et que les joueurs complètent leur motif.

Taille boîte : 26x26x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 100 tuiles (20x 5 couleurs), 4 plateaux de joueur, 9 marqueurs de score, 1 marqueur de premier joueur, 4 cubes noirs

Kingdomino

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Moyen Age



Principe : Kingdomino est un jeu de dominos dont la difficulté s'adapte au niveau des joueurs. Le but du jeu est simple : vous devez constituer un Royaume de 5 cases par 5 autour de votre château tout en engrangeant un maximum de points. Toutes les tuiles n'ont pas la même valeur. Pour vous rapporter des points, celles-ci doivent comporter une couronne. Combinez alors les différentes zones pour constituer un domaine avec une forte valeur. Sélectionnez bien vos tuiles et refroidissez les ardeurs des autres Seigneurs !

Taille boîte : 20x20x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 tuiles de départ, 4 châteaux en 4 parties, 48 dominos, 8 rois en bois (2 x 4 couleurs)

Arena for the gods !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie / Combats
Thème : Guerre



Principe : Bienvenue dans l'Arène des tout-puissants ! Pour se distraire, les Dieux de différentes mythologies envoient leurs champions s'affronter dans une arène impitoyable. Mais pour espérer triompher de ce combat sans merci, il faudra bien équiper son héros : à quel point serez-vous prêt à l'affaiblir pour obtenir l'arme la plus destructrice, l'armure la plus robuste, la monture la plus féroce et le sort le plus destructeur ?

Taille boîte : 25x25x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 7 piliers en 2 parties, 130 cubes points de vie, 6 figurines, 6 socles, 6 paravents, 7 dés, 48 cartes équipement, 10 jetons protection, 14 jetons fatigue, 7 tuiles Arènes

Magic Maze

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Coopération



Principe : Dans ce jeu coopératif, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se lancent dans une mission originale : voler le centre commercial Magic Maze pour récupérer leurs biens dérobés. Les joueurs ont 3 minutes pour réussir l'un des 17 scénarios de la boîte. Le tout en silence !

Taille boîte : 25x25x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 feuille de score, 1 sablier, 24 tuiles Centre commercial, 4 pions Héros, 1 pion Fais quelque chose, 12 jetons Hors Service, 16 tuiles Action, 1 tuile Vol

Do De Li Do

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ambiance / Réactivité
Thème : Animaux



Principe : À ce jeu de cartes hyper rapide, il faut réagir sans perdre de temps. A votre tour, jouez une carte sur une des 3 piles au centre de la table et annoncez la caractéristique majoritaire parmi les 3 cartes: le nom de l'animal majoritaire, le nom de la couleur majoritaire, Dodelido quand il y a égalité, ou rien ! Pour ceux qui trouvent encore ça simple, les lentes tortues et les crocodiles ne feront que contrecarrer vos plans. Qui joue sans faute gagne, car, ce qui est dit est dit...

Taille boîte : 11x11x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 105 cartes (20 flamands, 20 chameaux, 20 zèbres, 20 tortues, 20 pingouins, 5 crocos)

Dr. Microbe

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Observation / Rapidité
Thème : Sciences



Principe : On place tous les virus dans le grand pétri au centre de la table. Tous les joueurs reçoivent un petit pétri et une pince. On retourne une carte qui donne l'emplacement de 2 ou 3 microbes. Il faut alors remplir son pétri en prenant les microbes indiqués sur la carte et en les complétant selon la règle. Les 3 microbes doivent être de forme différente mais 2 d'entre eux peuvent être de même couleur. L'antidote est un microbe que l'on isole dans la grande partie du pétri. Il doit toujours être de forme et de couleur différente des 3 microbes.

Taille boîte : 26,5x26,5x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 4 pinces, 2 cercles en papier, 4 petits pétris, 54 éléments Microbes, 54 cartes

Aquatika

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Tactique
Thème : Animaux

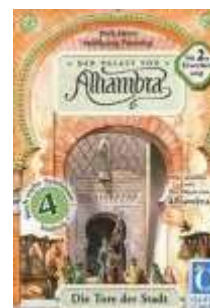


Principe : Chaque joueur possède 9 pièces-poisson et tente d'amener une de ses pièces sur une case derrière la ligne adverse. Chaque pièce a son petit pouvoir particulier qui ouvre la porte à de nombreuses stratégies : la pieuvre peut emporter un autre poisson avec elle, le requin mange les autres poissons, le poisson-volant vole par-dessus les autres... Soyez stratège !

Taille boîte : 24x17x6
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 18 pions

Alhambra 2. (extension)

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie/Réflexion
Thème : Fantastique



Principe : Votre but : accumulez le plus de points en construisez le plus bel Alhambra. A chaque tour, vous pourrez effectuer plusieurs actions : acheter des devises, des tuiles constituant des parties d'Alhambra (jardins, bâtiments etc.), et placer vos tuiles en embauchant des ouvriers. Chaque joueur construit son propre palais devant lui et des tours de décompte permettent au cours du jeu de décompter les points. Les aspects gestion et tactique sont très présents car il vous faudra à chaque moment faire le choix des meilleures actions toute en gardant un œil sur l'avancée des adversaires.

Taille boîte : 14x20x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 6 tableaux de points, 1 sac en tissu, 54 cartes carrées, 6 jetons octogonaux +100, 6 fontaines, 6 pions personnages, 108 cartes (27 de chaque couleur), 2 cartes comptage de points

Conex

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Tactique / Chance
Thème : Couleurs



Principe : Dans le jeu Conex, il faut se débarrasser intelligemment de ses cartes en marquant le plus de points possible et engranger des points bonus supplémentaires en plaçant judicieusement les cartes et/ou étoiles d'action. Pour ce faire, vous devrez poser les coins CONEX aux chiffres les plus élevés sur un fond de la même couleur d'une carte déjà posée. Mais faites attention ! L'espace où poser ses cartes est limité et on ne peut recouvrir ni les coins CONEX, ni les autres cartes...

Taille boîte : 15x15x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plaque de points, 52 cartes, 1 carte Premier Joueur, 4 pions, 1 dé, 2 étoiles

13 indices

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie/Réflexion
Thème : Enquêtes



Principe : Dans le jeu 13 Indices, chaque enquêteur devra utiliser son instinct pour découvrir l'identité du meurtrier ainsi que le lieu et l'arme de l'affaire qu'on lui aura confiée. Chacun travaille sur sa propre affaire mais n'a accès qu'aux indices de ses adversaires (personnages, lieux et armes). En posant des questions et en consultant les agents secrets, il faut recueillir les indices qui font avancer sa propre enquête, au risque que ces indices soient utiles aux autres ! Le but : être le premier à résoudre son enquête.

Taille boîte : 24,5x24,5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 paravents, 1 carnet de résolution, 6 crayons-gommes, 10 cartes personnages, 10 cartes lieux, 10 cartes armes, 8 tuiles loupe, 8 tuiles lettre (A-H), 6 tuiles Top Secret

The Mind

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Coopération / Réflexion / Chance
Thème : Coopération / Chiffres



Principe : Dans le jeu The Mind, les cartes doivent être posées en ordre croissant sur la table ... Qui pense avoir la carte la plus petite? Celui-ci devra la poser.. Et ainsi de suite, sans se parler! Cela semble impossible, et pourtant! La règle de The Mind est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Est-ce de la télépathie ou un tour de magie... Participez à cet incroyable défi !

Taille boîte : 10x13x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 100 cartes de 1 à 100, 12 cartes niveaux, 5 cartes vies, 3 cartes Shuriken

One Key

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Réflexion / Observation
Thème : Fantastique



Principe : Dans le jeu One Key, le Meneur essaie de communiquer avec son équipe. Il propose des indices classés selon leur ressemblance (forte/moyenne/faible) avec la carte recherchée. En coopération, les autres joueurs doivent, au fur et à mesure de la partie, retirer les mauvaises cartes jusqu'à identifier la Clé. Mais prudence, car la moindre erreur termine immédiatement la partie.

Taille boîte : 27,5x27,5x5,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 boîtier en deux parties, 1 paravent, 3 tuiles zones indices, 1 compte-tour, 9 jetons-clés (3X3 couleurs), 1 jeton bleu, 1 jeton bonus, 84 cartes

Memoarr !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 10 à 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Mémoire / Tactique
Thème : Aventure



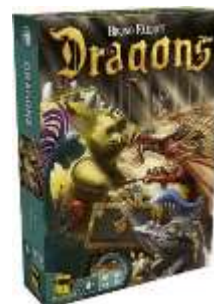
Principe : Mémorisez les indices pour vous frayer le chemin le plus malin à travers l'enchaînement des animaux et des paysages de l'île.

Taille boîte : 13x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 25 cartes Lieu, 7 cartes Trésor, 3 cartes Volcan, 1 carte Mise en place, 4 cartes aide de jeu

Dragons

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Stratégie, jeu de mémoire
Thème : Fantastique



Principe : Dans ce jeu de mémoire et de prise de risque, chaque joueur incarne un dragon dont le but est d'amasser le plus beau, le plus grand, le plus gros, le plus brillant des trésors. Mais attention, si vous n'arrivez pas à nourrir correctement votre Dragon la partie est perdue !

Taille boîte : 13x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 carnet de score, 6 dragons, 12 socles, 104 cartes, 6 cartes aide de jeu.

Super cats

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Ambiance,
Thème : Chat, Humour



Principe : Dans le jeu Super Cats, affrontez les autres joueurs pour transformer votre équipe de Chats en Super Cats puis défiez les RoboDog incarnés par les autres joueurs ! Incarnez un groupe de 5 chats qui s'affrontent pour devenir les Héros des Super Cats afin de vaincre le RoboDog, dévoreur de croquettes ! Le premier à transformer ses 5 chats devient le Héros et affrontera les autres joueurs qui incarneront le RoboDog. Les confrontations se déroulent en simultanée à l'aide des mains des joueurs.

Taille boîte : 12,5x12,5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes Chats, 6 cartes Activation, 12 cartes Robot Dog, 1 carte Silvercat.

Les aventuriers du rail express

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 à 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Réflexion
Thème : Aventure



Principe : Dans le jeu Les Aventuriers du Rail Express, collectez les cartes Wagons qui vous serviront à prendre le contrôle de voies ferrées sur le plateau de l'Europe du début du XXème siècle. Marquez des points pour chaque route construite, pour les trajets de vos cartes Destination ou pour le fameux trajet Orient-Express. Attention toutefois à ne pas être trop gourmand ou certaines villes pourraient s'avérer hors d'atteinte..!

Taille boîte : 27,5x27,5x5,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 24 wagons blancs (+2), 24 wagons rouge (+2), 24 wagons jaunes (+2), 24 wagons bleus (+2), 4 bonus Europe Express, 70 cartes wagons (10x7 couleurs), 12 cartes locomotive, 30 cartes destination, 4 pions.

Micro Mutants Bleu / Jaune

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie / Adresse

Thème : Animaux / Guerre



Principe : Jeu de puces revisité. La Reine des Exoborgs a entendu le cri de détresse des abeilles, leurs lointaines cousines, sur la planète Terre. L'invasion est massive et soudaine et les armes humaines habituelles ne suffisent plus pour faire face à une menace qui, bien que minuscule, menace notre planète entière... Grâce à la recherche scientifique, et à un entraînement poussé, les Usatropodes représentent la réponse ultime, ou presque...

Taille boîte : 18x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu. BLEU : 1 fiche armée, 2 dés, 4 gros jetons, 3 tuiles, 1 tuile vierge, 12 petits jetons.

JAUNE : 1 fiche armée, 2 dés, 4 gros jetons, 3 tuiles, 1 tuile vierge, 8 petits jetons, 4 petits jetons blancs.

Micro Mutants Violet / Vert

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Stratégie / Adresse

Thème : Animaux / Guerre



Principe : Jeu de puces revisité. La Reine des Exoborgs a entendu le cri de détresse des abeilles, leurs lointaines cousines, sur la planète Terre. L'invasion est massive et soudaine et les armes humaines habituelles ne suffisent plus pour faire face à une menace qui, bien que minuscule, menace notre planète entière... Grâce à la recherche scientifique, et à un entraînement poussé, les Usatropodes représentent la réponse ultime, ou presque...

Taille boîte : 18x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu. Pour chaque couleur : 1 fiche armée, 2 dés, 4 gros jetons, 3 tuiles, 1 tuile vierge, 12 petits jetons.

Cubirds

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie / Observation

Thème : Animaux



Principe : Au début de la partie, les joueurs commencent avec huit cartes d'oiseaux en main. Au centre de la table, des cartes sont disposées de façon à représenter quatre clôtures sur lesquelles se reposent des oiseaux de différentes espèces. Le but du jeu est de jouer une carte de sa main en la posant à l'extrémité de la clôture afin de récupérer des oiseaux d'une même famille. Mais attention, pour cela, il faut impérativement former une série de volatiles identiques. Lorsqu'un joueur a rassemblé suffisamment d'oiseaux d'une même espèce, il a la possibilité de sécuriser les volatiles en sa possession grâce à une action d'envolée. Cette action optionnelle permet de placer certains oiseaux dans une zone de marquage. Ils seront alors définitivement dans votre collection et compteront dans le décompte final.

Taille boîte : 15x15x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes de 8 espèces (10 chouettes, 7 flamands roses, 13 perroquets, 13 canards, 10 toucans, 20 moineaux, 17 pies, 20 rouges-gorges)

Escape – Extension Illusions

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : -

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion

Thème : Aventure/Survie



Principe : Top chrono! Vous avez exactement 10 minutes, au rythme de la piste sonore (ou du sablier si vous préférez), pour récolter les gemmes et quitter le temple avant qu'il ne s'effondre. Un jeu d'aventure et d'action, coopératif et familial, qui vous plonge au cœur du suspense.

Taille boîte : 15x29,5x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 pion d'aventurier, 1 socle violet pour l'aventurier, 1 calice, 5 dés, 2 cartes Malédiction, 2 tuiles Trésors, 12 tuiles de salles (6 tuiles salles des illusions, 3 salles jumelles, 2 salles doubles, 1 salle du trésor)

Mémoire 44

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs (par équipe)
Genre : Stratégie
Thème : Histoire / Guerre



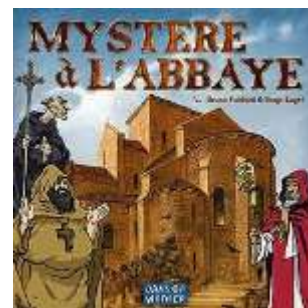
Principe : Mémoire 44 vous propose de découvrir une quinzaine de batailles célèbres comme le parachutage sur Sainte-Mère-Eglise, les débarquements sur les plages normandes, les actions des résistants au Mont Mouchet et dans le Vercors, le débarquement de Provence, la libération de Paris, l'opération "Market Garden", les combats autour de St-Vith dans les Ardennes, etc.

Taille boîte : 29x29x8

Inventaire : 1 livret de règles, 1 plateau de champ de bataille, 2 planches d'attaches, 44 pièces hexagonales, 10 médailles, 14 badges, 4 rectangles, 2 x (42 figurines, 24 chars, 6 canons, 6 obstacles, 6 barbelés, 6 sacs de sable), 60 cartes de commandement, 9 cartes de résumé, 8 dés spéciaux

Mystère à l'abbaye

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 60 à 90 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Réflexion/Enquête
Thème : Moyen-Âge



Principe : Le père Adelme est retrouvé mort au pied des falaises. Qui l'a poussé ? Les moines qui habitent le monastère ont des caractéristiques, un ordre, un rang... Lorsque vous posez des questions, vous allez pouvoir aborder ces signes comme par exemple "Combien de gros moines as-tu en main ?"... En procédant par élimination, et en vous aidant de vos notes, vous allez forcément vous faire une idée sur le coupable...

Taille boîte : 29,5x29,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 6 carnets d'enquête, 1 bloc de feuilles de suspects détachables, 1 cloche, 3 dés, 6 figurines, 104 cartes (24 cartes suspect, 9 cartes livre de la bibliothèque, 24 cartes événements, 6 cartes crypte, 29 cartes livre du scriptorium, 8 cartes messes, 2 cartes vierges)

Skyjo

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Skyjo est un jeu de cartes se déroulant en plusieurs manches. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur. L'objectif de Skyjo est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie.

Taille boîte : 10x19x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bloc de score, 150 cartes

Dice Town

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Tactique/Bluff/Chance
Thème : Western



Principe : Bienvenue à Dice Town, la ville de la chance et de la prospérité ! Ici, on aime les audacieux et les gagnants, qui n'ont pas peur de parier leur avenir sur un coup de dé ! Mais on sait aussi récompenser les petits malins, ceux qui savent s'adapter en toutes circonstances. Les opportunités sont nombreuses dans notre belle ville : la mine regorge de pépites, la banque déborde de dollars et le maire n'hésite pas offrir de nombreux titres de propriété. A moins que vous ne préfériez devenir shérif ou passer du bon temps au saloon ? Vous voyez, à Dice Town, tout est possible !

Taille boîte : 22,5x33,5x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 45 cartes (1 carte étoile de shérif, 19 cartes General Store, 25 cartes Titres de propriété), 5 gobelets, 25 dés, 43 billets de 1\$, 30 pépites, 1 socle noir

Gravity Maze

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : *

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-Tête / Réflexion

Thème : Casse-Tête



Principe : Jeu de logique pour créer un labyrinthe qui permettra à la bille de rejoindre la tour cible ! On place les tours comme indiqué sur la carte défi. Puis on prend les tours marquées sur la carte mais non placées. Il s'agit alors de déterminer leur place sur le plateau et leur orientation pour que la bille roule depuis la tour de départ, traverse chaque tour et termine dans la tour cible. Il y a des règles de construction à respecter et il faut tenir compte des lois de la gravité !

Taille boîte : 26.5x26.5x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 60 cartes défis, 9 tours, 3 billes, 1 grille du jeu

Yogi Guru

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs

Genre : Ambiance / Adresse

Thème : Ambiance



Principe : A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé par la carte. Par exemple «un doigt touche le nez», «le coude gauche au-dessus de l'épaule», « les deux mains doivent se toucher» ou «cette carte sur votre tête». L'instruction sur la carte doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Qui sera le dernier en jeu ?

Taille boîte : 11x14,5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 porte-cartes, 60 cartes

Ninja Academy

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Stratégie / Collectif

Thème : Ninja / Collectif



Principe : Bienvenue à la session d'examens de la Ninja Academy ! Il est temps pour vous, apprentis Ninjas, de vous affronter lors d'épreuves redoutables. Il vous faudra faire preuve de rapidité, de concentration et d'agilité pour atteindre une note supérieure à 10 et obtenir votre diplôme. Saurez-vous triompher de vos adversaires pour devenir le maître du Ninjutsu ? Se joue en collectif ou en duel.

Taille boîte : 10x14.5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 10 ninjas, 10 buches, 3 grandes cartes convocation, 21 grandes cartes épreuve, 5 petites cartes Tatami, 38 jetons

Yokai

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopération

Thème : Coopération / Fantastique



Principe : Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions des autres joueurs et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes !

Taille boîte : 12x12x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 39 cartes

Les pierres de Coba

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 5 à 30 min

Nombre de joueurs : 1 joueur

Genre : Casse-tête / Défis

Thème : Casse-tête / Histoire



Principe : Dans Les pierres de Coba, il vous faudra résoudre 50 défis logiques afin de rétablir l'équilibre au sein de la société maya. Dans ce jeu solo, narratif et évolutif, vous allez, au gré des défis, découvrir toute la richesse mécanique du jeu.

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu avec défis, 1 réglette, 9 dés

Pix

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 40 min

Nombre de joueurs : 4 à 9 joueurs

Genre : Connaissances / Dessin

Thème : Connaissances / Dessin



Principe : Faites deviner des mots en les dessinant sur des écrans quadrillés à l'aide de pixels ! Les pixels noirs (et le rouge) doivent toujours être alignés et droits. La flèche rouge sert de pointeur pour attirer l'attention sur un élément important du dessin. Pour gagner, vous devrez dessiner vos mots en utilisant moins de pixels que vos camarades... et trouver avant tout le monde les mots dessinés par vos adversaires. Chaque « équipe » (provisoire) prend une carte sur laquelle sont inscrits deux mots à dessiner durant la manche. Tous les joueurs agissent ensuite en même temps. Le premier qui termine son « écran » crie « PIX ! » et retourne le sablier. Il reste alors 30 secondes aux autres joueurs pour terminer leur dessin. Dès que le sablier est écoulé, les joueurs comptent le nombre de pixels utilisés sur leur écran. Le joueur qui en a utilisé le moins dévoile alors son œuvre. Si un joueur trouve le mot représenté, ce dernier et le dessinateur marquent un point. Chacun passe alors son plateau au joueur à sa gauche, les « équipes » changent donc à chaque tour ! Pour gagner, il faudra être descriptif, imaginaire, et économe en pixels...

Taille boîte : 25.5x25.5x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier, 214 pixels noirs, 9 pixels rouges, 9 flèches rouges, 36 cubes victoire, 9 écrans magnétiques

Conspiracy (Abyss)

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Réflexion / Coopération

Thème : Fantastique



Principe : Dans le royaume d'Abyss, intrigues et corruption rythment la vie des profondeurs. À l'Assemblée Océanique du Sénat, vous êtes au cœur de cette lutte de pouvoir permanente et vos adversaires manigancent sans relâche pour gagner de l'influence. Recrutez les Seigneurs les plus avantageux avant que vos opposants ne les détournent et organisez au mieux votre chambre sénatoriale. Parviendrez-vous à asseoir votre pouvoir et régner en maître sur l'Assemblée Océanique du Sénat ? Des choix perpétuels en votre faveur... ou contre vos adversaires !

Taille boîte : 12.5x12.5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 85 cartes, 22 pions

La Cigale & la Fourmi

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Ruse / Bluff / Déduction / Stratégie

Thème : Conte / Animaux



Principe : La Cigale, ayant déchanté après l'été, se trouva fort déçue par cette fourmi ô combien têtue. Passablement revanchard, un plan germa chez l'insecte flemmard : suivre la fourmi par divers chemins pour s'accaparer son précieux butin. Afin de passer l'hiver sans déboire, jouez tour à tour la cigale ou la fourmi et accumulez des provisions qui vous mèneront vers la victoire !

Taille boîte : 21x17x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 livret histoire, 1 plateau, 48 cartes chemin, 1 cigale, 6 fourmis, 20 cubes, 12 jetons, 20 cartes

Code Names Disney

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Genre : Tactique / Réflexion / Coopératif

Thème : Enquête / Coopératif



Principe : Deux équipes s'affrontent pour être la première à identifier toutes ses cartes Trésor, parmi les 16 cartes disponibles sur la grille de 4 sur 4. Chaque équipe comprend un Enchanteur (qui connaît l'emplacement de chacune des cartes Trésor que son équipe doit retrouver), et celui-ci doit donner à ses coéquipiers des indices sous la forme de codes afin qu'ils retrouvent leurs cartes. Mais soyez prudents ! Si vous déchiffrez mal le code, vous pourriez aider l'équipe adverse ! Le jeu est une course où il faudra identifier toutes les cartes de votre équipe en premier !

Taille boîte : 16x23x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 200 cartes trésor, 60 cartes clés, 25 tuiles cache, 1 support de cartes

Aqualin

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Tactique / Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Décidément, ce récif est de plus en plus peuplé ! Il est grand temps d'aider chaque créature marine à trouver sa place parmi ses congénères. Placez et déplacez les tuiles afin de former les plus grands bancs possibles d'animaux du même type ou de même couleur.

Taille boîte : 20x20x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 36 tuiles

Draftosaurus

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Genre : Stratégie / Chance

Thème : Dinosaures



Principe : Draftosaurus est un jeu familial de draft dans lequel les joueurs doivent sélectionner les plus beaux dinosaures pour peupler les enclos de leur zoo. À l'issue des deux manches, le joueur qui compte le plus de points remporte la partie.

Taille boîte : 20x20x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 plateaux, 1 sac, 1 dé, 60 dinosaures (10 de 6 couleurs différentes)

Chili Dice

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Hasard / Stratégie

Thème : Chiffres / Dés



Principe : 30 lancers à bien négocier et des effets qui ne manquent pas de piquant : le Yam's version épicée !

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 cartes Aide du jeu, 6 dés, 1 bloc de score

Cup Cake Academy

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopération / Rapidité / Stratégie

Thème : Coopération / Cuisine / Stratégie



Principe : Vous souhaitez faire partie de la Cupcake Academy, vous aurez besoin de travailler avec vos collègues pâtisseries pour organiser votre cuisine comme vous l'ordonnent vos instructeurs. Communiquez et trouvez votre place au sein de l'équipe ! Complétez toutes les missions que l'on vous a assignées en 7 minutes pour assurer votre entrée dans la prestigieuse Académie.

Taille boîte : 26x26x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sablier de 7 minutes, 20 moules, 12 tuiles assiettes, 1 tuile assiette service, 1 carte réponse, 60 cartes mission (20 cartes bleues pour 2 joueurs, 20 cartes oranges pour 3 joueurs, 20 cartes vertes pour 4 joueurs)

Tranquillité

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs

Genre : Coopération

Thème : Coopération / Eau / Mer / Voyage



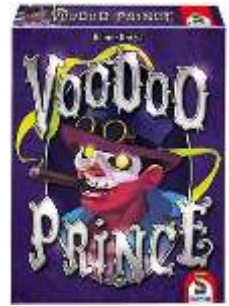
Principe : Tranquillité est un jeu de stratégie coopératif. Les joueurs devront collaborer pour remplir la mer d'îles et guider le bateau vers leur nouveau foyer avant qu'un joueur n'ait plus de cartes... Ces cartes doivent être placées de sorte que la grille monte en nombres croissants depuis en bas à gauche, jusqu'en haut à droite. Cependant, ce ne sera pas si simple car, dans le monde de Tranquillité, la seule façon de jouer est en silence. Tous les joueurs gagnent s'ils arrivent à compléter la grille et qu'ils ont placé une carte de Départ et une carte d'Arrivée. Tous les joueurs perdent si l'un des joueurs ne peut plus jouer ou défausser de carte

Taille boîte : 8.5x8.5x8.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 variante des règles, 135 cartes (80 cartes d'île, 5 cartes départ, 5 cartes arrivée, 18 cartes d'extension, 2 cartes de référence, 25 cartes de bordure)

Voodoo Prince

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Stratégie / Magie



Principe : Obtenir le plus de points après plusieurs manches, à décider entre vous, normalement c'est 5 manches. Ou alors 4 à 4 joueurs, pourquoi pas. Le petit truc plaisant de ce jeu c'est que vos points dépendent de la réussite des autres joueurs. S'ils réussissent plein de plis, vous pouvez gagner plein de points... si vous sortez de la manche au bon moment. Un jeu d'équilibriste, on détaille tout cela dans la rubrique suivante.

Taille boîte : 9.5x12x2.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 86 cartes (80 cartes Vaudou, 5 cartes Atout, 1 carte récap)

Tanuki Market

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Genre : Stratégie / Chapardage
Thème : Fruits / Animaux / Nature



Principe : Sous son air enfantin, Tanuki Market est un petit jeu de collection de cartes bien fourbe, doté d'une mécanique originale sur la prise de cartes. En effet, il n'y aura quasiment pas de loi, on pourra presque prendre des cartes quand on veut... Mais, attention, les premiers servis ne vous laisseront pas forcément ce que vous voulez !

Taille boîte : 13x19x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bloc score, 109 cartes, (25 cartes table, 1 carte mamie, 1 carte chapardeur, 72 cartes fruits, 10 cartes chariot)

Les Trésors de Cibola

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Aventure



Principe : Piller un temple maya n'est pas une activité de tout repos quand la concurrence est féroce. À chaque tour, vous choisissez le nombre d'explorateurs qui partent en mission. Gérez votre équipe et envoyez ses membres chercher les trésors qui ont le plus de valeur selon votre estimation, mais attention ! Le cours du trésor est très variable par ici... autant que la stabilité du temple a priori ! Découvrez un jeu de plateau haletant et très interactif, où les rebondissements et les retournements de situation sont nombreux et où vous n'aurez droit à un temps mort qu'à la fin ! Sauver sa vie est une chose, mais sauver sa vie et devenir riche, c'est quand même mieux.

Taille de la boîte : 17x17x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau Temple, 32 cartes Trésor, 10 cartes Totem, 13 tuiles Rocher, 24 pions explorateurs, 1 pion torche

Just One

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs
Genre : Ambiance / Coopération / Devinettes
Thème : Ambiance / Coopération



Principe : Un jeu d'ambiance coopératif dans lequel les joueurs font deviner collectivement mais sans concertation un mot à un joueur.

Taille de la boîte : 16x23x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes, 7 feutres effaçables, 7 chevalets

Augustus

Age : 8+

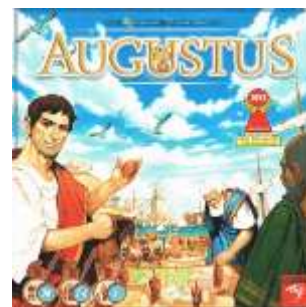
Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Gestion

Thème : Histoire



Principe : Vous êtes à Rome peu avant Jésus Christ, et cherchez à remplacer le Consul en poste, Augustus. Pour gagner, vous devrez accumuler le plus de points de victoire en validant des cartes Objectifs. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a réussi à obtenir sept objectifs.

Taille boîte : 29.5x29.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 88 objectifs, 48 légions, 23 jetons mobilisations, 12 récompenses, 1 sac en tissu, 1 bloc de comptes

Lama

Age : 8+

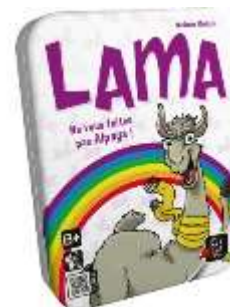
Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Chiffres / Stratégie

Thème : Chiffres



Principe : Vous voulez jeter des cartes de votre main aussi vite que possible, mais vous ne pourrez peut-être pas jouer ce que vous voulez. Il va donc falloir gérer la prise de risque : faut-il mieux piocher en espérant continuer à jouer pour éliminer le plus de cartes, ou faut-il s'arrêter et limiter les pénalités ?

Taille de la boîte : 11x14.5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 70 jetons, 56 cartes

Terra Ventura

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 45 mins

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Rapidité / Observation

Thème : Histoire / Aventure



Principe : Grand explorateur, partez à la découverte de terres inconnues et mystérieuses ! Rapidité et capacités d'observation seront vos meilleurs atouts pour découvrir de nouveaux milieux naturels et entrevoir l'extraordinaire diversité culturelle des peuples de la Terre.

Taille boîte : 33x25x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 feuille Légende, 6 pions Explorateur, 3 dés Repérage, 1 dé Action, 116 cartes Terra, 12 cartes Explorateur, 16 cartes Découvertes

Bioviva Moselle

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 60 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Connaissances

Thème : Connaissances



Principe : Découvrez votre région autrement, à travers des quizz pour tous les âges ! Un Trivial Pursuit version Moselle !

Taille de la boîte : 33x25x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 6 pions, 1 dé, 120 chapeaux (10 x 6 couleurs), 10 cartes Destination, 48 cartes + numérotées, 448 cartes Questions

Ghost Adventure

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Adresse / Coopération
Thème : Magie / Fantastique / Imaginaire



Principe : Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements ! Lancez la toupie et parcourez les différents plateaux pour réaliser les missions indiquées sur votre livret d'aventure.

Taille de la boîte : 25x25x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 toupie à lancer à la main, 1 toupie à crémaillère et son lanceur, 6 points blanches et leur capuchon, 4 plateaux, 1 mode d'emploi des toupies, 1 livret d'aventure, 1 livret quêtes, 4 potions

Santorini

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Divinité / Civilisation



Principe : Dans Santorini, lancez-vous dans la construction de cette île grecque emblématique et soyez le premier à grimper au sommet d'une tour. Construisez comme un mortel, mais gagnez comme un dieu !

Taille de la boîte : 30x30x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 18 dômes, 22 étages de niveau 1, 18 étages de niveau 2, 14 étages de niveau 3, 1 falaise, 1 plateau île, 30 cartes divinités, 6 ouvriers

Paris Ville Lumière

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion
Thème : Ville / Monument



Principe : Paris est la Ville Lumière depuis 1889. Depuis l'Exposition Universelle le fabuleux pouvoir de l'électricité est désormais connu de tous. L'éclairage public abandonne peu à peu le gaz et les rues deviennent plus lumineuses que jamais. À vous d'en profiter ! Érigez des bâtiments emblématiques et assurez-vous qu'ils soient dignement éclairés ! Inspirez des artistes, surprenez les Parisiens, éblouissez les touristes... et surpassez votre rival ! Un jeu de placement de tuiles qui nécessite de choisir le bon timing et propose 2 phases de jeu distinctes.

Taille de la boîte : 20x20x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau intégré à la boîte, 12 bâtiments, 14 cheminées (7 bleues et 7 oranges), 8 jetons (4 lunes et 4 soleils), 12 cartes postales, 2 pions avec socle, 7 tuiles

Trésors Légendaires

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Pirates / Aventure



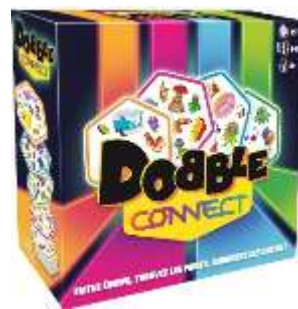
Principe : Les sept mers regorgent de trésors perdus qui attendent d'être découverts. Vous et vos compagnons pirates êtes sur le point de vous embarquer dans une aventure passionnante à la recherche de gloire et de fortune. Parcourez la mer à la recherche de précieux coffres au trésor, protégez votre butin de vos adversaires, afin de pouvoir l'enterrer dans un endroit sûr, à l'abri des regards indiscrets. Les joueurs reçoivent secrètement en début de partie une île. Ils devront y cacher un maximum de tuiles trésors pour remporter la partie.

Taille de la boîte : 24x24x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 bateaux, 4 pions Navire avec socle, 65 tuiles, 1 plateau, 4 cartes Aide de jeu, 4 cartes Ile, 1 carte au trésor, 14 enveloppes avec contenu intérieur indiqué

Dobble Connect

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Stratégie / Observation
Thème : Animaux / Formes / Quotidien



Principe : Dobble Connect se joue par équipe de deux. Soyez rapides pour être les premiers à créer une ligne droite de 4 hexagones à votre couleur et remporter la manche !

Taille de la boîte : 13x13x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 90 cartes

Challengers !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 1 à 8 joueurs
Genre : Deck Building / Stratégie / Gestion
Thème : Super-Héros / Fantastique

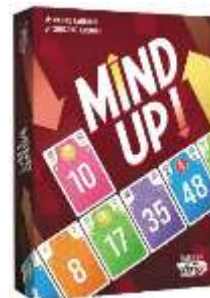


Principe : Par une mécanique de deck building astucieuse, vous allez constituer votre paquet et l'améliorer au fur et à mesure des affrontements. Choisissez les bons éléments de votre équipe, imaginez les combinaisons et les synergies qui vont pouvoir se créer. C'est votre sélection qui va faire de vous un potentiel vainqueur ! Pendant le match, votre équipe devra se débrouiller toute seule, il sera trop tard !

Taille de la boîte : 29x29x7.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 exemple d'une manche, 40 jetons Fans, 28 jetons Trophée, 9 cartes Tournoi, 4 parcs (tapis), 4 drapeaux (jetons), 327 cartes (19 cartes robots, 40 cartes violet/ancrage, 40 cartes jaune/ballon de fête, 40 cartes vert/clap de film, 40 cartes orange/chauve-souris, 68 cartes bleu clair/château, 40 cartes bleu foncé/monument, 40 cartes rouge/planète)

Mind Up !

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Stratégie / Rapidité
Thème : Chiffres



Principe : Mettez la main sur les couleurs associées à vos valeurs les plus élevées pour l'emporter. À chaque tour, tout le monde joue simultanément une carte de sa main pour tenter de récupérer celle qui l'intéresse au centre de la table. Les cartes sont classées par ordre croissant, et chacun remporte la carte qui se trouve au niveau de celle qu'il a jouée. La carte que vous gagnez rejoint votre zone de score, en fonction de sa couleur.

Taille de la boîte : 10x14x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 104 cartes (60 cartes principales, 30 cartes score, 14 cartes Objectif bonus)

Poule Poule

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Mémoire / Observation / Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Le film va commencer ! Vous, le réalisateur, êtes appelé le "Maître Poule Poule". Vous allez devoir empiler les cartes, une par une, les unes sur les autres au centre de la table. Pendant ce temps, les autres joueurs devront "juste" compter les Œufs "disponibles" et être le premier à taper sur le tas dès qu'il y en a 5... facile non ? Attendez-vous à quelques perturbations tout de même... car : Lorsqu'une poule vient couvrir un œuf, il disparaît ! Lorsqu'un renard chasse une poule, elle s'enfuit... et l'œuf réapparaît !

Taille de la boîte : 10x14x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 24 jetons score, 55 cartes (51 cartes acteurs, 4 cartes vierges)

P comme pizza

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : *

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Réflexion / Connaissances

Thème : Connaissances / Nourriture



Principe : Construire sa part de pizza en enchaînant des connections entre une lettre et une catégorie, façon Petit Bac ! Remportez des cartes Pizza pour construire votre méga-part. Chaque carte Pizza offre un choix entre trois niveaux de catégories : facile (vert), moyen (jaune) ou difficile (rouge). Dès qu'un tour est lancé, chacun cherche un mot qui entre dans l'une des trois catégories ET commence avec la lettre face à cette catégorie.

Taille de la boîte : 12x17x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 120 cartes

Salade 2 Points

Age : 8+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Stratégie / Collection / Combinaison

Thème : Alimentation



Principe : Avec le jeu Salade 2 Points, avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

Taille de la boîte : 11x15x3.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 108 cartes

Esquissé ?

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs
Genre : Créativité / Dessin / Ambiance / Connaissance
Thème : Dessin / Connaissance



Principe : Tout le monde connaît le téléphone arabe... Mais que se passerait-il si la parole était remplacée par des dessins ? Comment des ailes d'anges peuvent se transformer en Dracula ? Comment Napoléon peut-il devenir une peinture rupestre ? La réponse en images avec Esquissé ? Et si vous ne savez pas dessiner ? Encore mieux ! La rigolade est assurée...

Taille de la boîte : 15x13.5x7.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 stylos effaçables, 6 carnets, 6 chiffons, 1 dé, 1 sablier, 1 sac de transport, 70 cartes

Mind Bug

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Tactique / Bluff
Thème : Monstres / Horreur / Imaginaire



Principe : Vous invoquez des créatures hybrides et les envoyez au combat contre votre adversaire - mais lorsque vous invoquez une créature, l'adversaire peut utiliser un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. Surpassez votre adversaire dans un duel tactique fascinant dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut vous être fatal.

Taille de la boîte : 18x12.5x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 48 cartes créatures, 2 cartes aide de jeu, 4 cartes Mindbug, 2 compteurs santé

Sea Salt & Paper

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stop ou encore / Stratégie
Thème : Mer / Océan / Bateau / Eau



Principe : Créez un océan de papiers pliés. Constituez votre main, jouez vos effets, prenez l'initiative de stopper la manche. Pour tenter d'optimiser vos points, osez-vous accorder aux autres un dernier tour ? À vous de créer votre propre océan. Utilisation sous licence du code ColorADD qui permet aux daltoniens d'identifier les couleurs.

Taille de la boîte : 10x7x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 58 cartes, 6 cartes aides du jeu

Akropolis

Age : 8+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Tactique / Construction / Stratégie / Placement
Thème : Histoire / Antiquité



Principe : Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes... Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer voir grimper le prestige de votre cité. La pierre reste le nerf de la guerre. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières et n'oubliez pas de construire en étage pour élever votre cité vers les cieux.

Taille de la boîte : 25x25x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 61 tuiles Cité, 4 tuiles de départ, 4 aides de jeu, 1 bloc de score, 1 pion Architect en chef, 40 cubes Pierre

Mr Jack

Age : 9+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Observation / Enquête

Thème : Enquête



Principe : La nuit recouvre les sombres ruelles de son manteau ténébreux et seules certaines zones sont éclairées par la lumière des becs de gaz. Huit enquêteurs se sont réunis pour traquer l'insaisissable Jack l'éventreur qui se cache parmi eux. Palpitant et très prenant, Mr Jack fait partie de ces jeux rares où les objectifs de chaque joueur sont différents : l'Enquêteur doit démasquer et arrêter Mr Jack quand celui-ci doit s'enfuir.

Taille boîte : 21.5x27.5x6.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 9 pions, 6 tuiles réverbères, 2 tuiles égouts, 2 barres police, 1 carte recto-verso témoin, 8 cartes personnages, 8 cartes alibis

Loup-garou pour une nuit

Age : 9+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs

Genre : Jeu de rôle

Thème : Horreur



Principe : Vous savez feinter et manipuler d'une main de maître ? Vous pensez que personne ne peut rien faire contre vous ? Alors, vous avez frappé à la bonne porte ! Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affut : Qui est un redoutable Loup-Garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir ! Du plaisir et du fun pour tous : parties courtes, également adapté aux petits groupes, pas d'élimination, le Maître du jeu joue aussi !

Taille boîte : 11x13x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dépliant du Maître du jeu, 16 cartes personnages, 16 jetons personnages

Pictomania

Age : 9+

Armoire : Vert

Durée : 25 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Dessin / Stratégie

Thème : Dessin / Stratégie



Principe : Pictomania reprend la mécanique du Pictonary, sauf que. On tire un élément à dessiner, et c'est parti, dans un temps limité, sauf que. Si on a deviné juste, on gagne des points, sauf que. Sauf que voilà : tout le monde dessine et devine en même temps. Tout en réalisant son propre dessin, on doit également deviner celui des autres. La phase s'arrête quand le dernier joueur a posé son jeton de vote. Pour deviner les dessins, c'est simple, au début de la phase, on place des cartes avec une liste de mots sur un écrin, et on doit retrouver quel joueur est en train de dessiner quelle carte, sans devoir particulièrement retrouver le mot précis, juste la carte. Pictomania est un Pictonary survitaminé. C'est le moins que l'on puisse dire.

Taille boîte : 25x25x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 ardoises, 6 marqueurs, 6 chiffons, 2 présentoirs, 99 cartes Mots, 30 jetons score, 5 jetons bonus, 42 cartes paris (7x6 couleurs), 13 cartes noires

Blitz !

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Culture / Rapidité
Thème : Culture



Principe : Blitz ! est un jeu d'ambiance et de rapidité avec un zeste d'observation... Observez les cartes ! Remportez les duels en trouvant les mots associés au thème des cartes ! Tour à tour, les joueurs tirent une carte et la placent devant eux. Si un symbole identique entre deux cartes apparaît, c'est le duel ! Pour l'emporter, trouvez en premier un mot en rapport avec le thème de la carte de votre adversaire. Mais attention : si vous piochez une carte Duel, un jet de dé viendra tout chambouler ! À la fin de la partie, le vainqueur est le joueur ayant cumulé le plus de cartes. Blitz ! est un jeu rapide qui fera chauffer vos neurones "l'air de rien". Soyez vif et surtout, amusez-vous !

Taille boîte : 15x13x8
Inventaire : 1 règle du jeu, 174 cartes, 1 dé, 1 sac en tissu

Le donjon de Naheulbeuk

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Fantastique



Principe : Dans le jeu Le Donjon de Naheulbeuk, un groupe d'aventuriers courageux va aujourd'hui tenter de retrouver la douzième statuette de Gladeulfeurha sans savoir ce que ça peut engendrer. Et ces aventuriers (de bas niveau), c'est vous ! De l'aventure (pas mal...), de la baston (beaucoup !), de l'amitié (pas trop non plus), du suspens... Parviendrez-vous à déjouer les pièges surnois de Zangdar pour récupérer la 12ème statuette de Gladeulfeurha ? Le Donjon de Naheulbeuk est un jeu coopératif issu de l'univers délirant du même nom. Entre défis et humour décalé, ce jeu d'ambiance vous embarque pour une heure délirante d'épreuves aussi absurdes qu'hilarantes !

Taille boîte : 29x29x8
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bastomètre, 8 livrets d'aventurier, 20 jetons blessure, 77 cartes baston, 56 salles donjon, 44 cartes fouille, 16 tuiles destin, 1 pion baston, 1 pion ennemi, 1 pion vigilance, 10 pièces d'or (PO), 10 points d'expérience (XP), 3 jetons repos, 1 jeton malédiction, 1 jeton poison, 1 minuteur, 1 livret d'initiation, 1 boîte de jeu

Djam

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Genre : Culture

Thème : Culture



Principe : Avec Djam, lancez les dés, et faites fumer votre cerveau ! Nom d'un animal commençant par B et contenant au moins une de ces lettres, L, N, O, R ? Est-ce qu'un Bronol est un animal ? Sinon Baleine ça passe, mais ça vaut moins de points. Djam est un jeu très fun, où seuls les plus rapides remporteront des points. Et des fois les réponses peuvent surprendre.

Taille boîte : D 10x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 92 diamants, 3 cartes règles/thèmes, 4 cartes mots, 5 dés lettres couleurs, 1 dé couleurs, 1 dé chiffres

Room-25

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 1 à 6 joueurs

Genre : Survie / Coopération

Thème : Horreur



Principe : Dans le jeu Room 25, vous vivrez de grands moments de négociations mais aussi de trahison. Pris au piège dans le Cube (une prison), vous n'aurez que peu de temps pour vous évader et retrouver la Room 25, synonyme de liberté. Les discussions vont bon train dans ce jeu coopératif. L'ambiance est tendue car c'est ensemble que vous pourrez vous en sortir, sachant que l'essentiel est quand même... de sauver sa peau. Alors vous allez bluffer, négociez, essayez de convaincre vos acolytes. Peut-être même vivrez-vous une douloureuse trahison qui rendra le jeu encore plus piquant et captivant. Avec ses différents modes de jeu, chaque partie est différente... Et il y a même un mode solo.

Taille boîte : 29.5x29.5x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 32 tuiles de salle, 1 tuile compteur, 6 tuiles rôles (2 tuiles gardiens, 4 tuiles prisonniers), 6 jetons contrôle, 6 figurines, 24 jetons action, 6 balises mémorielles, 6 marqueurs de tour, 6 fiches personnages

Diavolo

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Rapidité/Duels
Thème : Horreur



Principe : Dans le jeu Diavolo, vous incarnez des petits diabolotins attablés au bar du Jugement Dernier, en enfer. Il fait chaud... Vous décidez de jouer aux dés celui qui paiera la tournée de Diavolo, la boisson des p'tits rougeauds ! Pour jouer à Diavolo, jetez un dé Ordre et une poignée de dés colorés puis attrapez avant les autres lediabolotin de la couleur désignée par le dé Ordre. Une simple observation ou une petite addition de dés vous permettront de l'emporter... à condition d'être le plus rapide.

Taille boîte : d9x9

Inventaire : 1 règle de jeu, 10 diabolotins, 30 gemmes rouges, 9 dés, 1 dé ordre gris

6 qui prend !

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs
Genre : Chance / Stratégie
Thème : Chiffres



Principe : Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 « têtes de bœufs » chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

Taille boîte : 14,5x10x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 104 cartes

Kontour

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs
Genre : Dessin / Rapidité
Thème : Dessin / Quotidien



Principe : Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir ! Faites preuve d'imagination et d'un esprit de simplification pour remporter la victoire.

Taille boîte : 11x15x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 72 cartes, 1 bloc de dessin, 1 crayon, 1 sablier

Service compris !

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ruse / Stratégie
Thème : Fantastique



Principe : La forêt de la « Dent Creuse », est le pays natal d'Oscar Hamel, le géant boulimique. Ce soir, Oscar a faim et il va choisir sa pitance parmi les créatures qui peuplent les bois. Les joueurs sont les chefs d'un des six peuples de la forêt. Trahison, tours pendables et trous normands seront au menu de parties endiablées où le futur vainqueur risque de craindre jusqu'au bout de finir dans la marmite. Le plateau de jeu représente la table à manger de l'insatiable géant, et à chaque tour, les cartes créatures qui y sont posées peuvent disparaître, avalées qu'elles sont par le goulu. Les joueurs vont essayer d'y propulser les créatures de leurs adversaires afin qu'elles soient dévorées. Le dernier joueur à posséder des créatures encore en jeu sera proclamé vainqueur.

Taille boîte : 9,5x18x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 12 cartes Aides Mémoire, 54 cartes de Peuples, 56 cartes Action (11 cartes Contre bleues, 13 cartes Sauvegardes vertes, 32 cartes Attaque rouges)

Mimtoo

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 4 à 10 joueurs
Genre : Mime / Observation
Thème : Connaissances / Mime



Principe : Mimtoo est un jeu rigolo à base de cartes et de mimes. Votre but : faire deviner ou deviner, en équipe, le maximum de cartes dans le temps du sablier. Il vous faudra faire deviner des combinaisons de cartes comprenant "un sujet" et "une action". Tout cela nous donne des scènes insolites : Par exemple, la première carte vous indiquera le sujet « un cheval » et la seconde, l'action que ce dernier est en train d'effectuer « fume un cigare ». Si vous parvenez à tout faire deviner à votre équipe avant la fin du sablier, vous marquerez les points indiqués sur les cartes. Sinon, il faudra retenter votre chance au prochain tour ! Serez-vous faire deviner à vos partenaires « un vampire... passe des cailloux au mixeur ! », « le père Noël... joue au foot avec un chaton ! » ou encore « un contorsionniste... qui chasse les mouches ! » ?

Taille boîte : 10x14x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 50 cartes (25 cartes personnages, 25 cartes action), 1 sablier

Kaleidos

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : /
Nombre de joueurs : 2 à 12 joueurs
Genre : Observation
Thème : Couleurs/Symboles



Principe : A votre avis, combien d'objets différents se cachent dans ces illustrations? Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations du jeu. Soyez rapide mais surtout malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer. Jouez tranquillement en famille ou en équipes jusqu'à 12 joueurs pour des parties frénétiques.

Taille boîte : 26,5x21,5x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 20 fiches illustrées, 4 chevalets montables, 6 crayons, 26 cartes Lettre, 1 bloc notes, 1 sablier.

Camelot

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Ruse
Thème : Moyen-Âge



Principe : Gérez votre jeu de carte pour remporter une victoire dans cinq combats de chevaliers: à cheval, à l'épée, à la hache, au fléau et à main nue! Tandis que les partisans et les dames vous soutiennent, jouez les meilleurs cartes de combats pour charger, esquiver, feinter, désarçonner...

Taille boîte : 18x9x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes (70 cartes de couleur (14 de chaque couleur), 20 cartes de soutien (16 écuyers, 4 dames), 20 cartes d'action), 25 jetons (5 violets, 5 jaunes, 5 verts, 5 rouges, 5 bleus)

C'est pas faux !

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs
Genre : Rapidité
Thème : Connaissances



Principe : Quelle ville italienne abrite le Vatican ? Rome. Bien. Quelle est le cri du chat ? Wouf. Bravo ! Quelle est la couleur des lettres de l'alphabet ? C'est pas faux ! Ce genre d'échange, vous pourrez l'entendre dans ce jeu aux questions simples auxquelles il faut parfois répondre correctement... et parfois pas !

Taille boîte : 12,5x12,5x4

Inventaire : 6 cartes règles du jeu, 50 cartes questions

Tic Talk

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs
Genre : Coopération / Rapidité
Thème : Connaissances



Principe : Trouvez 5 mots qui contiennent une lettre imposée à une position imposée, puis devinez les 5 mots de vos adversaires. Tic Talk se joue en 2 équipes adverses, et contre le temps.

Taille boîte : 15x13,5x7,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 dés de couleur, 2 sabliers, 1 bloc notes, 2 crayons, 1 sac en tissu

Mascarade

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 13 joueurs
Genre : Bluff / Stratégie
Thème : Moyen-Âge



Principe : Caché derrière un personnage, manipulez les autres joueurs et tentez d'amasser fortune à l'insu de vos adversaires. Mascarade est un jeu de cartes, de bluff et de mémoire. Caché derrière un personnage, manipulez les autres joueurs et tentez d'amasser fortune à l'insu de vos adversaires.

Taille boîte : 10x19,5x3,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 13 cartes Personnage, 1 carte Personnage vierge, 1 plateau tribunal, des pièces d'or (4 pièces de 10, 18 pièces de 5, 64 pièces de 1), 13 marqueurs Personnage, 1 marqueur Personnage vierge, 5 aides de jeu

Rimtik

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Observation/Rapidité
Thème : Lettres



Principe : Entrez dans la Légende des aras en participant à leurs terribles joutes de rimes ! Rimtik est un jeu de cartes et d'ambiance mêlant observation, rapidité et ... expression !

Taille boîte : 9,5x9,5x2,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 48 cartes

Les Princes de Catane

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 75 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Moyen-Âge

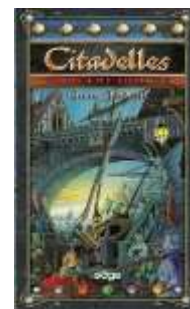


Principe : Les Princes de Catane est un jeu de cartes et de stratégie pour 2 joueurs qui se situe dans l'univers de Catane et s'inspire du jeu plateau du même nom. Ici il n'est plus question de plateau, mais de cartes que l'on étale devant soi, constituant ainsi sa colonie que l'on développe. On retrouve dans ce jeu les mécanismes de collecte des ressources, les échanges commerciaux et les Points de Victoires à accumuler. Cependant, la configuration est différente. Les joueurs peuvent désormais construire de nombreux bâtiments différents. Les colonies sont exposées entre les 2 joueurs, chacun la développant face à lui. On ne retrouve donc pas l'interaction de la version plateau et les actions possibles contre l'adversaire sont de nature différente.

Taille boîte : 20x20x4,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 2 dés, 2 jetons en bois, 180 cartes

Citadelles

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Bluff / Stratégie
Thème : Moyen-Âge



Principe : Dans citadelles, chaque joueur reçoit un personnage secret, chaque personnage ayant une mission. Arriverez-vous à gagner en réussissant votre mission en éliminant les bons adversaires ? Bluff, enquête et intuition pour ce bon jeu d'ambiance !

Taille boîte : 10x19,5x3,5
Inventaire : 9 cartes d'aide de jeu, 82 cartes de quartier, 18 cartes de personnage, 1 carte couronne, 30 pièces d'or

Mystères

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Déduction / Devinettes
Thème : Connaissances



Principe : Devenez tour à tour Maître des Mystères et Enquêteur. En tant que Maître des Mystères, faites deviner aux Enquêteurs un mot secret. Pour cela, donnez des indices à partir de catégories choisies par les autres joueurs. Si un Enquêteur trouve la réponse, vous marquez tous les deux des points. Alors choisissez les bons indices : plus vous faites durer le mystère, mieux c'est... mais si personne ne trouve, c'est perdu !

Taille boîte : 15x15x7,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 sac en tissu, 1 crayon, 1 bloc de feuilles de score, 74 cartes mystère, 12 tuiles indices violettes, 6 tuiles spéciales oranges, 1 tuile vierge blanche

Honolulu

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 120 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Bluff/Connaissances/Géographie
Thème : Connaissances



Principe : Où peut bien se situer la ville de Stockholm ? Au Nord ou au Sud de Berlin ? Et où placer Calcutta ? Les joueurs doivent placer à tour de rôle 45 destinations représentées par des villes ou des lieux touristiques du monde autour d'une position de départ. Que vos connaissances en géographie soient importantes ou non, avec Honolulu vous vous amusez, car il ne s'agit pas uniquement de situer correctement les villes et les sites touristiques pour l'emporter. L'essentiel est de faire en sorte que les autres joueurs y croient ! A tout moment un joueur peut mettre en doute votre choix ! Pour devenir champion il faut savoir combiner, connaissances, bluff et prise de risque.

Taille boîte : 12,5x17,5x4,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 carte Direction, 35 jetons, 2 cartes décompte, 208 cartes Destination (25 points d'intérêt/brunes, 183 villes)

Catane

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 75 min
Nombre de joueurs : 3 à 4 joueurs
Genre : Stratégie/Gestion
Thème : Moyen-Âge/Civilisation



Principe : Vous devez être le premier à atteindre 10 points de victoire. Les points de victoire sont acquis en construisant des routes et villages. Vous pourrez échanger des ressources avec vos adversaires, négocier mais aussi gêner leur développement en plaçant judicieusement vos propres constructions. Plus vous vous développerez, plus vous aurez des chances de collecter des ressources supplémentaires pour construire et ainsi voler vers la victoire.

Taille boîte : 30x30x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 2 compartiments à cartes, 19 tuiles Terrain, 95 cartes Ressource, 25 cartes Développement, 4 fiches coûts de construction, 2 fiches spéciales, Figurines en 4 couleurs : 16 villes + 20 colonies + 60 routes, 1 pion Voleurs, 18 jetons numérotés

Intrigues à Venise

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Observation/Bluff/Tactique
Thème : Enquête



Principe : Chaque joueur est un espion qui doit réaliser au plus vite un objectif, mais lequel ? Pour le découvrir, le joueur doit tout d'abord découvrir qui est son complice, mais en s'arrangeant pour que les espions adverses ne le découvrent pas. Par un jeu de questions réponses, le joueur tente d'identifier les caractéristiques de chaque joueur, jusqu'à être persuadé d'avoir trouvé son complice. Le jeu se transforme alors en course contre la montre, mais qui doit rester discrète pour que votre enthousiasme n'informe pas vos adversaires qui pourraient alors démarrer la course à leur tour.

Taille boîte : 29x29x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 16 figurines (4 de chaque couleur), 1 figurine Ambassadeur, 1 Fantôme de la Prophétie possédant 10 billes de couleur dans le ventre, 4 passeports, 1 calepin, 44 cartes (32 cartes Personnages (8 de chaque couleur), 12 cartes Secret)

Splendor

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion
Thème : Argent



Principe : Utilisez vos ressources pour acquérir des mines, des moyens de transport et des artisans qui vous permettront de transformer des pierres brutes en magnifiques bijoux. Démarrez votre empire commercial en restant modeste. Les caravanes ou les mines permettent de se développer à moindre coût. Puis vous pourrez acquérir des navires pour envoyer vos explorateurs dans le monde entier. Constatant votre gloire naissante, les artisans les plus talentueux pourraient bien vous rejoindre... si vous avez suffisamment de jetons et de bonus. Avec votre fortune désormais établie, vous pourrez investir dans de prestigieux édifices. Votre prestige sera total et les princes de la Renaissance feront partie de vos fréquentations. Pour gagner à Splendor, il vous faudra cumuler 15 points de prestige en accumulant nobles et développements.

Taille boîte : 22x7x28

Inventaire : 1 règle du jeu, 40 jetons de 6 couleurs différentes, 90 cartes développement (40 cartes de nv1, 30 cartes de nv2, 20 cartes de nv3, 10 tuiles nobles)

Boursicocotte

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Bluff/Stratégie

Thème : Animaux



Principe : Dans ce jeu il y a le monde de la ferme et le monde de la finance. Négociez une panoplie de familles d'animaux, d'une valeur de 10 à 1000, au cours d'enchères et d'échanges. Vous disposez de coupures d'argent, pour payer vos achats aux enchères ou proposer lors des échanges. Le terrible "0" ne vaut effectivement rien, mais il nourrit d'illusion l'adversaire à qui vous proposez un échange à mise secrète. Il s'agit de rassembler un maximum de familles de quatre animaux identiques pour remporter la partie. Sous cette apparence élémentaire se cache une confrontation de psychologie, de bluff et d'arnaque qui vous feront passer un moment ludique très particulier.

Taille boîte : 9,5x18x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 40 cartes d'animaux (dos vert), 55 cartes d'argent (dos bleu)

L'île interdite

Age : 10+

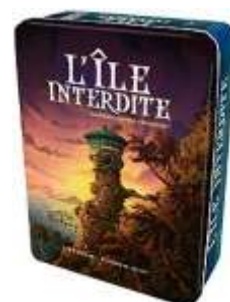
Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Coopération/Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Les joueurs incarnent une expédition réunie pour récolter quatre trésors sur une île. Le hic, c'est que l'île est en train de s'enfoncer dans la mer. Petit à petit, les zones de l'île prennent l'eau avant de disparaître définitivement. L'objectif mutuel des joueurs : récolter les quatre trésors, rejoindre l'héliport et quitter l'île sains et saufs.

Taille boîte : 16x22x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 6 pions, 1 marqueur de niveau, 1 échelle graduée, 4 figurines trésor, 24 tuiles "île" carrées, 58 cartes (28 cartes trésor (dos orange), 24 cartes inondation (dos bleu), 6 cartes aventurier)

Concept

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs
Genre : Symboles/Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Taille boîte : 27.5x27.5x6

Inventaire : 1 règle du jeu, 4 aides de jeu, 1 plateau, 1 bol de rangement, 110 cartes, 42 jetons ampoules (30 simples et 12 doubles), 5 séries de pions (? vert et 10 cubes, ! rouge et 8 cubes, ! jaune et 8 cubes, ! bleu et 8 cubes, ! noir et 8 cubes)

Compatibility

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Coopération
Thème : Ambiance



Principe : Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu.

Taille boîte : 16.5x20.5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 8 pions, 353 cartes (25 cartes thèmes, 8 cartes couleurs, 320 cartes images (40 de 8 couleurs))

Andor

Age : 10+

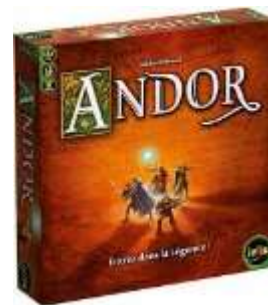
Armoire : Vert

Durée : 60 à 90 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie/Réflexion

Thème : Fantastique



Principe : Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur et affrontez le puissant dragon noir Tarok ! Andor est un jeu d'aventure coopératif qui vous plongera dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques. Exploration, combat, décision de groupe et course contre la montre... Surmonterez-vous tous ces défis ?

Taille boîte : 29x29x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 règle du jeu complémentaire, 1 plateau de jeu, 72 grandes cartes, 66 petites cartes, 19 dés (5 verts, 3 bleus, 3 rouges, 3 jaunes, 1 violet, 4 noirs), 4 fiches Héros, 1 plateau Objets, 42 pions avec socles (2 personnages violets, 2 personnages bleus, 2 personnages verts, 2 personnages jaunes, 5 Trolls rouges, 5 Skrals rouges, 16 Gors rouges, 2 Wardraks noirs, 1 mage noir, 1 dragon noir démontable, 1 sorcière grise, 1 groupe de nains gris, 1 prince gris, 1 tour démontable), 142 tuiles (26 pièces d'or (12 de 1, 10 de 2, 4 de 5), 6 parchemins, 4 paysans, 3 croix, 8 étoiles, 3 casques, 4 boucliers, 3 arcs, 2 faucons, 4 puits, 11 pierres précieuses (5 de 2, 5 de 4, 1 de 6), 8 éboulis, 6 pierres runiques, 3 herbes médicinales, 1 poison, 2 longues vues, 5 potions, 5 gourdes, 15 tuiles créatures, 1 jeton N, 7 tuiles bleues, 15 jetons brouillard), 9 disques, 1 pion Narrateur, 5 cubes

Qui paire gagne

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Déduction

Thème : Quotidien



Principe : Lors de chaque manche, 11 photos sont étalées sur la table. Sous la pression du temps, chaque joueur crée secrètement 5 paires en associant les images selon leur thème, leur couleur, leur forme, etc. À la fin du temps imparti, on révèle les choix de tous : plus une paire a été réalisée par les joueurs, plus elle rapporte de points à ceux qui l'ont créée !

Taille boîte : 22,5x22,5x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 150 cartes photos, 88 cartes numérotées, 1 plateau de jeu, 1 sablier, 1 livret de score

Le pacte des loups-garous de Thiercelieux

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 9 à 47 joueurs
Genre : Jeu de rôle
Thème : Horreur



Principe : Qui, autour de cette table, est un loup-garou ? Qui sera la prochaine victime ? Un jeu d'ambiance qui vous demandera du bagou et de la perspicacité ! Comment, vous ne connaissez pas Thiercelieux ? Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, ... Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Fédérateur, amusant, ce petit jeu qui est à la croisée entre le jeu de rôle et de déduction pousse à l'interactivité entre les joueurs. Vous pouvez y jouer nombreux, ce qui en fait un jeu incontournable des soirées entre amis.

Taille boîte : 26x26x8

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 cartes événements, 47 cartes personnages, 29 jetons rôles visibles, 14 silhouettes bâtiments, 3 tuiles

Il était une fois

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Coopération/Imagination
Thème : Fantastique



Principe : Il était une fois un jeu dont les participants devaient créer ensemble le plus merveilleux des contes de fées. Il était une fois un Conteur qui allait initier un récit épique. Mais ce Conteur souhaitait que l'histoire s'achève selon ses envies. Il était une fois des joueurs qui rêvaient de prendre la place du Conteur... Créez un conte fabuleux à l'aide de cartes personnages, lieux... Mais méfiez-vous des autres joueurs, qui peuvent vous interrompre à tout moment pour placer leurs cartes ! Le Conteur qui parvient à utiliser toutes ses cartes et mettre fin à l'histoire l'emporte.

Taille boîte : 9,5x18x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 165 cartes (91 cartes Histoire, 23 cartes Interruption, 51 cartes Fin)

Les bâtisseurs Moyen-Âge

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Gestion
Thème : Moyen-Âge



Principe : Devenir le Premier Bâtisseur du Royaume est le rêve de tout maître d'œuvre. Pour le réaliser vous devrez combiner un bon recrutement d'ouvriers et un choix judicieux de vos chantiers. Car les bâtiments que vous érigerez vous rapporteront la renommée mais aussi le pécule nécessaire à l'embauche de compagnons plus compétents. Compagnons qui seront aptes à bâtir des monuments prestigieux comme une cathédrale, œuvre de toute une vie !

Taille boîte : 13x13x4

Inventaire : 1 livret de règles, 42 cartes ouvriers, 42 cartes bâtiments (dont 8 machines), 40 pièces

Le Roi des Nains

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Fantastique



Principe : Tout le monde le sait : les nains sont barbus et leur roi l'est plus encore que les autres ! Le Roi des Nains, c'est donc un barbu plus barbu que les autres barbus. But du jeu Le joueur qui a le score total le plus élevé après sept donnes est vainqueur. Pour chaque donne, une règle de score différente, appelée Quête, est choisie. Cette condition détermine comment gagner des points pour la donne en cours. En fonction de la Quête, il faudra généralement remporter OU éviter de remporter des plis, (chaque carte ou pli rapportant ou faisant perdre des points).

Taille boîte : 15x15x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 39 cartes de base, 14 cartes spéciales

Carambouille

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs
Genre : Gestion
Thème : Argent



Principe : Celui qui aura su le mieux gérer sa main tout en évitant les vilains coups et engranger le plus de sousoux gagnera la partie. Et ça peut batailler dur sur les marchés provençaux : il faut éviter les susceptibilités des joueurs sous peine d'en voir le quart en bouilles déconfites.

Taille boîte : 15,5x10,5x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes

Linq

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs
Genre : Ruse / Devinettes
Thème : Enquête



Principe : Parmi les joueurs se trouvent deux espions qui ont rendez-vous sans se connaître. Tous les autres joueurs sont des contre-espions chargés de les identifier. Seule arme pour nos deux espions, un mot de passe, que les contre-espions ignorent, et qui leur est indiqué par le biais de cartes très astucieuses. Chaque espion va devoir envoyer des messages suffisamment clairs pour être compris par son partenaire inconnu mais suffisamment discrets pour ne pas éveiller les soupçons.

Taille boîte : 9,5X18X2
Inventaire : 1 règle du jeu, 110 cartes (100 cartes de 1 à 50, 10 cartes ID), 50 jetons (15 jetons rouges, 35 jetons noirs)

Korsar

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Pirates



Principe : Branle-bas de combat, Corsaire ! Vos ordres sont clairs : emparez-vous des galions adverses ! Mais prenez garde à ne pas laisser vos propres navires marchands sans défense ou cela pourrait vous coûter cher ! Soyez vigilant et opportuniste, pas de quartier et à l'abordaaaaaaage !

Taille boîte : 9x9x3,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 78 cartes

Ugo !

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Moyen-Âge



Principe : Le principe de base d'Ugo est simple et déjà vu: un jeu de plis classique. Les cartes sont piochées au hasard. Chacun joue une carte à son tour en devant suivre la couleur et le plus fort l'emporte.

Taille boîte : 22x22x6
Inventaire : 1 livret de règles, 45 cartes territoire en 5 couleurs, 4 plateau en 2 parties, 37 pions agriculteurs

Onk-Onk

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 4 à 10 joueurs
Genre : Ruse / Rapidité
Thème : Animaux



Principe : Au large du parallélépipède des Merbudes, des otaries déjantées amusées par la faune locale explosive, auraient inventé un curieux jeu de passe en rythme dangereux et détonnant.

Taille boîte : 9,5x9,5x2,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 48 cartes

Fast Fouille

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs
Genre : Rapidité / Connaissances
Thème : Connaissances



Principe : Soit tu te grouilles, soit t'es bredouille ! Dans une ambiance survoltée, tout le monde fouille parmi les 400 photos pour trouver celles qui correspondent le mieux à son lieu (au restaurant, à l'opéra, au commissariat...). Ensuite, essayez de déduire quels sont les lieux des autres joueurs en fonction des photos sélectionnées pour marquer des points !

Taille boîte : 16x20x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bloc de score, 1 sablier, 400 cartes fouille, 160 cartes lieu, 6 cartes sens, 8 cartes emplacement, 64 cartes numéros (8 x 8 couleurs)

Elixir

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 60 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Comme les autres magiciens, vous êtes venus concourir et présenter vos meilleurs sortilèges avec la ferme intention d'en faire subir les effets désopilants à vos adversaires ! Mais avant de lancer ses sorts, chacun devra réunir tous les ingrédients nécessaires à leur bon fonctionnement. Empruntez, échangez, dérobez. Tous les coups sont permis, à condition que cela se termine dans un grand éclat de rire !

Taille boîte : 18x9x2

Inventaire : 1 règle du jeu, 56 cartes sortilèges, 112 cartes trouvailles

L'âge de pierre

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 60 à 90 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Stratégie

Thème : Histoire



Principe : Se nourrir et survivre, voilà le challenge de l'Âge de Pierre ! Saurez-vous mener votre tribu à la victoire ?

Taille boîte : 22,5x31x9

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 4 plateaux Village, 68 pièces matières premières (12 pierres grises, 10 lingots jaunes, 18 briques rouges, 28 poutres de bois), 40 figurines en bois (10 personnages verts, 10 personnages jaunes, 10 personnages rouges, 10 personnages bleus), 8 marqueurs carrés (2 de chaque couleur), 53 jetons Nourriture (16 de 1, 16 de 2, 12 de 5, 9 de 10), 28 tuiles Bâtiment, 18 tuiles Outil, 1 figurine 1er joueur avec socle démontable, 36 cartes Civilisation, 7 dés, 1 gobelet en cuir, 1 tuile jaune pliable

7 Wonders

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion
Thème : Moyen-Âge



Principe : Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde Antique. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs.

Taille boîte : 28,5x28,5x7,5

Inventaire : 1 livret de règles, 1 aide de jeu, 7 plateaux merveille, 7 cartes merveille, 49 cartes Age I, 49 cartes Age II, 50 cartes Age III, 46 jetons Conflit, 24 pièces de monnaie de valeur 3, 46 pièces de monnaie de valeur 1, 1 carnet de scores, 2 cartes joueurs

7 Wonders Duel

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion
Thème : Moyen-Âge



Principe : 7 Wonders Duel est un jeu de développement de civilisation conçu spécifiquement pour 2 joueurs. Ce n'est pas une extension de 7 Wonders mais un jeu à part entière. Les connaisseurs se réjouiront de retrouver la patte de son grand frère en termes d'illustrations et de certains mécanismes de jeu, mais 7 Wonders Duel est cependant très différent des points de vue de l'approche stratégique et du rythme de jeu.

Taille boîte : 20,5x20,5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 aide de jeu, 85 cartes, 1 carnet de score, 4 jetons Militaire, 10 jetons Progrès, 1 pion Conflit, 31 pièces

Portrait Robot



Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 15 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Dessin / Mémoire

Thème : Polars

Principe : Qui a écrasé Compote ? Qui a fini le rouleau ? Qui a coupé les spaghettis avant cuisson ? 5 manches, 5 coupables... Vous êtes les seuls témoins ! Vous apercevrez le coupable à chaque manche pendant 5 secondes précisément... avant de découvrir quelles parties de son visage vous devez décrire. Arriverez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier enquêteur ? Cheveux hirsutes ? Avec ou sans barbe ? Cette cicatrice était-elle à gauche ou à droite ? Arrêtez le plus de vilains possibles sans faire d'erreurs pour espérer gagner la partie ! Complétez-vous pour trouver le bon visage !

Taille boîte : 10x14,5x4

Inventaire : 1 livret de règles, 54 cartes, 1 sablier, 1 bloc-notes, 1 crayon

Galérapagos



Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs

Genre : Stratégie / Coopération

Thème : Survie

Principe : Dans le jeu Galérapagos, à chaque tour, les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Il est possible de gagner tous ensemble (comme c'est beau) ou tout seul comme un fennec... Il est également possible que ce soit l'île qui l'emporte si vous êtes tous malencontreusement décédés en route...C'est un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !

Taille boîte : 14x20x6,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 règle du jeu, 1 plateau dépliant, 91 cartes (54 grosses cartes, 37 petites cartes dans des calles en carton), 1 porte-cartes, 6 boules (5 blanches, 1 noire), 3 marqueurs, 1 sac en tissu.

Galérapagos – Extension : Tribu et personnages

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs
Genre : Stratégie / Coopération
Thème : Survie



Principe : Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Il est possible de gagner tous ensemble (comme c'est beau) ou tout seul comme un fennec... Il est également possible que ce soit l'île qui l'emporte si vous êtes tous malencontreusement décédés en route...

Taille boîte : 12,5x8x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 20 cartes objets, 30 cartes événements, 20 cartes personnages

Star Realms

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Aventure



Principe : Bâissez votre propre empire galactique en moins de 30 minutes ! Star Realms est un jeu de cartes et de deckbuilding pour deux joueurs et plus...

Taille boîte : 7x9,5x4,5
Inventaire : 2 règles du jeu, 128 cartes

Oriflamme

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Moyen-Âge / Stratégie



Principe : Oriflamme vous ouvre les portes d'un univers médiéval sans pitié. Alors que le Souverain vient à peine de mourir, des familles ennemies luttent pour le pouvoir. Vous êtes à la tête de l'une de ces familles. Manigances, ruses ou par le sang. Tout est bon pour parvenir à vous placer sur le trône. Mais attention où vous mettez les pieds ! La lutte s'annonce âpre, car vous n'êtes pas le seul à être avide de pouvoir.

Taille boîte : 13x18x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 tuile 1^{er} joueur, 1 tuile sens de résolution, 70 jetons Points d'Influence, 50 cartes Influence (10x5 couleurs), 5 cartes Aide du jeu

Entre les lignes

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 à 40 min
Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs
Genre : Dessin / Stratégie / Culture
Thème : Dessin



Principe : Faire deviner un mot en quelques coups de crayons maladroits est dans vos cordes ? Dans Entre les lignes, ce n'est pas par vos talents de dessinateur que vous gagnerez mais par votre créativité, votre ruse et vos capacités de déduction ! Le joueur actif tire une carte et y découvre un mot. Il mélange ensuite cette carte parmi celles qu'il distribue aléatoirement aux autres joueurs : l'un d'eux se voit donc assigner le même mot que le joueur actif. Vient alors le moment d'attraper le crayon ! Vous devez réaliser un dessin suffisamment évocateur pour que votre coéquipier vous identifie, mais assez tordu pour que les autres joueurs n'y voient que du feu.

Taille boîte : 19x27x7
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 120 cartes, 1 bloc de feuilles, 8 crayons, 8 couleurs avec à chaque fois [1 socle, 1 pion, 7 jetons votes, 1 jeton point]

Sherlock 13

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Enquête / Déduction
Thème : Enquête

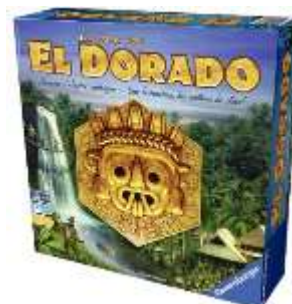


Principe : Les joueurs prennent le rôle de détective, essayant de démasquer le célèbre voleur Arsène Lupin, qui est parmi eux, déguisé. En utilisant ces indices, les joueurs tentent de déterminer quel déguisement Arsène a choisi (c'est-à-dire quelle carte est manquante).

Taille boîte : 16x12x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bloc de score, 4 paravents, 13 cartes personnages

El Dorado

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Aventure



Principe : Dans ce jeu de Deckbuilding sur plateau, chacun monte sa propre expédition et la conduit à travers la jungle sud-américaine afin d'atteindre le premier la mythique terre dorée. Pour réussir la Course à l'El Dorado, votre périple nécessite une bonne préparation, un bon équipement et des spécialistes qualifiés. Choisissez-vous l'Explorateur, la Photographe ou l'Avion à Hélice ? À vous de composer la meilleure équipe et de trouver le meilleur itinéraire pour remporter cette course à l'El Dorado.

Taille boîte : 29,5x29,5x7
Inventaire : 2 règles du jeu, 7 plateaux de terrain, 2 bandes de terrain, 1 plaque d'arrivée, 6 barrières, 8 pions (2x4 couleurs), 4 tableaux d'expédition, 1 chapeau de Premier Joueur, 1 planche marché en deux parties, 86 cartes expédition, 36 tuiles grotte.

Déclic !? Evolution

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 20 min

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Genre : Rapidité/Duels

Thème : Connaissances



Principe : Les joueurs doivent répondre le plus vite possible avec leur main droite ou leur main gauche en tapant sur la cible au centre de la table !

Taille boîte : 9x9x9,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 132 cartes défis, 12 cartes numéro, 1 cible en mousse, 16 bracelets élastiques (8 jaunes, 8 bleus)

Munchkin

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 60 min

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Genre : Ruse / Stratégie

Thème : Fantastique



Principe : Tuez des monstres, pillez des trésors, trahissez vos amis ! Votre but : être le premier à atteindre le niveau 10 avec votre personnage. A partir de 2 types de cartes - les cartes Donjon que l'on pioche pour y découvrir parfois un Monstre et les cartes Trésor que l'on récupère - le jeu est une suite de combats où vous utilisez des équipements pour faire grimper vos forces et terrasser les cartes Monstres. Vos adversaires peuvent aider les monstres en leur fournissant des forces ou vous aider en vous fournissant des équipements. Entre alliances et trahisons, dans Munchkin, chaque combat perdu vous fera redescendre au niveau 1, bien loin du niveau 10 qui signifie la victoire.

Taille boîte : 10x19,5x3

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 dé, 168 cartes

Le grand jeu

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 20 min
Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
Genre : Enchère / Rapidité / Bluff
Thème : Argent



Principe : Impressionnez toute la haute société en enchérissant pour montrer que vous êtes la crème de la crème, mais gare à vous si finissez le plus pauvre ! Vous êtes un membre de la haute société et vous souhaitez impressionner vos pairs par votre raffinement et votre sens de la démesure. Il vous faudra certes dépenser des sommes folles pour y parvenir, mais votre plus grand pêché serait de devenir pauvre !

Taille boîte : 13x16x2
Inventaire : 1 règle du jeu, 16 cartes Statut, 55 cartes Monnaie

Le tour du monde en 80 jours

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 45 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Aventure



Principe : Ce jeu de plateau est un jeu de course tactique et subtil où le hasard n'a pas sa place ! Lorsque vient son tour, un joueur doit avancer ou reculer son pion sur une case inoccupée, à moins que la case sur laquelle il se trouve ne l'oblige ou ne l'autorise à faire autrement. Lorsqu'un joueur décide d'avancer son pion, il paie à la banque le coût en £ correspondant au nombre de cases parcourues. Lorsqu'un joueur décide de reculer son pion, il recule nécessairement jusqu'à la prochaine case Étape, si elle est libre. Il ne paie pas pour cela et reçoit même des £ de la banque en fonction du nombre de cases parcourues. Afin de rallier Londres et réaliser votre tour du monde en 80 jours, il vous faudra gérer avec justesse votre pécule, carburant essentiel pour votre voyage, tout en anticipant dépenses à venir et coups pendables de vos adversaires. La première lady ou le premier gentleman à revenir à Londres remporte la partie.

Taille boîte : 10x19,5x3
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 2 mini-plateaux, 6 plateaux personnels, 6 pions, 163 cartes (25 cartes passepartout, 18 cartes rumeur, 120 cartes argent)

Colt Express

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 40 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Cow-boys / Argent



Principe : Les joueurs incarnent des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs en plein Far-West. Chaque joueur représente un personnage qui a sa propre personnalité mais ils ne rêvent tous qu'à réunir le plus gros magot en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare. Une partie se déroule en 5 manches. A chaque manche, vous devez programmer vos actions en utilisant les cartes : avancer, monter ou descendre, voler, tirer, donner un coup de poing sont parmi les actions possibles. Si vous êtes blessé, des cartes Blessure viendront rejoindre votre paquet de cartes Action et vont ainsi vous handicaper.

Taille boîte : 29.5x29.5x7

Inventaire : 1 règle de jeu, 6 wagons et une locomotive construits, 10 éléments de décor, 18 bourses, 6 bijoux, 2 cagnottes, 17 cartes manche, 7 pions, 13 cartes balle neutres, 6 cartes personnages et 6 fiches personnages, 6x10 cartes action, 6x6 carte balle

Les chevaliers de la table ronde

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 à 90 min
Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Civilisation/Moyen Age



Principe : Le but est de compléter avec succès des quêtes qui vont récompenser le groupe par des épées blanches. Si un ou des joueurs échouent à une quête, ils recevront des épées noires. Quand un total de 12 épées ont été gagnées, et qu'il y a plus d'épées blanches que de noires, les chevaliers gagnent. S'il y a autant de blanches que de noires, ou plus de noires, alors les chevaliers perdent la partie et le traître, s'il y en a un, gagne.

Taille boîte : 29.5x29.5x7

Inventaire : 1 livret de règles, 1 livret de quêtes, 1 plateau de jeu en deux parties, 3 plateaux de quêtes annexes, 16 épées, 84 cartes blanches (69 cartes standard, 15 cartes spéciales, 8 cartes d'allégeance, 1 carte loyal, 1 carte félon), 76 cartes noires (64 cartes standard, 12 cartes spéciales), 7 blasons, 7 dés standard, 1 dé à 8 faces, 1 numéro d'accès à Days of Wonder Online, 30 figurines (3 reliques, 4 figurines, 12 engins de siège, 7 chevaliers)

Scrabble

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : *

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Lettres / Connaissances

Thème : Lettres / Connaissances



Principe : C'est un jeu de société et un jeu de lettres où l'objectif est de cumuler des points, sur la base de tirages aléatoires de lettres, en créant des mots sur une grille carrée, dont certaines cases sont primées.

Taille boîte : 27x37x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 102 lettres, 4 chevalets, 1 sac

Micro Macro Crime City

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 15 à 45 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Observation / Déduction / Coopération

Thème : Coopération / Polar / Enquête



Principe : Bienvenue à Crime City ! Une ville où le crime se cache à chaque coin de rue. De sombres secrets, des vols sournois, des crimes de sang-froid, sont monnaie courante ici. La police n'arrive plus à faire face... C'est pourquoi nous avons besoin de vous ! Vos compétences en observation et en déduction sont requises ! MicroMacro Crime City vous propose de résoudre ensemble des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails. Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observation minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse !

Taille boîte : 19x27x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plan / carte géant, 1 loupe, 120 cartes

Lost Cities : Le duel

Age : 10+

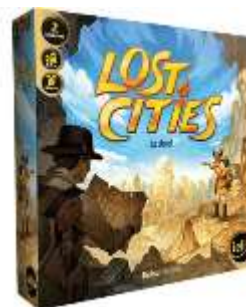
Armoire : Vert

Durée : 30 min

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Genre : Gestion / Stratégie

Thème : Gestion



Principe : Les joueurs doivent mener à bien des expéditions à travers cinq régions : l'Himalaya, la forêt vierge, le désert, le volcan et sous la mer. Pour cela, chaque joueur devra établir des paris sur chacune de ses expéditions. Ne brûlez pas les étapes, mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas seul à vouloir mettre à jour ces civilisations.

Taille de la boîte : 20x20x4.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 72 cartes (54 cartes Expédition, 18 cartes Pari)

Lost Cities : Les rivaux

Age : 10+

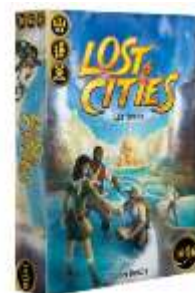
Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Genre : Gestion / Stratégie

Thème : Gestion



Principe : Après vous être couvert de prestige avec les premières Cités Perdues, aurez-vous le courage de repartir en expédition ? Menez des expéditions en jouant des cartes d'ordre croissant, avec des enchères en plus !

Taille de la boîte : 13x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 36 pièces d'or, 91 cartes (10 cartes Pari Initial, 15 cartes Pari, 65 cartes Expédition, 1 carte 1^{er} joueur)

The crew

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs + variante 2 joueurs

Genre : Coopération / Gestion / Stratégie

Thème : Espace



Principe : Un jeu de plus coopératif dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le jeu se compose de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre la destination finale.

Taille de la boîte : 13x18x4

Inventaire : 1 règle du jeu, 45 cartes Espace, 36 cartes Tâche, 16 jetons, 1 pion commandant en 2 parties

Cartaventura - Oklahoma

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 60 min

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Genre : Stratégie / Ambiance / Coopératif / JDR / Escape Game

Thème : Gestion / Coopératif / JDR / Escape Game



Principe : Trouverez-vous le camp Indien ? Ferez-vous arrêter les hors-la-loi ? Réussirez-vous à gagner la partie de Poker ? Arriverez-vous à échapper à votre ancien maître ? Saurez-vous trouver le chemin de la liberté ? Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu.

Taille de la boîte : 11x11x3

Inventaire : 70 cartes, 1 livret historique

Cartaventura - Lhasa

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Ambiance / Coopératif / JDR / Escape Game
Thème : Gestion / Coopératif / JDR / Escape Game



Principe : Partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel. Serez-vous retrouver le chemin du temple ou échapper aux griffes du tigre blanc ? Arriverez-vous à traverser l'Himalaya à pied ? Trouverez-vous Alexandra-David ou chercherez-vous un moyen d'apaiser vos cauchemars ? Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Ils réfléchissent ensemble aux meilleurs choix afin de suivre la trace du héros du jeu.

Taille de la boîte : 11x11x3
Inventaire : 70 cartes, 1 livret historique

Level up

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion
Thème : Imaginaire



Principe : Chaque joueur a devant lui une pile de cartes de niveaux, numérotés de 1 à 8, qu'il devra franchir l'un après l'autre. Tous les joueurs démarrent au niveau 1. Le jeu se déroule en succession de manches. Au cours de chaque manche, quelques joueurs progresseront d'un ou deux niveaux. Dès qu'un joueur aura passé son huitième niveau, il aura gagné la partie.

Taille de la boîte : 39x18x2.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 108 cartes (18 x 6 couleurs), 48 cartes niveaux (8 x 6 couleurs)

Cryptide

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 30 à 50 min

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Genre : Puzzle / Enigme / Déduction

Thème : Imaginaire / Monstre



Principe : Le jeu Cryptide vous propose de vivre le temps d'une partie, la vie palpitante d'un cryptozoologue, un expert étudiant les cryptides, ces animaux dont l'existence formelle n'a pu être prouvée scientifiquement. Au cours d'une enquête de terrain, tentez de retrouver votre créature de légende. Bigfoot, Chupacabra, Kraken, Nessie, l'Oiseau-tonnerre, bête du Gévaudan, Dahut, le Yéti, etc. Une fois votre investigation terminée, il n'y aura plus de doutes autour de l'existence de ces créatures magiques.

Taille de la boîte : 19x27x7

Inventaire : 1 règle du jeu, 5 livrets d'indices, 6 sections de plateau, 60 cartes, 119 pions en bois (10 cercles x 5 couleurs, 12 carrés x 5 couleurs, 4 cylindres, 4 triangles, 1 pion)

Zombie Dice

Age : 10+

Armoire : Vert

Durée : 10 min

Nombre de joueurs : 2 à 7 joueurs

Genre : Chance / Stratégie

Thème : Imaginaire / Horreur



Principe : Vous êtes un zombie. Les dés fournis dans la boîte représentent vos victimes, et arborent 3 symboles distincts : un cerveau, des empreintes de pas, et un coup de fusil. La difficulté croît en fonction de la couleur du dé, selon qu'il est vert et contient plus de cerveaux, jaune avec plus d'empreintes de pas, ou rouge et couvert de coups de fusil. Tour à tour, chaque joueur doit prendre 3 dés au hasard et les lancer. Cerveau : vous avez dévoré le cerveau de votre victime. Placez le dé sur votre gauche. Empreintes : votre victime s'est enfuie. Relancez ce dé lors de votre prochain jet. Fusil : votre victime se défend ! Placez le dé sur votre droite.

Taille de la boîte : cylindre 6,5x11,5

Inventaire : 1 règle du jeu, 13 dés

Crash Octopus

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 25 min
Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs
Genre : Adresse / Stratégie / Tactique
Thème : Mer / Pirates / Imaginaire / Monstre



Principe : Alerte ! Une gigantesque pieuvre a causé plusieurs naufrages. Vos bateaux arrivent sur la zone sinistrée pour sauver ce qui peut l'être... À coups de pichenettes, rapprochez les trésors de votre bateau, ou manœuvrez pour jeter l'ancre à un endroit sûr. Tentez de remonter des trésors sur votre bateau tout en échappant à la pieuvre géante. La gigantesque créature attaque en projetant de l'encre. Ne la laissez pas renverser vos trésors avant d'en avoir chargé cinq différents et vous être échappé.

Taille de la boîte : 24x24x6 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 pieuvre (1 tête + 8 tentacules), 1 île rose trouée, 1 bateau rose, 4 bateaux blancs, 20 éléments de trésor (4 or, 4 coffres en bois, 4 hommes beiges, 4 coupes jaunes, 4 cubes gemmes vertes), 12 drapeaux, 1 octochrono (ficelle bleue à perles), 1 octocanon (anneau noir), 4 ancres, 1 crabe, 1 dé, 4 bouteilles, 1 île, 1 palmier, 4 roses

Enigma

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Déduction
Thème : Lettres



Principe : Enigma est un jeu de déduction où l'on crée et déchiffre des mots secrets. Les joueurs ont à leur disposition quatre types de segments qu'ils devront combiner afin de former des lettres qui constitueront à leur tour un mot. Le Codeur crée un mot que les Décrypteurs essaient de deviner un peu à la façon du Pendu.

Taille de la boîte : 27.5x27.5x6 cm

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 bloc note, 1 crayon, 1 plateau, 1 paravent, 121 jetons (82 jetons carrés lettres, 3 jetons carrés vierges, 36 jetons ronds), 48 segments de lettre (8 bleues, 8 vertes, 16 rouges, 16 jaunes)

Cartaventura - Vinland

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 60 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Ambiance / Coopératif / JDR / Escape Game
Thème : Gestion / Coopératif / JDR / Escape Game



Principe : Partez chez les Vikings sur les traces de l'explorateur Erik le Rouge. Arriverez-vous à prouver l'innocence de votre père ? Prendrez-vous la mer vers les terres de l'ouest ou commanderez-vous votre colonie au Groenland ? Resterez-vous fidèle aux dieux nordiques ?

Taille de la boîte : 11x11x3
Inventaire : 70 cartes, 1 livret historique

Nouvelles contrées

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 60 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Ecoute / Lecture / Observation / Déduction / Coopération
Thème : Littérature / Coopération / Imaginaire



Principe : Partez en éclaireur dans un des livres de votre bibliothèque. Lisez secrètement les premières lignes de la page explorée. Choisissez un des marque-pages visibles, puis lisez le passage aux autres joueurs. Après écoute, le reste de l'équipe essaie de retrouver le bon marque-page pour avancer dans le livre et se rapprocher de la victoire !

Taille de la boîte : 16x23x5 cm
Inventaire : 1 règle du jeu, 1 synchro lettromètre, 1 boussole, 84 marque-pages, 36 jetons (26 jetons lettre, 10 jetons ponctuation), 6 tuiles personnage

Focus

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Association d'idées / Réflexion
Thème : Quotidien



Principe : Dans ce jeu, il faut se fier à son intuition tout en observant chaque détail des pièces à conviction.
1) Chacun de vous doit faire deviner une carte à l'autre. 2) A tour de rôle, sélectionnez avec finesse une carte afin de donner un indice. 3) Mais attention si l'un de vous retire la carte de l'autre, c'est fini ! Méfiez-vous, et si l'indice que vous vouliez prendre était la carte de votre partenaire ?

Taille de la boîte : 10.5x10.5x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 16 cartes repère Focus, 84 cartes Pièce à conviction

Spicy

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs
Genre : Bluff / Stratégie
Thème : Animaux / Alimentation



Principe : les joueurs posent des cartes face cachée les unes sur les autres en annonçant à voix haute le type d'épice (poivre, wasabi ou piment) et sa Puissance (de 1 à 10). La contrainte est d'annoncer une carte de la même épice que la carte précédemment posée, et d'une puissance toujours supérieure. Mais comme dans tout bon jeu de bluff, les joueurs peuvent parfaitement mentir en posant, dans les faits, une carte qui n'a rien à voir avec ce qu'ils annoncent.

Taille de la boîte : 10x15x4
Inventaire : 1 règle du jeu, 100 cartes Epice (30 cartes Piment, 30 cartes Wasabi, 30 cartes Poivre, 5 cartes Epices au choix, 5 cartes Puissance au choix), 1 Carte Fin du monde, 3 Cartes Trophée, 6 cartes Assaisonnement

Splendor Duel

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Genre : Stratégie / Gestion / Combinaison / Collecte
Thème : Moyen-Âge / Argent



Principe : Affrontez la guilde adverse dans une course vers la victoire. Emparez-vous des Gemmes et des Perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige ! Splendor Duel est une version deux joueurs de Splendor. Le but est toujours de parvenir à atteindre la victoire en collectant des gemmes et des points.

Taille de la boîte : 12.5x17.5x5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 plateau, 1 sac en tissu, 3 parchemins, 1 tuile victoire, 4 cartes royales, 67 cartes (30 niveau 1 vertes, 24 niveau 2 jaunes, 13 niveau 3 bleues), 25 jetons (4 verts, 4 bleus, 4 rouges, 4 blancs, 4 noirs, 2 roses, 3 jaunes)

Fort

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs
Genre : Stratégie / Deckbuilding
Thème : Enfance



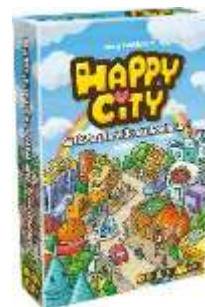
Principe : Retournez en enfance et incarner un môme ! Comme tous les enfants, vous voulez avoir tout plein d'amis, amasser un tas de pizzas et de jouets et, par-dessus tout, construire le plus beau Fort. En faisant tous ces trucs cool, vous marquez plein de points et si c'est vous qui en avez le plus à la fin, vous serez déclaré grand vainqueur ! Allez-vous rester fidèle à votre cercle d'amis ou copier ce que font les autres mômes du coin ?

Taille de la boîte : 14.5x22.5x5.5

Inventaire : 1 règle du jeu, 1 piste de victoire, 4 aides de jeu, 4 plateaux joueur, 4 marqueurs de fort (Triangle), 4 marqueurs de points (Rond), 90 cartes (68 cartes Môme, 22 autres cartes), 60 jetons (30 jetons Pizza jaunes, 30 jetons Jouet bleus)

Happy City

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Gestion / Stratégie
Thème : Construction / Ville



Principe : Bâissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre. 2 modes de jeu : pour les familles (18 bâtiments spéciaux uniques) & pour les experts avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies !

Taille de la boîte : 12x18x4.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 jetons (20 de 1 point, 10 de 5 points), 140 cartes (66 Bâtiments, 56 Bâtiments spéciaux, 12 Habitations, 1 prem's, 5 Happy Market)

Exit le jeu « La Forêt Enchantée »

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 45 à 90 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Escape Game / Coopération / Analyse / Déduction / Logique
Thème : Coopération / Fantastique / Horreur

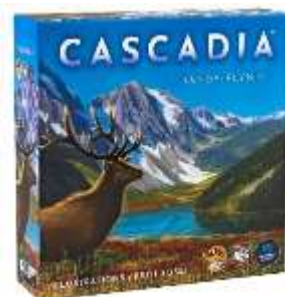


Principe : Il était une fois... une promenade en forêt qui avait tout pour être plaisante. Mais le pont que vous venez de traverser disparaît soudain sous vos yeux ! Vous voilà à présent égaré dans une forêt enchantée qui regorge de créatures féériques et d'énigmes mystérieuses. Quels secrets renferment ces sous-bois ? Parviendrez-vous à en sortir ? Exit est un jeu qui reprend les sensations des "escape games". Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible.

Taille de la boîte : 12x18x4.5
Inventaire : 1 règle du jeu, 30 cartes Aide, 30 cartes Réponses, 19 cartes Énigmes, 9 cartes Étrange, 1 carte STOP noire, 1 carte STOP jaune, 1 livre (Il était une fois), 1 disque décodeur, 1 feuille rouge en plastique, 1 cristal de glace bleue, 1 étoile filante cartonnée, 1 page Cendrillon/lentilles, 1 Support des éléments du jeu

Cascadia

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 30 à 45 min
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs
Genre : Draft / Tuiles / Stratégie
Thème : Animaux / Nature / Écologie



Principe : Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage du Nord Ouest du Pacifique. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible. Les joueurs doivent ainsi créer un écosystème diversifié et harmonieux, car chaque espèce possède des préférences de zone, et chaque habitat doit être placé judicieusement pour réduire la fragmentation et scorer du mieux possible.

Taille de la boîte : 24x24x6,5
Inventaire : 1 règle du jeu, 85 tuiles Habitat (Simples), 5 tuiles Habitat (Triple), 100 jetons Faune (20 ours, 20 wapitis, 20 saumons, 20 buses, 20 renards), 1 sac en tissu, 21 cartes, 1 bloc de score, 25 jetons nature

Paquet de chips

Age : 10+
Armoire : Vert
Durée : 15 min
Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs
Genre : Stratégie
Thème : Nourriture



Principe : Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes ! Certaines vous feront gagner des points... et d'autres en perdre.

Taille de la boîte : 13x19x5
Inventaire : 1 règle du jeu, 25 chips, 36 cartes objectifs, 16 jetons roi de la chips, 4 cartes tirage, 1 paquet de chips