
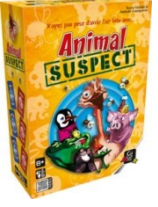
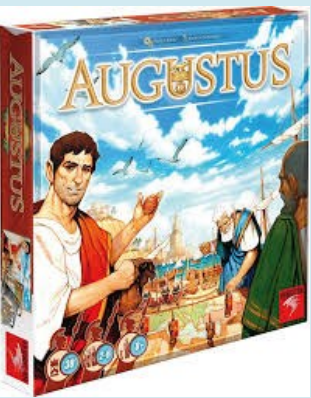

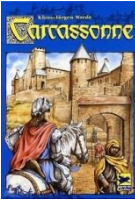
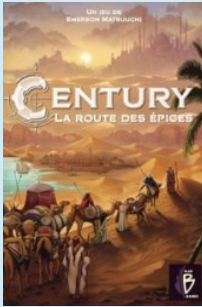






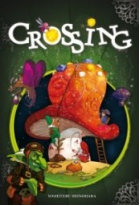
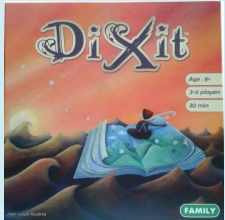






Jeux à partir de 8 ans

<p>N° 0577</p> 	<p><u>36 CUBE</u></p> <p>L'objectif est de reconstruire le cube de façon à ce que chacune des couleurs soit représentée une fois dans chaque colonne et dans chaque rangée. Les cubes doivent s'emboîter de façon à être au même niveau en hauteur. Casse-tête de niveau très difficile!</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 1</p> <p>Durée : 10'</p> <p>Edition : Think Fun</p>
<p>N° 0441</p> 	<p><u>ANIMAL SUSPECT</u></p> <p>Mettez vos talents d'imitateurs à l'épreuve grâce à ce jeu totalement décalé. Lancez les dés et faites deviner aux autres joueurs l'Animal et l'Expression correspondants au tirage. Serez-vous le lion coquet ? La pieuvre amoureuse ? Le moustique myope ? Le joueur le plus perspicace ainsi que l'imitateur gagnent chacun une carte : celui qui en possède le plus à la fin du jeu est le vainqueur !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 8</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0652</p> 	<p>NOUVEAU!</p> <p><u>AUGUSTUS</u></p> <p>Après l'assassinat de Jules César en 44 av J.C, Octave son fils adoptif décide de rentrer à Rome pour récupérer son héritage. Très tôt celui-ci affiche l'ambition de s'imposer en politique. Quelques années plus tard, le sénat lui confère le titre de « princeps senatus » qui signifie Premier du Sénat. Puis il reçoit le titre d'Augustus, celui dont la parole a force d'augure. En 27 av. J.-C. Augustus devient ainsi le premier empereur romain et divise l'Empire en provinces. Vous êtes « legati augusti », représentant d'Augustus et votre rôle consiste à maintenir les institutions existantes dans les provinces de l'Empire. Très ambitieux vous briguez un titre de Consul que le sénat élit chaque année. Pour cela vous devez vous assurer du soutien des sénateurs les plus influents et prendre le contrôle de provinces pour rassembler le maximum de richesse. Seul le plus puissant d'entre vous pourra prétendre à ce titre.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Hurrigan Games</p>
<p>N° 0291</p> 	<p><u>AWALE</u></p> <p>L'awalé appartient à la grande famille des jeux de semilles africains. C'est un jeu au mécanisme très particulier et sans hasard.</p> <p>Le but du jeu est vraiment très simple : chacun des joueurs devra essayer de s'emparer du plus de graines possible.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : —</p>

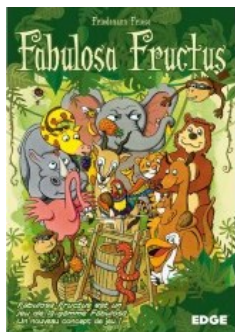
<p>N° 0624</p> 	<p><u>AZUL</u></p> <p>Introduits par les Maures, les azulejos furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra (Espagne), fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Le roi ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Plan B Games</p>
<p>N° 0241</p> 	<p><u>BAZAR BIZARRE</u></p> <p>Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même. Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparait tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2-8</p> <p>Durée : 20-30'</p> <p>Edition : Gigamic Zoch</p>
<p>N° 0398</p> 	<p><u>BAZAR BIZARRE 2</u></p> <p>Bazar Bizarre 2.0 est un jeu complet qui peut être joué avec ou sans Bazar Bizarre. En effet, il est possible de réunir les deux versions pour encore plus de délire. Les règles pour combiner les deux Bazar Bizarre se trouvent en page 6 (« Quand Bazar Bizarre rencontre Bazar Bizarre 2.0 »). Amusez-vous et gardez votre sang-froid !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2-8</p> <p>Durée : 20-30'</p> <p>Edition : Gigamic ; Zoch</p>
<p>N° 0300</p> 	<p><u>BOGGLE FLASH</u></p> <p>La version technologique du célèbre jeu de lettres ! Mélangez les 5 cubes lumineux pour former des mots ! 3 modes de jeu</p> <p>Jeu de réflexion</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 1 et plus</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Hasbro</p>
<p>N° 0313</p> 	<p><u>CALLISTO</u></p> <p>Un jeu de placement à la Blokus mais là les pièces doivent se toucher par les côtés. Lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pièce, la partie se termine. On compte le nombre de points présents sur les pièces restantes. Le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : University Games</p>

<p>N° 0184</p> 	<p><u>CARCASSONNE</u></p> <p>Replongez dans l'ambiance du Moyen-Âge du Sud de la France en partant à l'assaut de ses terres, chemins et villes. Développez la meilleure stratégie pour affirmer votre pouvoir. Déjouez les plans de vos adversaires et triomphez en contrôlant le plus de territoires.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 30 à 45'</p> <p>Edition : Filosofia</p>
<p>N° 0536</p> 	<p><u>CENTURY - LA ROUTE DES EPICES</u></p> <p>Il y a plusieurs siècles, le commerce des épices était le marché le plus important au monde. Il créa et détruit des empires, poussa de nombreux explorateurs aux confins de la terre à la découverte de nouveaux mondes. À cette époque, la valeur des épices rivalisait avec celle de l'or. Depuis l'Orient vers la Méditerranée, vous êtes à la tête de l'une de ces caravanes, en quête de richesse et de renommée.</p> <p>Dans Century, partez à la découverte des beautés de la route des épices et de ses marchés colorés. Laissez-vous capturer par des mécaniques de jeux simples et pures, combinées à un système de deck-building. Des choix cruciaux à faire à chaque tour, d'infinies stratégies possibles à chaque partie</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 30 à 45'</p> <p>Edition : Plan B Games</p>
<p>N° 0396</p> 	<p><u>C'ETAIT QUAND LA DERNIERE FOIS ?</u></p> <p>Il y a 2 semaines, 3 mois, un an...</p> <p>Répondez en secret à toutes sortes de questions. Consignez vos réponses sur votre disque. Plus les participants seront proches de la réponse donnée par le meneur de jeu, plus ils progresseront rapidement dans la partie. Un jeu créateur de convivialité, un vrai détonateur de rires !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 45'</p> <p>Edition : Tactic</p>
<p>N° 0628</p> 	<p><u>CLUEDO</u></p> <p>Le Docteur Lenoir, propriétaire du manoir Tudor, a été assassiné lors d'une soirée entre amis. Saurez-vous découvrir qui l'a tué, dans quelle pièce et avec quelle arme ?</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 60'</p> <p>Edition : Hasbro</p>

<p>N° 0620</p> 	<p><u>CORTEX CHALLENGE</u></p> <p>Challenge ton cerveau avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 9 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de tes capacités cérébrales : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests couleurs...</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Captain Macaque</p>
<p>N° 0267</p> 	<p><u>CRO-MAGNON</u></p> <p>Redécouvrez vos aptitudes ancestrales (mime, langage primaire, modelage et dessin au charbon de bois) pour faire deviner des mots aux autres joueurs et avancer dans cette aventure rocambolesque ! Seul l'hominidé qui évoluera jusqu'à l'homo sapiens remportera la partie !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 12</p> <p>Durée : 45'</p> <p>Edition : Bioviva</p>
<p>N° 0420</p> 	<p><u>CROSSING</u></p> <p>Une fois par an, dans la ville de Crossing, des pierres extrêmement précieuses apparaissent sur les champignons géants. Bluffez et rusez pour amasser plus de pierres précieuses que vos adversaires. Mais ne soyez pas trop gourmand et protégez-vous à temps de vos adversaires. Un jeu simple, rapide et drôle.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : JD Editions, Cocktail Games, Moonster</p>
<p>N° 0200</p> 	<p><u>DIXIT</u></p> <p>Un jeu d'imagination pour poètes en herbe : les joueurs doivent deviner et faire deviner des cartes illustrées. À chaque tour, un joueur, le conteur, choisit une carte et la décrit avec une phrase, un mot ou un son. Mais attention, pour marquer des points, la carte doit être trouvée seulement par une partie des joueurs. Le message doit donc être à la fois clair et crypté. À vous d'être inventif et malin ! En plus de devoir trouver le bon dessin, les autres joueurs doivent également choisir une carte dans leur main proche de la description du conteur. Le but est d'induire les autres en erreur. Une fois toutes les cartes récupérées, elles sont dévoilées par le conteur. Les joueurs ont la tâche de débusquer l'image du conteur.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Libellud</p>

<p>N° 0324</p> 	<p><u>DIXIT 2 - QUEST</u></p> <p>Avec cette extension comprenant 84 nouvelles cartes, vos parties de Dixit se renouvellent et explorent de nouvelles dimensions poétiques.</p> <p>N'attendez plus et embarquez encore dans une fantastique aventure !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Libellud</p>
<p>N° 0406</p> 	<p><u>DIXIT 3 - JOURNEY</u></p> <p>Extension comprenant 84 nouvelles cartes qui vient compléter les cartes du jeu de base DIXIT ou du jeu de base DIXIT ODYSSEY.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Libellud</p>
<p>N° 0407</p> 	<p><u>DIXIT 4 - ORIGINS</u></p> <p>Redonnez un souffle nouveau à vos parties ! jouez avec les cartes du jeu de base ou celles de l'extension. Vous pouvez aussi mélanger les 2 paquets. La partie s'arrête quand un joueur arrive à 30 points sur la piste de score.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Libellud</p>
<p>N° 0402</p> 	<p><u>DIXIT ODYSSEY</u></p> <p>"Dixit Odyssey" propose un matériel permettant de jouer jusqu'à 12 joueurs, de quoi promettre des parties mémorables. En plus des règles « classiques », les joueurs qui le souhaitent auront la possibilité de découvrir de nouvelles manières de jouer avec les cartes de "Dixit Odyssey", "Dixit" et "Dixit 2". Ces variantes introduisent des mécaniques différentes dont une règle en équipe.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 3 à 12</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Libellud</p>

N° 0512



FABULOSA FRUCTUS

Il était une fois une forêt merveilleuse qui regorgeait de fruits somptueux, dont les jus pouvaient être mélangés afin d'obtenir de délicieux cocktails.

A la recherche des fruits les plus savoureux, de sympathiques habitants de la forêt vous aideront dans cette quête. Gourmand et assoiffé, serez-vous le premier à obtenir vos jus Fabulosa ?

Un jeu à la mécanique en constante évolution. La partie commence avec une règle initiale relativement simple. Mais alors que vous enchaînez les parties, les mécaniques et votre expérience ludique évoluent.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 25'

Edition : Edge

N° 0586



FLAMME ROUGE

Dans le monde du cyclisme, la flamme rouge est un drapeau qui indique le dernier kilomètre : la dernière ligne droite, le moment où il faut tout donner !

L'excitation dans l'air est électrique tandis que les cyclistes complètent le dernier virage et sont en tête pour la ligne d'arrivée. Chaque équipe a utilisé ruse et habileté pour positionner leur sprinter pour ce moment, mais un seul en a fait assez pour arracher la victoire !

Est-ce que votre équipe mènera à l'avant ? Risque-t-elle l'épuisement ? Et si vous jouiez la sécurité dans le milieu du peloton ? Pourriez-vous surprendre tout le monde, en frappant de l'arrière ? Pouvez-vous planifier votre mouvement parfaitement ? Tout le monde peut courir, mais seuls quelques-uns deviennent champions !

Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de 2 coureurs : un rouleur et un sprinter. Le but est d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs cyclistes en jouant simultanément des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 4

Durée : 40'

Edition : Lautapelit

N° 0365



GOBB'IT

En plein cœur de l'océan brumeux, une étrange île aux climats multiples serait peuplée de curieux caméléons, tantôt proies, tantôt prédateurs, luttant jour et nuit pour leur survie.

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. Sur les cartes figurent 4 animaux, déclinés en 3 couleurs différentes. Les animaux se mangent entre eux par couleur et selon une chaîne alimentaire bien précise (le caméléon mange le mouchtik, le serpent mange le caméléon, le gorille tue les 3 autres).

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 3 à 8

Durée : 15'

Edition : Oldchap

N° 0517



HANABI

Vous êtes des artificiers distraits ayant mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il faudra vous entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe !

Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

Son originalité 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.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 30'

Edition : Asmodée

N° 0204



IDENTIK

Avec Identik, pas besoin d'être un artiste ! Un joueur maître d'œuvre décrit une illustration rigolote en donnant autant de détails que possible aux autres joueurs. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Plus ils reproduisent de détails mentionnés sur la carte de l'illustration, plus ils marquent de points. Surprises et fous rires garantis!

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 3 et plus

Durée : 45'

Edition : Asmodée

N° 0240



JAMAÏCA

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 mais 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.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 6

Durée : 30 à 60'

Edition : Gameworks

N° 0653



NOUVEAU!

JUST ONE

Jeu d'ambiance coopératif

Jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère ! Sans se concerter les joueurs devront trouver le meilleur indice pour aider le joueur actif à deviner le mot mystère. Soyez original car tous les indices identiques seront annulés ! Le joueur actif va maintenant essayer de deviner le mot mystère avec les indices restants.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 3 à 7

Durée : 20'

Edition : Repos Production

N° 0344



KABALEO

Un jeu de réflexion malin qui mélange bluff et stratégie. Vous devez empiler de petites pyramides colorées les unes sur les autres en vous assurant que votre couleur que vous êtes le seul à connaître est la plus présente tout en ignorant celle de vos adversaires.

A votre tour, placez une pyramide sur une pile. Cette dernière prend alors la couleur de la pyramide visible sur le dessus, mais dans le cas où deux pyramides de la même couleur se superposent alors les deux pyramides sont retirées du jeu. A la fin de la partie la couleur majoritaire est gagnante : toute l'astuce consistera à vous arranger pour que cela soit la vôtre !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Gigamic

N° 0195



KAKER LAKEN POKER

Un jeu de cartes pour amateurs de jeux d'ambiance, simples et légers.

Avec des règles expliquées en quelques secondes, ce jeu dynamique et rigolo consiste à se refiler des cartes animaux (Cafards, crapauds etc.) en évitant de se retrouver avec une collection de 4 animaux identiques.

Avec des parties rapides, et un thème propice à la rigolade, "Le Poker des Cafards" est un petit jeu d'apéro basé sur le bluff.

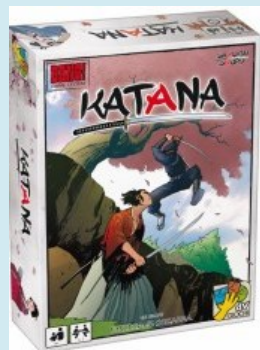
Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 6

Durée : 15 à 25'

Edition : Drei Magier Spiele

N° 0357



KATANA

Au pays du Soleil Levant, les samuraïs protègent le Shogun. Des Ninjas tentent de faire tomber l'empire, en trahissant si nécessaire. Les katanas sont sortis alors qu'un Ronin solitaire se prépare à la lutte et à sa revanche.

Chaque équipe (samouraï, ninja, ronin) doit remporter le plus de points d'honneur possible ou rester seule en jeu à la fin de la partie. Seul souci, les joueurs ne savent pas dans quel camp sont leurs partenaires. Parfois, une agression gratuite se révélera non seulement inutile mais aussi dangereuse pour votre propre faction.

Jeu basé sur le système du jeu BANG !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 3 à 7

Durée : 20 à 40'

Edition : Davinchi

N° 0062



KIPROKO



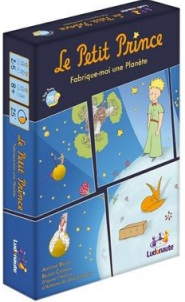
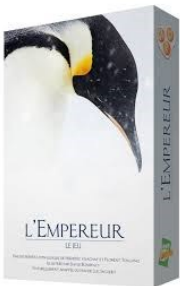
Faire deviner un mot sans crayon, sans parler, avec un matériel de dessin limité (perles et baguettes), tel est le défi que vous propose le jeu "Kiproko". Associé à un autre dessinateur avec qui vous n'aurez pas le droit de communiquer et sous la pression d'un sablier, vous allez tenter de faire deviner aux autres joueurs un ou plusieurs mots. Comment ? Tout simplement en posant chacun votre tour une perle ou une baguette sur la table... Soyez sur la même longueur d'ondes que votre partenaire pour que les autres joueurs puissent décrypter le plus vite possible votre chef d'œuvre collectif !!!

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 3 à 8

Durée : 30'

Edition : Cocktail Games

<p>N° 0526</p> 	<p><u>LA CHEVAUCHEE DES GRENOUILLES</u> QUE LE TOURNOI COMMENCE !</p> <p>Vous avez l'honneur d'être sélectionné pour la célèbre Chevauchée des Grenouilles et rendre hommage à vos ancêtres ! Traversez l'étang de la tribu des elfes, capturez des grenouilles et utilisez habilement leurs capacités pour tenter de remplir vos objectifs. Qui sera le grand vainqueur du tournoi ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/ joueuses : 2 à 4 Durée : 30' Edition : Matagot</p>
<p>N° 0409</p> 	<p><u>LE MOT LE PLUS COURT</u></p> <p>Soyez le plus rapide à trouver LE MOT LE PLUS COURT dans lequel figurent au moins les 3 consonnes sorties au lancer des dés. En famille jouez avec un dé "voyelles" en plus pour que les enfants... aient leur mot à dire : ils devront trouver un mot avec au moins 2 consonnes et la voyelle.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/ joueuses : 2 à 8 Durée : 10 à 15' Edition : Cocktail Games</p>
<p>N° 0338</p> 	<p><u>LE PETIT PRINCE</u></p> <p>Le Petit Prince vous rencontre et demande "S'il vous plait, fabrique-moi une planète." Ne vous y trompez pas, malgré ses airs charmants, Le Petit Prince est un vrai jeu tactique et hautement interactif, jouable par les adultes comme par les enfants. Chacun y construira une planète et choisira les objectifs qui lui rapporteront le plus de points en fonction de l'aménagement de sa planète. Bien entendu, tout serait simple si vos choix n'étaient pas limités par ceux de vos adversaires.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/ joueuses : 2 à 5 Durée : 25' Edition : Ludonaute</p>
<p>N° 0608</p> 	<p><u>L'EMPEREUR</u></p> <p>variante à partir de 5 ans</p> <p>L'Empereur vous plonge le temps d'une partie dans la vie d'un Manchot Empereur qui doit quitter sa colonie pour gagner l'océan où il se nourrira, avant de revenir à la colonie retrouver les siens. Votre instinct vous guidera pour choisir le bon chemin, éviter le blizzard et profiter de l'aide des autres. Mémoire et tactique seront indispensables pour gagner cette course !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/ joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Opla</p>

N° 0238



LES AVENTURIERS DU RAIL – EUROPE

Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, les Aventuriers du Rail Europe vous invite à bord d'une aventure ferroviaire sur le Vieux Continent. Collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes européennes. Plus longues seront vos routes, plus grand sera le nombre de points gagnés. Parcourir le réseau, atteindre ses objectifs et bloquer ceux des autres seront les moteurs des aventuriers du rail...

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 30 à 60'

Edition : Days of Wonder

N°0655



NOUVEAU!

LIGRETTO BLEU

Ligretto est un jeu où l'objectif est de poser vos cartes juste au bon moment et surtout avant les autres. Facile !!! sauf que tout le monde joue en même temps sur les mêmes tas de cartes. Il faut donc surveiller à la fois ses cartes en main, celles de son ligretto et le jeu qui se déroule devant vous à grande vitesse.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Schmidt

N° 0458



LOONY QUEST

« Dans le monde fantastique d'Arkadia, le vieux roi Fedoor n'a pas d'héritier. Il organise donc un championnat afin d'offrir son trône au meilleur aventurier du royaume. » Les finalistes devront traverser 7 mondes inconnus, peuplés de créatures déjantées et récolter un maximum d'XP. Loony Quest est un jeu basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace. Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront reproduire le meilleur tracé possible pour réussir les quêtes des 42 niveaux du jeu. Une fois terminé, les joueurs superposent leurs calques au-dessus du niveau en cours, pour vérifier si leurs tracés remplissent correctement la quête. Inspiré des jeux-vidéo, découvrez des mondes aux univers surprenants, jouez sur des niveaux 2D et 3D, échappez aux Loonies et aux Boss, évitez les malus, déclenchez les Special Stage et collectez un maximum de points d'XP pour remporter la victoire. Pensez à collecter les bonus pour ralentir vos adversaires... et on vous garantit qu'autour de la table, vous allez vous amuser !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 20'

Edition : Libellud

N° 0537



MAGIC MAZE

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, un mage, un guerrier, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze, le centre commercial du coin, tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour d'abord repérer les lieux labyrinthiques, puis trouver le magasin de prédilection de chacun et, enfin, situer la sortie. Afin de déjouer la surveillance des vigiles qui les ont à l'œil dès leur arrivée, tous les quatre réaliseront leur méfait simultanément pour ensuite se ruer vers la sortie. Tel est le plan... mais sera-t-il couronné de succès ?

L'une des grandes forces de Magic Maze résulte dans les 17 scénarios proposés qui apportent chacun ses spécificités. Ainsi, les joueurs peuvent jouer de longues heures sans tomber dans une routine qui viendrait diminuer l'intérêt pour le jeu. La jouabilité de Magic Maze est donc optimale.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 1 à 8

Durée : 15'

Edition : Sit Down !

N° 0659



NOUVEAU!

MAMMA MIA !

Mamma Mia ! est un jeu où vos talents de pizziolo sont susceptibles de vous aider...

Vous commencez votre carrière de pizziolo, les commandes arrivent ; apprenez à jongler avec les ingrédients pour servir un maximum de clients.

Votre capacité à bluffer, votre mémoire et votre bonne étoile seront les atouts de ce jeu drôle et savoureux !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 30'

Edition : Abacusspiele

N° 0125



MANGA MANGA

Allez braves héros, entrez dans l'arène et jouez des cartes en même temps !


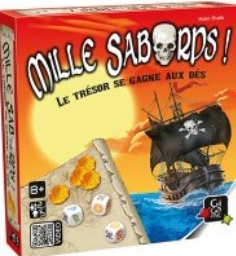
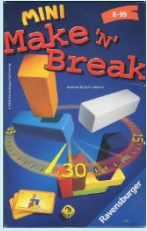

Les cartes sont distribuées. Chaque carte montre un héros d'une certaine couleur et un bouclier de la même couleur ou d'une autre. Une carte est retournée et montre par exemple un héros bleu muni d'un bouclier rouge. Chaque joueur doit alors se dépêcher de défausser une carte héros rouge. Si la carte comporte un bouclier jaune il faut alors défausser un héros jaune, etc. Le joueur qui se débarrasse de ses cartes le premier gagne un jeton de victoire. Celui qui en possède le plus gagne un jeton de consolation qui pourra être utile par la suite.

Jeu de règles

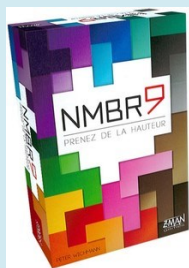
Joueurs/ joueuses : 2 à 6

Durée : 20'

Edition : Kosmos

<p>N° 0486</p> 	<p><u>MASTERMIND</u></p> <p>Le jeu de logique, déduction et concentration ! Vous ne serez plus seul pour deviner la combinaison de votre adversaire puisque cette nouvelle version admet jusqu'à 5 joueurs ! Essayez des combinaisons différentes à l'aide des billes de couleur, cumulez des points et trouvez rapidement la combinaison secrète de votre adversaire ! Le joueur avec le plus de points gagne !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 45'</p> <p>Edition : Parker</p>
<p>N° 0524</p> 	<p><u>MILLE SABORDS</u></p> <p>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 ! Réservé aux pirates qui n'ont pas froid aux yeux !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0245</p> 	<p><u>MINI MAKE N' BREAK</u></p> <p>Chaque joueur doit reproduire les constructions indiquées sur les cartes avant que le temps imparti ne soit écoulé. Le meilleur à ce jeu totalisera le plus de points en fin de partie.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 20 à 30'</p> <p>Edition : Ravensburger</p>
<p>N° 0268</p> 	<p><u>NINJAGO</u></p> <p>L'infâme Général Skeleton et ses guerriers ont envahi la forteresse Ninja ! Réussirez-vous à former une alliance contre les guerriers, trouver les armes en or et vaincre le Général ? La course est lancée pour empêcher le Général de s'emparer du pouvoir suprême !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15 à 25'</p> <p>Edition : Lego</p>

N° 0654



NOUVEAU!

NMBR 9

Lancez-vous dans une ascension vers la victoire ! Pour l'emporter, placez judicieusement vos tuiles Chiffre : plus elles sont à un niveau élevé, plus elles vous rapportent de points. Bâissez des fondations solides puis ériges des étages pour surpasser vos adversaires !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 1 à 4

Durée : 20'

Edition : Z-man Games

N° 0626



PANIC ISLAND

Bienvenue sur l'île Gouga ! A cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos. Seulement, un matin, le volcan entre en éruption ! Vite ! Il faut quitter l'île ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo ! Mais méfiez-vous, l'île est truffée de pièges ... Parviendrez-vous à vous échapper à temps ?

Original et dynamique, Panic Island propose une expérience de jeu coopérative en temps limité.

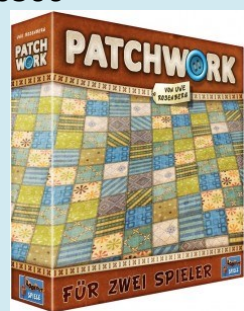
Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 1 à 8

Durée : 2'

Edition : Oldchap

N° 0506



PATCHWORK

Le patchwork était un moyen d'utiliser des chutes de tissu pour créer des vêtements ou des couvertures. C'est devenu maintenant une forme d'art, avec un choix méticuleux des tissus pour créer de magnifiques pièces...

Dans le jeu, deux adversaires s'affrontent pour créer de « magnifiques couvertures » mais les « chutes de tissu » disponibles ne s'ajustent pas facilement les unes aux autres. Saurez-vous « coudre » avec art votre patchwork en récoltant plus de boutons (les points) que votre adversaire ?

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2

Durée : 30'

Edition : Funforge

N° 0082



PENTAGO




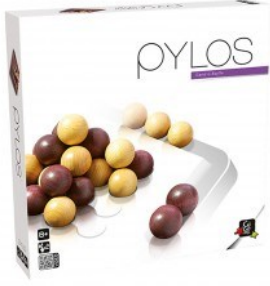
L'objectif de Pentago est simple. Etre le premier à aligner 5 billes ! Mais attention , sous cette apparente simplicité, se cache un mécanisme redoutable de plateaux pivotants qui transformera vos parties en casse-tête.





Jeu de règles


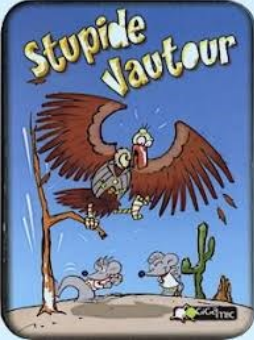


Joueurs/ joueuses : 2

Durée : 15'

Edition : Mindtwister Games

<p>N° 0216</p> 	<p><u>PERUDO</u></p> <p>Faites preuve de ruse et d'habileté pour tromper vos adversaires (accompagné d'une pointe de chance). Cachez vos 5 dés sous votre gobelet puis au top, secouez-le. Vous serez le seul à savoir quel tirage vous avez obtenu. C'est alors que le bluff peut commencer ! Le principe consiste à déterminer combien de dés d'une même face il y a sur l'ensemble des dés de tous les joueurs. Vous connaissez les vôtres mais saurez-vous déterminer ceux de vos adversaires selon leurs annonces, leurs attitudes et comportements ?</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 20 à 30'</p> <p>Edition : —</p>
<p>N° 0401</p> 	<p><u>POKER DES CAFARDS ROYAL</u></p> <p>Dans cette version Royale du Poker des Cafards, retrouvez les célèbres petites bêtes et découvrez parmi elles des têtes couronnées et 2 cartes spéciales particulièrement vaches.</p> <p>Bluff, mensonge forcé et perspicacité sont au rendez-vous !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 15 à 25'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0482</p> 	<p><u>PUZZLE FANTASY ORCHESTRA</u></p> <p>500 pièces</p> <p>Le plus : un poster fourni</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses :</p> <p>Durée :</p> <p>Edition : Djeco</p>
<p>N° 0637</p> 	<p><u>PYLOS</u></p> <p>Construire une pyramide de billes, en posant une bille par tour. Celui qui pose la dernière bille gagne la manche. Où est la subtilité là-dedans ? Mais c'est qu'on peut économiser des billes.</p> <p>Des principes simples permettent d'économiser : le plus économe gagne la partie en posant la dernière au sommet.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Gigamic</p>

<p>N° 0235</p> 	<p><u>QUARTO</u></p> <p>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 !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2</p> <p>Durée :</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0587</p> 	<p><u>QUEENDOMINO</u></p> <p>Développez le plus prestigieux des Royaumes en contrôlant champs de blé, forêts, prairies, lacs, montagnes, marais et villes. Amassez les pièces grâce à vos Chevaliers. Ne négligez surtout pas les villes : vous pourrez y construire des bâtiments qui vous permettront d'accéder à de nouvelles stratégies. Tentez d'obtenir les faveurs de la Reine et... prenez garde au Dragon !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Blue Orange</p>
<p>N° 0619</p> 	<p><u>ROI ET COMPAGNIE</u></p> <p>Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal !</p> <p>En lançant les dés à trois reprises pour remplir différentes conditions décrites sur les cartes, les joueurs pourront attirer de nouveaux habitants. En plus, des cartes spéciales leur permettront de bénéficier d'avantages. Mais attention aux voleurs et aux dragons ! Celui qui attire les meilleurs habitants remporte finalement la partie et permet à son royaume de prospérer !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Haba</p>
<p>N° 0416</p> 	<p><u>RUBIK'S CUBE</u></p> <p>Ce Rubik qui dispose de 4 rangées au lieu de 3, des centres qui bougent, conviendra aussi bien aux débutants qu'aux speedcubers.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 1</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition :</p>

<p>N° 0481</p> 	<p><u>SABOTEUR</u></p> <p>Saboteur est un jeu de bluff où chaque joueur possède un rôle secret. Soit vous êtes un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit 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... et faire gagner votre camp. Le but de chaque groupe étant contradictoire, il faudra alors jouer stratégiquement pour remplir son objectif sans se faire repérer.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 12</p> <p>Durée : 30'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0461</p> 	<p><u>STUPIDE VAUTOUR</u></p> <p>Au départ les joueurs ont tous les mêmes cartes en main. À chaque tour, une Souris (valeur positive) ou un Vautour (valeur négative) est mis en jeu. Tous les joueurs posent alors une carte de leur main, face cachée, puis la retournent simultanément. Pour gagner des points, ou éviter d'en perdre, il faudra avoir joué la carte la plus élevée. Mais attention, quand 2 joueurs ou plus posent une carte de même valeur, ces cartes sont immédiatement défaussées... pour le plus grand bonheur de leurs adversaires ! Il s'agit donc d'essayer de deviner quelle carte vos adversaires vont poser.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 5</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Amigo Spiele ; Gigamic</p>
<p>N° 0143</p> 	<p><u>SUPER BONNE PAYE</u></p> <p>Le but est de gérer son 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.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 35 à 45'</p> <p>Edition : Hasbro</p>
<p>N° 0373</p> 	<p><u>SUSPEND</u></p> <p>Suspend est un jeu familial dans lequel les joueurs doivent accrocher des barres sans faire tomber la structure. À chaque ajout, l'équilibre est décalé, la difficulté augmente et la sculpture se transforme. ...</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs/ joueuses : 1 à 4</p> <p>Durée :</p> <p>Edition :</p>

N° 0651



NOUVEAU!

TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA

Taco, Chat, Bouc, Cheese, Pizza, Taco, Chat, Bouc, Cheese, 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 défausse complètement frénétique et farfelu.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 8

Durée : 10'

Edition : Blue Orange

N° 0317



TADAAAM

Ce jeu de dessins qui se joue avec des demi-équipes éphémères permet d'obtenir des résultats assez improbables. Chaque joueur va avoir quelque chose à dessiner (un objet, une personne, un concept...) mais il ne pourra en faire que la moitié.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 4 à 9

Durée : 30' Edition : Repos production

N° 0514



TAKENOKO

Un jeu où il faut avoir la main verte : vous incarnez un jardinier japonais qui a la lourde tâche d'aménager les jardins impériaux. L'Empereur du Japon vient de recevoir de la Chine, un grand panda. Le sort de l'animal, symbole de paix entre ces deux empires, est très important. Il faut en prendre soin en lui apportant tout le confort dont il a besoin. En tant que jardinier au service de l'Empereur, votre délicate mission est de veiller au bien-être de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Mais attention, le panda est glouton et votre travail sera ardu !

Un jeu où il faut satisfaire l'empereur : Pour remplir pleinement votre mission et recueillir les faveurs de l'empereur, vous devrez cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou.

Un jeu où il faut composer avec la météo : elle jouera un rôle majeur dans votre progression. Elle sera votre meilleure alliée et vous épaulera dans votre mission. Matérialisés par un dé, les effets de la météo sont multiples et variés mais vous donneront toujours un petit coup de pouce.

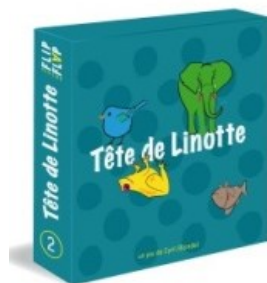
Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 4

Durée : 45'

Edition :

N° 0491



TETE DE LINOTTE

Des animaux défilent sous vos yeux ! Qui saura les retenir au mieux ? Les cartes présentent 4 animaux, dans 4 couleurs différentes. Au début du jeu, 5 cartes sont retournées. Tous les joueurs doivent alors répondre simultanément à une question indiquée sur le verso au sommet du paquet ! La question fait appel à votre mémoire car elle concerne directement les cartes que vous venez de visualiser ! (exemple : y'a-t-il plus de cartes Eléphant que de cartes Grenouille ? Quel est l'animal de la deuxième carte ? Etc.). Avec votre carte vote, optez pour la réponse que vous croyez bonne. Plus l'ensemble des joueurs donnent de bonnes réponses, plus on ajoute de cartes, plus la partie se complique... Le premier joueur qui gagne 5 cartes remporte la partie.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 8

Durée : 15'

Edition : Flip Flap Editions

N° 0502



THE BIG IDEA

Créez d'aussi belles inventions que « la tronçonneuse musicale pour enfant », « la perruque liquide », « le majordome lumineux » et vendez-les aux autres grâce à d'imparables arguments marketings.

Pour ce faire, le jeu se joue avec deux paquets de cartes distincts et complémentaires :

- Les cartes « choses » allant des légumes au satellite en passant par la voiture, le pantalon ou encore le poulet...

- Les cartes « qualificatifs » permettant de caractériser une invention pour la rendre « extraordinaire », « pour enfant », « sexy », « au chocolat », « volante » ...

Au début d'un tour chaque joueur reçoit 3 cartes de chaque paquet. En panachant de une à six cartes et en les associant comme bon lui semble, il va mettre au point une invention qu'il garde secrète. Une fois les joueurs en possession de leur invention, ils vont la présenter à grands renforts d'arguments géniaux (la plupart du temps complètement spécieux et de mauvaise foi) et d'effets de manches dramatiques bien sentis pour en faire l'invention du siècle à élire.

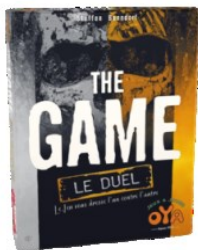
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 3 à 6

Durée : 25'

Edition : Funforge

N° 0621



THE GAME - LE DUEL

Vous et votre adversaire avez chacun une pioche à épuiser. Pour cela, vous pouvez poser vos cartes sur vos piles ou sur les piles de votre adversaire. Mais le jeu est machiavélique : sur vos piles, vous empilez vos cartes dans l'ordre croissant ou décroissant. En revanche, une carte posée sur une pile adverse doit obligatoirement aider votre adversaire. Alors pourquoi joueur sur les piles adverses ? Parce que le jeu est diabolique : pour refaire votre main, c'est le seul moyen.

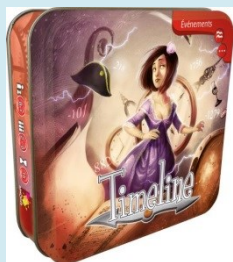
Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2

Durée : 20'

Edition : Oya

N° 0362



TIMELINE : EVENEMENTS

L'assassinat de J.F.K, la chasse aux sorcières, la dernière Croisade... Saurez-vous placer tous ces évènements correctement sur la ligne du temps ?

Chacun son tour, un joueur tente de poser l'une de ses cartes dans l'interstice temporel adéquat. Le but étant de se débarrasser de toutes ses cartes.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 8

Durée : 15'

Edition : Asmodée

N° 0281



TIME'S UP FAMILY

Le jeu se joue en **équipes** et se déroule en **4 manches** dans lesquelles vous devrez faire deviner à votre partenaire le plus possible de personnalité sur les 40 qui auront été choisies pour la partie. À chaque fois que vous serez l'orateur, vous aurez 30 secondes pour accomplir votre mission.

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 4 à 12

Durée : 30'

Edition :

N° 0452



TRIOMINOS TURBO

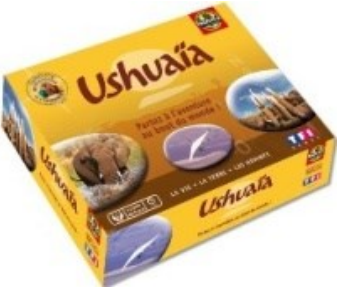


Triominos Turbo révolutionne la façon de jouer au Triominos ! La partie devient une course folle contre le Trio-minuteur. Tout le monde joue simultanément et tente de se débarrasser des ses pions avant les autres... Poser un pion permet de réinitialiser le minuteur. Surtout ne laissez jamais le compte à rebours s'écouler complètement, sinon c'est l'ensemble des joueurs qui est pénalisé !... Il va falloir être réactif et se débarrasser de tous ses Triominos avant les autres !

Jeu de règles

Joueurs/ joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Goliath

<p>N° 0270</p> 	<p><u>USHUAÏA</u> Partez à l'aventure au bout du monde !</p> <p>Explorateur·rice passionné·e par les merveilles de la Terre, vous parcourez le monde à la découverte des plantes, des animaux et des êtres humains qui peuplent la planète.</p> <p>En kayak, montgolfière ou encore hydravion, vous essayez de rejoindre le plus vite possible votre destination finale en répondant à des questions sur la nature ou en jouant des cartes Aventure. Saurez-vous accomplir votre mission ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : 45' Edition : Bioviva</p>
<p>N° 0259</p> 	<p><u>WAZABI</u> Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile !</p> <p>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 défausser. 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 !</p> <p>Un jeu tout simple de chance et de réflexion qui se joue rapidement et n'importe où.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : 20' Edition : Gigamic</p>
<p>N° 0451</p> 	<p><u>YAHTZEE DES MOTS</u> Des lettres sur les dés et un sablier, voilà qui renouvelle le plaisir du jeu Yathzee. Jetez les dés et gardez ceux que vous voulez pour composer un mot du nombre de lettres demandées ou plusieurs selon les niveaux en un temps limité.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 et plus Durée : 30' Edition : Mb Jeux</p>

N° 0480



YESSS !

2 modes : coopératif et compétitif

Seule la communication entre les personnes sauvera l'humanité d'elle-même ! Le professeur Emmet BLUE, savant un peu fou mais génial, en est convaincu. Il a donc inventé une expérience pour augmenter notre compréhension mutuelle : ses étudiants doivent traduire une association de deux images en un seul et même concept, susceptible d'être compris par les autres. Serez-vous les plus brillants disciples du professeur BLUE ?

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 à 7

Durée : 5 à 30'

Edition : Blue Cocker