

CENTRE SOCIAL
L'AGORA
 ANIMATHEQUE



Nouveauté



ANIMA'DRIVE

Le catalogue de jeux de
 l'Animathèque



Centre Social l'Agora
 361 rue Saint Nicolas
 50400 Granville
 cs.lagora@ville-granville.fr
 02.33.50.96.06



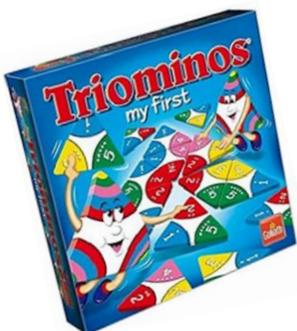
L'Animathèque
 202, rue Paul de Gibon
 50400 Granville
 animatheque@ville-granville.fr
 02.33.61.98.98





Les règles du jeu

- Être adhérent ou le devenir (c'est très simple !)
- Réserver par téléphone au 02.33.61.98.98 ou par mail animatheque@ville-granville.fr
- Maximum 2 jeux pour 3 semaines



JEUX 0 - 6 ANS



Allez les escargots

Réf : A-00

Un premier jeu de parcours qui initie les plus jeunes aux premières règles de jeu de société (reconnaitre les couleurs, attendre son tour, respecter celui des autres...). Un grand classique que petits et grands adorent ! A vos marques... prêts ? Rampez !



Abeilles et Coccinelles

Réf : A-00-1

Former une rangée de 3 figurines semblables, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

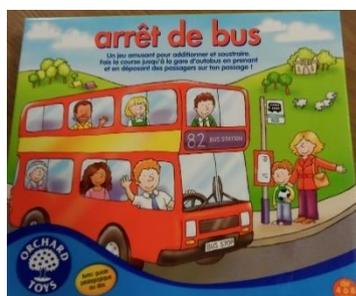


Accessoires de jardin « Little People »

Réf : A-00-2

Tout un monde à découvrir...

Jeu symbolique, et d'imitation.



Arrêt de bus

Réf : A-01

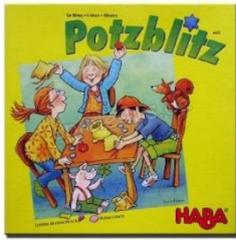
Un simple jeu d'addition et de soustraction. Avec des couleurs vives. Un best-seller en Angleterre. Prend un pion et jette les dés pour te déplacer sur le plateau tout en comptant les passagers qui montent et descendent de ton bus. Le gagnant est celui qui a le plus de passagers en arrivant à la gare routière.



Attrape-les

Réf : A-02

Attrape-les ! Qui attrapera le plus d'images ? Les dés comportent les mêmes motifs que les petites cartes illustrées. Après avoir jeté les dés, il faut réagir très vite pour attraper la bonne carte.



A tâtons « Pötzblitz »

Réf : A-02-1

Le but du jeu est de récupérer le plus de cartes. Pour cela il faut être le premier à trouver dans le sac, bien sûr, sans regarder, l'objet désigné par la carte retournée.



Au Marché !

Réf : A-03

C'est parti pour aller faire les courses au marché. Chacun d'entre vous a une liste de courses indiquant des choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage. Les enfants peuvent en plus jouer librement avec les accessoires et essayer de nombreux jeux de rôles.



Le Bal masqué des coccinelles

Réf : A-05- 2

8 petites coccinelles rêvent de se rendre au bal masqué. Pour cela, elles doivent se déguiser de points multicolores sur le dos. Tous les enfants doivent se réunir pour aider les coccinelles à se déguiser vite, avant que les fourmis ne viennent gâcher la fête !



Bilibo

Réf : A-05 -5

Une boîte qui ouvre d'inimaginables possibilités !

La boîte Bilibo laisse les enfants trouver leurs propres jeux. Dessiner la base de jeu sur un carton et utiliser les jetons comme pions ou monnaie de jeu.



Boa Bella

Réf : A-06

Jeu d'enfilage de perles et de manipulation. On commence par l'enfilage des perles sur la langue du serpent. Ce dernier avale les perles qui sont ensuite cachées dans son ventre en tissu. L'enfant doit alors sentir par le toucher la forme des perles et retrouver la carte correspondante. Une fois qu'il pense avoir découvert les bonnes formes, le serpent recrache les perles et on vérifie.



Choco

Réf : A-07

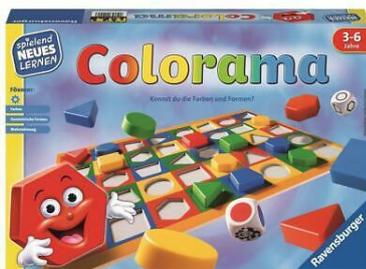
Clique sur le dé pour savoir si tu dois trouver une cacahuète ou une cerise, puis retourne un Choco ! Récupère plus de morceaux de Choco que les autres joueurs pour gagner la partie, mais attention à la fourmi gourmande !



Comptons les petits poissons !

Réf : A-10-1

Comptons les petits poissons Plein de poissons multicolores évoluent dans le bassin - à la grande joie des phoques qui s'amuse autour du bassin. C'est à celui qui parviendra à en pêcher le plus.



Colorama

Réf : A-11- 1

Cercles rouges, carrés jaunes, triangles bleus - un pêle-mêle coloré ! Les dés montrent un carré et la couleur bleue : qui trouve un carré bleu ? Où est la case correspondante sur le plan de jeu ? C'est ici qu'il faut déposer le pion. Celui qui a placé tous les pions sur le plan en premier remporte la partie.



Drôle de clown

Réf : A-15

Chaque joueur reçoit : 1 paire de chaussures de clown, qu'il pose devant lui sur la table. Puis chacun construit sa tour à empiler en suivant exactement l'ordre. Tous les joueurs se mettent alors à empiler leurs pièces, tous en même temps, et chacun avec ses propres pièces.



Echelle et Toboggan

Réf : A-17

On fait tourner une aiguille sur le tourniquet des chiffres et on avance son personnage du nombre de cases indiqué. Si on arrive au pied d'une échelle, on grimpe jusqu'à la case en haut de l'échelle. Si on arrive en haut d'un toboggan, on glisse jusqu'à la case en bas du toboggan.

Le vainqueur est le joueur qui atteint la case 100 le premier.



Fanta Color « Piquage »

Réf : A-17-1

Les mythiques clous permettent de reproduire des mosaïques et des dessins colorés.

Activité amusante, créative et éducative, qui stimule la sensibilité chromatique, entraîne la coordination yeux-mains et développe les capacités de manipulation.



Jardin Fleuri – Flower Garden

Réf : A-18-2

Chaque joueur possède une partie du jardin.

Le but est de planter des tiges et d'y coller un maximum de pétales magnétiques différents.

À son tour, chaque joueur lance le dé action : ajouter un pétale, prendre un pétale adverse, ajouter une tige ou reconstituer la chenille, qui une fois terminée indique la fin de la partie.

Le joueur qui compose le plus de fleurs multicolores gagne.



Fut-fut

Réf : A-19

L'écureuil Fut-Fut cueille et cache, en prévision de l'hiver, des pommes de pin. Aide-le à les retrouver dans les branches de l'arbre et ramasses-en le plus possible pour gagner la partie.



Halli Galli Junior

Réf : A-21

Les joueurs posent des cartes Clown multicolores sur la table. Lorsque deux clowns rieurs de même couleur sont visibles, il faut vite sonner la cloche. Le joueur le plus rapide reçoit alors tous les clowns retournés. Mais attention aux clowns tristes qui gâchent la fête en vous faisant perdre des cartes !



Jardinage

Réf : A-22

Fertiliser son tas de fumier. Pour cela, il faut inviter les vers de terre et éviter les choses qui leur font peur. C'est un jeu coopératif où les pions jardiniers appartiennent à tous et où tout le monde gagne ou perd ensemble.



Jeu d'encastrement éléphant

Réf : A-22-1

Défi pour petits amateurs de cascade ... Stimule la motricité fine et la persévérance.

Les cartes imprimées des deux côtés proposent des modèles de différents degrés de difficulté.



Jeu de Nains

Réf : A-23

Les enfants vont s'amuser à retrouver les nains en fonction des couleurs de leurs vêtements ou de détails comme les objets qu'ils ont dans la main.



Jeu & Puzzle - Ecole Maternelle « Spiel & Puzzle »

Réf. A-24-4

Ce jeu et puzzle comprend trois idées de jeu. Première journée à la maternelle :

- un jeu de classement pour enfants dès 2 ans
- un jeu de dé simple pour enfants dès 3 ans
- un puzzle demandant aussi une bonne observation pour enfants dès 4 ans : qui va découvrir les différences entre le puzzle et le modèle ?

Jeu et Puzzle - Dentines

Réf : A-24-5



Ce jeu et puzzle comprend trois idées de jeu.

- un jeu de classement pour enfants dès 2 ans : différents aliments ainsi que la dentine doivent être classés selon les découpes du plateau de jeu.
- un jeu de dé simple pour enfants dès 3 ans : celui qui aura de la chance en lançant le dé pourra enlever le dernier aliment posé et gagner.
- un puzzle demandant aussi une bonne observation pour dès 4 ans : qui va découvrir les 10 différences entre le puzzle et le modèle ?



Jeu à enfiler

Réf : A-24-6

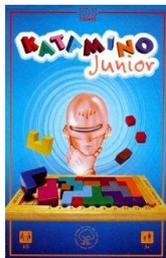
Jeux de couleurs : Colorino et anneaux multicolores



Jeu des poulettes

Réf : A-24-7

Jeu de parcours, aide ta poulette à retrouver sa liberté ! Sois le 1^{er} à arriver en évitant de tomber sur le poulailler ! Jeu idéal pour apprendre les couleurs et les chiffres.



Katamino Junior

Réf : A-25-1

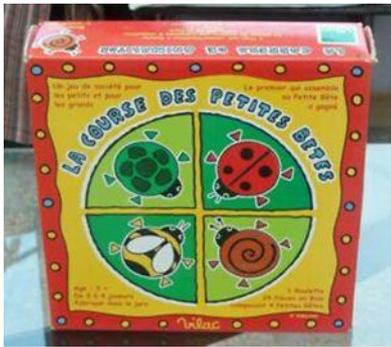
Jeu de réflexion et de manipulation, adapté à tout âge. Il permet d'acquérir les 1^{ères} notions de géométrie dans l'espace, et développe logique et sens de l'observation.



La ronde de l'éléphant «Hoppla éléphant»

Réf : A-26

Chaque joueur joue son éléphant à travers le magasin de porcelaine. Si l'éléphant passe à côté d'un élément de vaisselle sans le faire tomber, le joueur gagne cet élément. Lorsque l'éléphant a terminé son parcours, on compte les éléments et celui qui en a le plus est déclaré "grand vainqueur".



La course des petites bêtes

Réf : A-26-1

Chaque joueur tourne la roulette. Il en suit les instructions pour savoir quelle partie du corps de son animal il a le droit d'ajouter à son assemblage. Le gagnant est le 1^{er} à reconstituer sa petite bête.



Famille Boubouille

Réf : A-29

Très simple : être le 1^{er} à reconstituer son bonhomme.

On tourne une roulette et on peut prendre l'élément sur lequel on tombe sauf si on l'a déjà alors on passe son tour.



La ronde du fermier

Réf : A-29-1

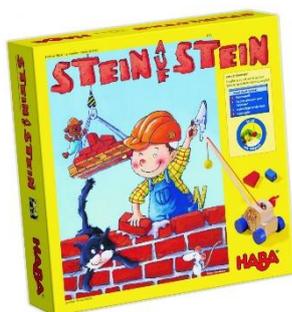
Un jeu de coopération, car ici il n'y a pas 1 gagnant, mais des gagnants. Les enfants doivent s'entraider mutuellement pour nourrir les animaux de la Ferme.



Little Coopération

Réf : A-30-1

Sur la banquise, 4 petits animaux tentent de regagner leur igloo. Attention car le pont de glace menace de s'écrouler. Un jeu qui se joue en coopération pour apprendre à jouer et à gagner tous ensemble.



Le Chantier «Stein Auf Stein»

Réf : A-31-2

Différentes règles de jeu : Construction avec une "vraie" grue.

1- Jouer sans suivre la règle 2- Lancer le dé et attraper avec la grue aimantée un bloc de la couleur 3-Variante "mètre". 4-Variante "tour". 5-Variante "maitre d'ouvrage"



Le petit Lynx

Réf : A-32-2

Jeu de compétition passionnant pour les tout-petits, où chaque joueur essaie de repérer, parmi les différentes silhouettes, les images.



Jeu de l'arbre « plateau bois »

Réf : A-33-2

Le but est de compléter son arbre. Un dé de couleur détermine l'arbre concerné et l'autre dès le nombre de pommes à ajouter ou soustraire.



Le Verger

Réf : A-34

Jeu de coopération. Jouer tous ensemble contre le corbeau. Les enfants gagneront ensemble, ou perdront ensemble ! Le principe du jeu coopératif permet d'apprendre la solidarité et l'esprit d'équipe.



Les Bolides « Flinke Flitzer »

Réf : A-35-1

C'est la couleur du dé qui va déterminer quelle voiture quittera le carrefour et ira filer sur le bon parking. Mais attention, si une voiture de la couleur lancée se trouve déjà sur le parking ...



Le Mambo des coccinelles

Réf : A-35-2

Qui va récolter le plus grand nombre de pions ?

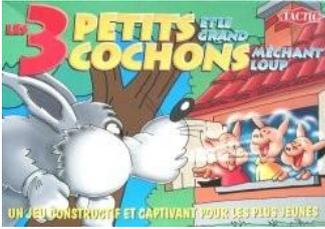
Les joueurs lancent le dé et placent les pions sur les coccinelles en fonction du tirage.

Quand toutes les taches des coccinelles sont recouvertes celui qui tire le 1^{er} le nombre de tache, empoche les pions.

Le gagnant est celui qui a récolté le plus grand nombre de pions.

Les 3 petits cochons

Réf : A-39



Il faut construire d'abord une maison en paille, puis une maison en bois, et pour gagner obtenir la maison en briques. Si l'un des joueurs obtient un loup aux dés, il prend alors le loup souffleur et a 1 essai pour tenter de "souffler" sur la maison d'un de ses adversaires. Si le loup réussit à renverser la maison, le joueur qui la possédait recommence à jouer depuis le début.

Les nains sauteurs

Réf : A-39-1



Un jeu de saut au tremplin.

Placer un nain sur le tremplin et frapper avec le doigt pour le projeter de manière à ce qu'il atterrisse dans un trou de la même couleur.

Le joueur qui réussit, gagne 10 points.

Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points

Loko-Motive « Loko motive »

Réf : A-41-1



Le joueur pourra faire avancer sa locomotive si et seulement s'il parvient à retrouver, au milieu, le motif identique à celui du rail qu'il veut franchir. S'il y parvient, il peut retourner le motif se trouvant devant sa loco et avancer. Le 1^{er} arrivé a gagné et a le droit de sonner la cloche !

Loto des odeurs

Réf : A-43



A jouer en devinettes simples avec les plus jeunes, en loto avec les plus grands qui s'amuse tout autant.



Loup y es-tu ?

Réf. : A-43-1

Les enfants essaient de ramasser des éléments de la forêt (Champignons, fleurs, fraises, etc.) avant que le loup ne soit entièrement habillé. Trois façons différentes de jouer sont proposées : En coopération, tous contre le loup. Les uns contre les autres mais toujours contre le loup.

Un jeu de hasard et de coopération ...



Ludo « petits chevaux »

Réf : A-44

Traditionnel jeu des Petits chevaux, s'adresse aux enfants dès 4 ans et aux adultes. Jeu de société incontournable. Se joue de 2 à 4 joueurs.



Mémo géant « scène de la vie »

Réf : A-52

Mémory pour les petits à partir de 2 ans



Mémo Drôle de petites bêtes « coffret bois »

Réf. : A-52-1

Jeu de mémorisation de la série « Drôles de Petites Bêtes ». Les enfants s'amuseront à retrouver chaque personnage et son accessoire pour former des paires.



Mémo-Mime

Réf : A-53

Être le dernier joueur à pouvoir répéter sa séquence de mimes sans faute.



Mes 1^{er} jeux - Abella l'Abeille

Réf : A-55-2

Aidons Abella l'abeille à fabriquer suffisamment de miel pour remplir tout son pot.



Mes 1^{er} jeux - Premier Verger

Réf : A-55-3

Grâce à ce jeu coopératif, version simplifiée du célèbre jeu "Le verger" spécialement conçue pour les enfants à partir de 2 ans, votre tout-petit s'initie aux jeux de société, apprend à reconnaître les couleurs et à suivre les règles comme ses aînés. Qui du corbeau ou des joueurs récoltera en premier tous les fruits ?



Mes 1^{er} jeux - Pyramide d'animaux de la ferme

Réf : A-55-4

Les animaux de la ferme sont en pleine démonstration artistique : qui pourra poser la poule sur le mouton ? Et le chien pourra-il venir se percher par-dessus ?



Mes 1^{er} jeux -- Noisette range !

Réf : A-55-6

Le petit chat Noisette sait jouer... mais ranger, très peu pour lui. Il compte un peu trop sur l'aide de votre enfant ! Une fois l'armoire en 3D assemblée, débutez par une phase de jeu libre pour qu'il se familiarise avec les plaquettes de jouets.



Mikado Horizontal

Réf : A-56

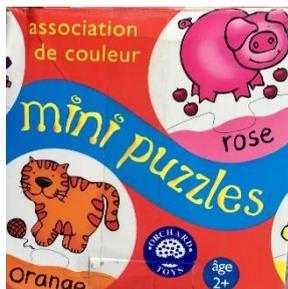
Un mikado original qui consiste à retirer du cadre les pièces 1 à 1 sans faire bouger les autres pièces, jusqu'à ce que le ressort se détende



Mimes et compagnie

Réf : A-57

Mime et Compagnie incite les enfants à faire preuve d'imagination, les aide à gagner confiance en eux et développe leur sens de la communication. Le but du jeu est d'effectuer un parcours en réalisant différentes actions en fonction des cartes tirées. Ces actions peuvent être de jouer un rôle ou de mimer un animal



Mini Puzzle Association des couleurs

Réf : A-58

16 puzzles de 2 pièces.

« mot et couleur »



Mon jeu de chiffres en mousse T'Choupi

Réf : A-59-5

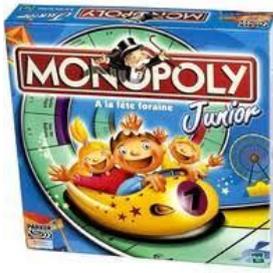
Jeu pour découvrir les chiffres et les couleurs avec T'choupi Puzzles 4 pièces et planches de jeu à compléter avec des formes en mousse.



Mon jeu de lettres en mousse T'Choupi

Réf : A-59-6

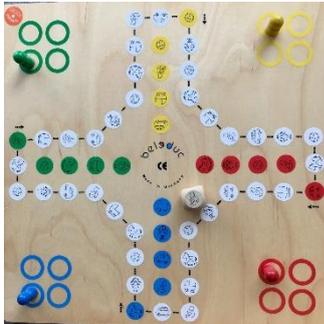
Jeu pour découvrir les lettres et les mots avec T'choupi Puzzles 4 pièces et planches de jeu à compléter avec des formes en mousse



Monopoly Junior A la fête foraine

Réf : A-60

Le célèbre Monopoly en version simplifiée pour les plus jeunes.
(45mn de jeu).



Multi-jeux « plateau bois »

Réf : A-61

Grâce à l'utilisation de symboles courants, dans l'environnement quotidien de l'enfant, même les tout-petits peuvent jouer sans connaître les chiffres.

Le gagnant est celui ayant le 1^{er} amené ses 4 pions à l'arrivée



Nounours en voyage « plateau bois »

Réf : A-62-1

Pour que les nounours soient bien armés pour affronter ce grand voyage, vous devez les aider à faire leur valise.

Quand vous avez trouvé les objets, dont ils ont besoin, le bonnet et l'écharpe... le voyage peut commencer.

Le gagnant est celui dont la valise est la première à contenir les 3 ensemble.



Mon 1^{er} Qui est-ce ?

Réf : A-62-5

Retrouver le personnage mystère de son adversaire en lui posant les bonnes questions.



Pépé le Pilot « Pépé Postflieger »

Réf : A-66

Jeu de mémoire et d'habileté

Celui qui a une bonne mémoire peut aider Pépé à trouver les paquets correspondant aux couleurs des dés. S'il a trouvé, il peut charger les ailes de l'avion et décoller. La destination est donnée par le dé-symbole



Petit Savant Junior

Réf : A-67

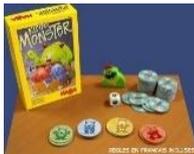
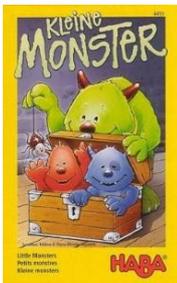
Apprendre en s'amusant. Jeu classique adapté à tous les enfants en âge préscolaire. 12 fiches proposant 24 activités ludo-éducatives et un pupitre électronique pour grandir en s'amusant !



Petit Poucet

Réf : A-67-1

Le joueur doit avancer du nombre de cases indiquées, puis agir en fonction de la case sur laquelle il s'arrête : prendre des pièces d'or à l'ogre, passer son tour suivant etc... Mais attention, tomber sur la case cloche trop souvent réveillera l'ogre ! Les joueurs gagnent ensemble s'ils récupèrent toutes les pièces de l'ogre avant qu'il ne se réveille.



Petits monstres « Kleine Monster »

Réf : A-67-3

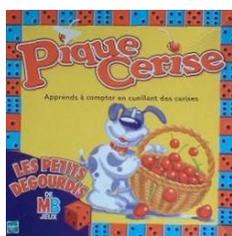
Être le plus rapide à attraper le drôle de bonhomme, quand ce dernier apparaît sur le dé. Jeu de mémoire et de rapidité destinés aux plus jeunes, à partir de 5 ans. Avec des variantes plus calmes pour les plus petits.



Picmi Monsieur Madame

Réf : A-68-1

Jeu d'observation et de rapidité. Les joueurs observent les cartes et attrapent le personnage Monsieur Madame le plus représenté dessus (ou le moins, on peut faire varier la règle comme on le souhaite).



Pique Cerise « apprends à compter »

Réf : A-69

Remplir le premier son panier de cerises



Plouf ! Plouf ! Grenouille ! XXL

Réf : A-71

De la longueur du parcours dépendra la durée de la partie. Une fois sur la ligne de départ, chacun va extraire de la boîte un bâtonnet.

Ceux-ci sont de différentes longueurs que l'on ne découvre qu'une fois retirés du support. La longueur du bâtonnet sera celui de votre bon. Mais attention, si vous tirez le bâtonnet au bout rouge, vous perdez votre tour ! La première grenouille à franchir la ligne d'arrivée remporte la partie ! Coa !

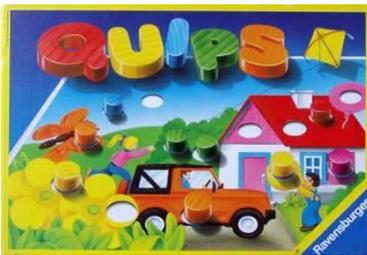


Puzzle – Les chats dans leur salon

Réf : A-74-3

24 pièces de puzzle

Maman et Papa chat avec 8 petits châtons



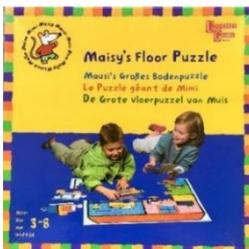
Quips

Réf : A-76-2

Qui parvient à placer les bonnes pierres de couleur dans les cases correspondantes ?

Chaque enfant a son propre tableau et doit veiller à ce que les pierres de bois colorées atterrissent dans le bon champ. En outre, la perception et la motricité fine sont favorisées.

Celui qui a rempli son image gagne le jeu.



Puzzle géant – Mimi

Réf : A-76-3

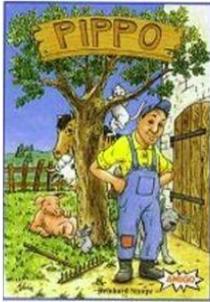
16 grandes pièces de puzzle pour les petits doigts



Rafle des chaussettes « Socken Zocken »

Réf : A-77-2

"Dans l'armoire, tout est sans dessus dessous, le monstre aux chaussettes vient à nouveau de mettre tout sens dessus dessous dans l'armoire ! Qui va trouver les bonnes paires de chaussettes dans ce pêle-mêle ?



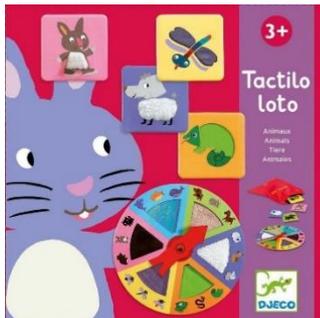
Pippo « Solche Strolche »

Réf : A-79-1

Dans un premier temps, il faut identifier l'animal manquant et la couleur manquante.

Puis être le premier à montrer l'animal qui manque dans le tas exposé en criant son nom.

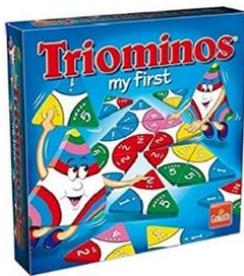
Ex : Si sur la carte figure un chien jaune, une vache violette, un cheval bleu, et un cochon vert; il faudra retrouver le plus rapidement possible ... le chat rouge !



Tactilo Loto

Réf : A-79-2

Lancer la roue et retrouver tactilement un ours tout doux, un mouton frisé ou encore un lézard râpeux, tel est le défi pour les plus petits !

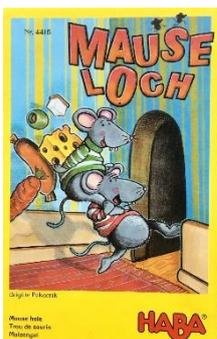


Triominos My First

Réf : A-84

Déclinaison pour les enfants, du jeu de domino, Triominos.

Ce jeu permet aux enfants de reconnaître et de manipuler les couleurs et les chiffres tout en s'amusant !!!



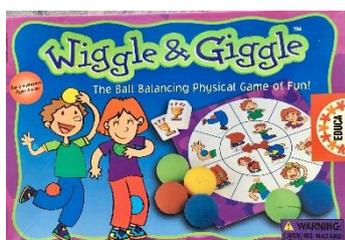
Trou de souris « Mause Loch »

Réf : A-84-2

Jeu d'adresse

Quel joueur va arriver en 1^{er} avec son équipe au trou de souris ?

6 souris doivent transporter un tas de bonnes choses d'un trou à l'autre. Si la couleur du dé correspond à la couleur de l'une des souris, on a le droit de poser une nouvelle souris devant les deux siennes et de déplacer la tranche de fromage.

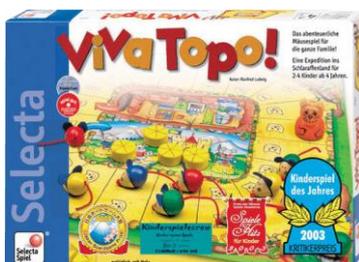


Wiggle et Giggle

Réf : A-84

Un bon jeu d'équilibre plutôt réservé aux jeunes acrobates.

Il s'agit en effet de coincer des objets sous les bras, sous le menton et à d'autres endroits incongrus.



Viva toppo !

Réf : A-85

Accumuler le plus de parts de fromage. Si une souris réussit à faire un tour de plateau, elle empoche un fromage entier, mais attention, deux côtés du dé font avancer le chat d'une case et si celui-ci rattrape ou dépasse les souris, il les mange ! En plus, dès que le chat a effectué un tour du plateau, il avance de deux cases à chaque fois.



Pique plume « Zicke Zacke »

Réf : A-86

+ extension

Chacun va essayer d'avancer le plus possible pour sauter devant les concurrents pour leur voler leurs belles plumes et s'en parer.

Pour avancer d'une case, on choisit une des pièces du poulailler et on la retourne. Si la tuile représente le même dessin que la case précédent votre animal ; vous avancez d'une case.

Si vous arrivez à sauter par-dessus une poule ou un coq adverse qui possède une ou plusieurs plumes, vous les lui volez.



Zimbanimo

Réf : A-87

Trois jeux de cartes différents pour s'amuser avec les chiffres et la notion de nombre : *Memonimo* (jeu de Memory traditionnel), *Plus ou moins nombreux* (jeu de suites) et *La Bataille*. En jouant et en s'amusant, les enfants vont rapidement être capables de dénombrer, connaître la suite des nombres de 1 à 12, les comparer et les ranger.

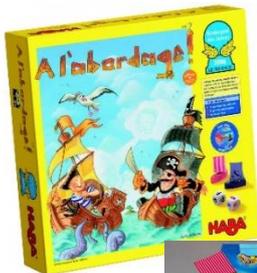
JEUX 6 - 8 ANS



A l'école des Fantômes

Réf : B-00

Être le 1^{er} joueur à effrayer le plus grand nombre de personnages du château. Ce château est constitué du fond de la boîte de jeu, dans lequel on insère les "murs", le compartimentant en 9 pièces. Les joueurs vont chacun leur tour diriger le petit fantôme dans les couloirs du château vers le personnage (animaux, objets ou habitants) cible qu'il doit effrayer.



A l'abordage

Réf : B-00-2

"Les habiles matelots naviguent d'île en île avec leur voilier et embarquent les trésors qui y sont déposés. Mais, le pirate Salvatore est sur leurs talons, car il veut leur voler leurs trésors. Il s'approche très vite avec son bateau, et essaye d'aborder leurs bateaux. Les matelots mettent toutes voiles dehors. Soudain, un vent marin se lève. Les voiles se tendent et le bateau file à toute allure. Ouf ! Ils ont réussi au dernier moment à se débarrasser du pirate."



Bellz !

Réf : B-05-3

Il suffit de capturer les 10 grelots de votre couleur l'aide du stick aimanté pour gagner...

Malheureusement, la folie risque de s'emparer de vous bien avant car l'aimant attire également les grelots adverses...



Bonjour Robert !

Réf : B-06-1

Chaque joueur retourne une de ses cartes et la place face visible sur une pile au centre de la table. Selon la carte retournée tous les joueurs doivent simultanément dire quelque chose ou effectuer un geste ou une mimique. Si un joueur est un peu à la traîne ou se trompe, il récupère tout le talon de cartes.



Bonjour Simone !

Réf : B-06-2

Chaque joueur retourne une de ses cartes et la place face visible sur une pile au centre de la table. Selon la carte retournée tous les joueurs doivent simultanément dire quelque chose ou effectuer un geste ou une mimique. Si un joueur est un peu à la traîne ou se trompe, il récupère tout le talon de cartes.



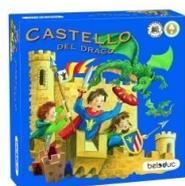
Brick Party

Réf : B-07-3

Révélés la carte spéciale qui indique quelle sera la règle employée.

Choisissez votre partenaire pour cette manche et définissez vos rôles : Architecte ou Bâtitseur.

En tant qu'Architecte choisissez la carte que devra reproduire le bâtisseur et en tant que bâtisseur, suivez ses instructions pour assembler les briques le plus vite possible.



Castello del Drago

Réf : B-08-1



Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château-fort contre les dragons ? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les 6 dragons. un jeu de coopération.



Cache tomate !

Réf : B-09

Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible ...



Carte Cogicouleur

Réf : B-10

Réaliser une surface de forme carrée dont les côtés son de couleur **ROUGE**, **JAUNE**, **VERTE**, **BLEUE** ou **BLANCHE** composée de 9, 16 ou 25 fiches selon le choix du ou des joueurs. Les fiches doivent être placées de telle sorte que les côtés soient toujours de même couleur.



Chaussettes chaudes « Heibe Socken »

Réf : B-10-1

Dans l'armoire, tout est sans dessus dessous : le monstre aux chaussettes a tout retourné !

Rafle de Chaussettes est un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille et notamment les plus jeunes. Le but du jeu est de retrouver des paires de chaussettes.



ChessQuito

Réf : B-10-2

ChessQuito est un jeu d'initiation aux échecs.



Chevalier de la Tour !

Réf : B-10-7

Le principe est que tous les joueurs sont des chevaliers travaillant ensemble à la construction de trois nouvelles tours avant que le roi Duncan ne rentre chez lui dans son château.



Clac Clac

Réf : B-12-2

Ayez l'œil vif, l'esprit clair et la main habile pour empiler sans vous tromper ces drôles de disques aimantés !



Crôa !

Réf : B-14-1

Vous devez capturer les reines grenouilles adverses. L'originalité viens du fait que le plateau est constitué de tuiles retournées qui ont des capacités spéciales... Très bon mix entre stratégie et prise de risque.



Croque Carotte

Réf : B-14-2

Soyez le 1er à attraper la carotte au sommet de la colline mais le chemin qui mène jusqu'à elle est truffé de pièges : les lapins doivent éviter les trous, les taupes, les barrières ou encore les pont-levis.



Crazy Cups

Réf : B-14-5

Chaque joueur a 5 gobelets colorés. Une carte est retournée et il faut être le plus rapide à reproduire la disposition indiquée avec ses gobelets. Le plus rapide à positionner ses gobelets correctement remporte la carte.



Cuisine des sorcières (plateau bois)

Réf : B-15

Le chaudron des sorcières fume et bouillonne !

Si la couleur sur le plateau correspond à la couleur du dé, tu peux prendre le champignon.

Celui qui réussit le 1^{er} à mettre les 8 champignons dans le chaudron est le Maître cuisinier des sorcières !

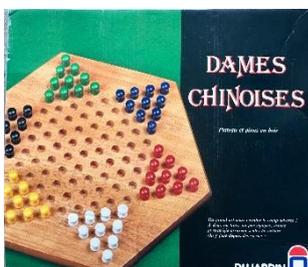


Color Addict

Réf : B-15-2

Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible en superposant les couleurs, les mots, les deux ou l'inverse.

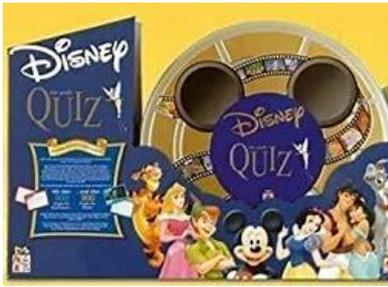
Jeu de rapidité.



Dames Chinoises / Sixto

Réf : B-16

Chaque joueur doit faire sortir tous ses pions de son camp (10 au total) pour les faire parvenir dans le camp diamétralement opposé par rapport à l'hexagone central, qu'ils devront bien entendu traverser.



Disney Quiz

Réf : B-17-2

Jeu de questions sur l'univers Disney. Rempotez les 5 jetons Mickey en donnant de bonnes réponses, et soyez le 1^{er} à répondre à la dernière question située sur la bobine.



Dobble Chrono

Réf : B-17-4

Sur chaque carte il existe toujours 1 et 1 seul élément commun avec une autre carte. Qui le retrouvera le 1^{er} ? Un jeu avec de multiples variantes.



Dobble Hollywood

Réf : B-17-6

Sur chaque carte il existe toujours 1 et 1 seul élément commun avec une autre carte. Qui le retrouvera le 1^{er} ? Un jeu avec de multiples variantes.



Dobble Circus

Réf : B-17-7

Sur chaque carte il existe toujours 1 et 1 seul élément commun avec une autre carte. Qui le retrouvera le 1^{er} ? Un jeu avec de multiples variantes.



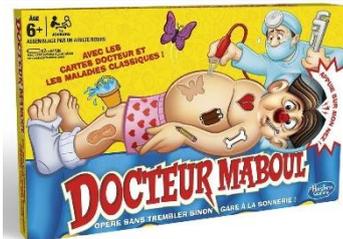
Dobble Kids

Réf : B-17-8

Sur chaque carte il existe toujours 1 et 1 seul élément commun avec une autre carte. Qui le retrouvera le 1^{er} ?

Un jeu avec de multiples variantes.





Docteur Maboul

Réf : B-18

Opère ton patient et retrouve dans sa tête les objets correspondant aux images sur tes cartes. Le premier qui réussit à retrouver 3 objets est le meilleur chirurgien et il gagne la partie!



Dominos

Réf : B-18-1

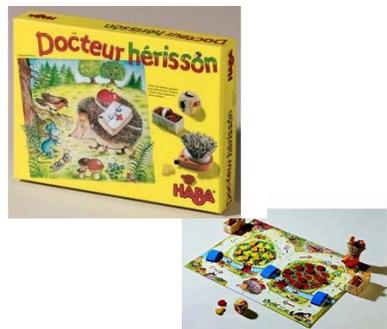
Etre le 1^{er} joueur à poser tous ses dominos. On commence par mélanger tous les dominos, face cachée au milieu de la table et chaque joueur prend ses dominos de départ qu'il place devant lui en prenant soin de les cacher aux autres joueurs.



Dominos de couleurs

Réf : B-18-2

Etre le 1^{er} joueur à poser tous ses dominos de couleur. On commence par mélanger tous les dominos, face cachée au milieu de la table et chaque joueur prend ses dominos de départ qu'il place devant lui en prenant soin de les cacher aux autres joueurs.



Docteur Hérisson

Réf : B-20-1

Les amis du hérisson sont malades, en jetant les dés et s'ils font attention qu'aucun des fruits posés sur le dos du hérisson ne tombe par terre, ils pourront contribuer tous ensemble au rétablissement des amis du hérisson. Jeu coopératif



Docteur Euréka

Réf : B-20-4

Composez les bonnes potions en ne renversant rien. Et ne perdez pas la boule !

Transvasez les billes le plus vite possible dans le bon ordre et devenez le meilleur savant fou !



Finis ton assiette

Réf : B-21

Jeu gastronomique. Plutôt orgie que diète d'ailleurs, puisque le but du jeu est de... finir son assiette (d'où le nom !) tandis que les adversaires cherchent à la remplir



Frappadingue

Réf : B-21-2

Le but du jeu est de collecter le maximum de paires de cartes qui correspondent aux sons émis par le bruiteur.



Gravitem

Réf : B-22

Un puissance 4 qui a l'originalité du plateau tournant ce qui donne une possibilité de plus aux placements des pièces.



Gloobz

Réf : B-22-3

Attrapez-les tous...ou pas ! Les Gloobz sont de curieuses bestioles qui adorent semer la pagaille ! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines forme et couleur les plus ou les moins représentées sur la carte en jeu. Chaque bonne figurine saisie vous fait gagner un point et vous rapproche du but...



Hop ! Hop ! Hop !

Réf : B-23-1

Un jeu pour jouer tous ensemble contre le vent. Les nombreux moutons, le chien et la bergère doivent tous regagner la bergerie avant que le vent n'emporte les piliers du pont.



Harmony

Réf : B-23-3

Rendre les tâches du quotidien moins pénibles... Harmony propose de réaliser de manière ludique des dessins avec les magnets qui illustreront votre quotidien.



Ideal Blox

Réf : B-23-4

Jeu s'adressant aux enfants ainsi qu'aux adultes ! Favorise le développement de l'imagination, de l'orientation dans l'espace, la dextérité et l'agilité ...



Jenga

Réf : B-24

Chaque joueur doit s'emparer d'un des blocs de la construction et le replacer au sommet de la tour. Un jeu simple au suspense garanti !



Jeu de mains « Hands Up »

Réf : B-33-1

Jeu d'habileté, de rapidité et d'observation qui bouge beaucoup. Chaque joueur doit alors reproduire le geste indiqué par cette carte.



Joe le Pirate

Réf : B-33-2

Vous vous demandez sûrement comment on joue à ce jeu ? Dès que le dé de pirate est lancé et retombé, il faut vite reconnaître (avec 1 seul œil) ce qu'il faut faire et être le 1er à réagir



Kayanak

Réf : B-34

Brisez la glace et pêchez un maximum de poissons à travers la banquise. Obtenir le plus de points pendant la pêche aux poissons.



Kid-Cala

Réf : B-34-2

Kid-Cala n'est qu'une présentation agréable de l'Awélé. Etre le 1^{er} à vider ses 6 cases de sa couleur. D'une part, la présentation colorée et «fruitée» rend le jeu attrayant pour les jeunes joueurs comme pour les plus grands. Jeu doté de trois règles abordables.



Kikou le coucou

Réf : B-34-5

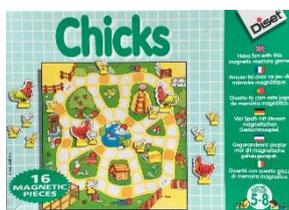
Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ? poser un œuf de coucou. Ce n'est qu'avec beaucoup de doigté et un peu de chance que l'on peut poser ses œufs en premier dans le nid et faire couvrir Kikou le coucou



Karambolage

Réf : B-35-1

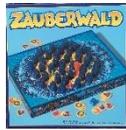
En tirant avec un jeton d'une des couleurs obtenues avec les dés, on cherche à atteindre le bloc de l'autre couleur indiquée. Les plus adroits peuvent se servir du bloc pour faire ricocher leurs tirs.



La poule et ses poussins « Chicks ».

Réf : B-36-2

Une amusante course de poussins, qui doivent retrouver leur maman et arriver les 1^{er} au poulailler. Les poussins sont attirés vers elles par un champ magnétique invisible



La forêt Magique « Zauberwald »

Réf : B-36-3

Rudi le géant est fâché après les Kobolds qui lui volent ses bijoux. Il décide donc de leur courir après pour les attraper. Mais la forêt est dense, et Rudi ne peut pas passer entre certains arbres qui sont trop rapprochés. Les joueurs sont des Kobolds et s'efforcent de rassembler au plus vite 7 diamants. Pour cela, il faut avoir un peu de chance au dé et se tenir le plus éloigné possible de Rudi.



La vache amoureuse

Réf : B-36-4

Qui réussira à amener sa vache amoureuse à l'autre bout du pré pour rejoindre Marcel le taureau de ses rêves ?

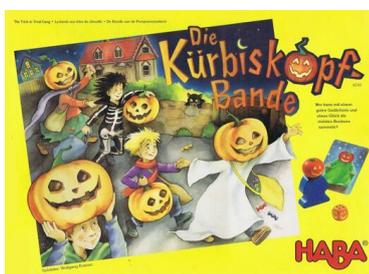
Chaque joueur choisit la couleur de sa vache amoureuse en secret. Tour à tour les joueurs vont déplacer leurs vaches dans le pré. Le déplacement se fait en tirant au hasard une paille parmi les 4 de la main de l'adversaire.



La course aux fromages

Réf : B-37-1

Jeu de parcours et de suspense en 3 dimensions. Quelle fête! Les souris s'en donnent à cœur joie dans un fromage géant. Chacune d'entre elles doit d'ailleurs en rapporter 5 parts. Mais Max le chat les guette et peut à tout moment leur faire perdre leur précieux butin. Qui parviendra le mieux à l'éviter pour être le 1^{ère} à dévorer son fromage ? Un jeu simple et dynamique pour jouer avec les plus jeunes.



La bande aux têtes de citrouille

Réf : B-37-2

Les enfants de la bande aux têtes de citrouille vont de maison en maison pour récupérer des bonbons. Dès que les 5 cartes de l'image de la bande sont toutes au milieu, c'est la fin du tour

Qui va récupérer le plus de bonbons ?



Le détective malin

Réf : B-37-3

Capter les bandits les plus recherchés grâce aux détectives.

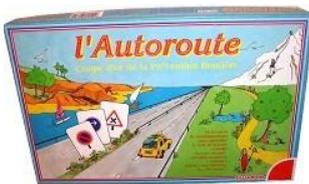
Jeu de logique, où il faut faire basculer le plateau pour faire bouger les pions.



La bande des porcelets « Rüsselbande »

Réf. : B-37-4

De petits cochons acrobates font une course le long d'un chemin étroit qui les forcent à se sauter les uns par-dessus les autres pour pouvoir se doubler. Du coup, les porcelets en profitent pour se faire transporter par leurs camarades en restant sur leur dos. Le 1er à passer la ligne d'arrivée a gagné !



L'autoroute

Réf : B-38

La route des vacances est riche en événements et imprévus ! Alors pour être un bon conducteur,

Passes ton permis, Respecte le code de la route, Fais attention à tes points de permis...



L'arbre Nyssa

Réf : B-38-1

Le plus simple des jeux de stratégie, rapide où il ne faut jamais se déconcentrer face à l'adversaire...

Constituer des groupes de 3 jetons de la même couleur avec (3 feuilles ou 3 oiseaux identiques)



La danse des œufs

Réf : B-38-2

Prendre 1 œuf et le lâcher pour qu'il rebondisse
Attraper le 1^{er} l'un des 2 dés.

Courir autour de la table. Piquer un œuf, crier Cocorico Dès qu'un joueur laisse tomber l'un de ses œufs, le jeu s'arrête.



L'île des contrebandiers

Réf : B-38-3

Le gardien du phare, observe la mer depuis sa tour !
Lorsque le rayon de lumière du phare découvre un bateau de contrebande, ceux-ci doit jeter sa marchandise par-dessus bord.

Qui va pouvoir, en ayant de la chance et en usant de tactique, emmener en premier sept marchandises d'île en île ?



Le jeu des chapeaux « Fang den hut »

Réf : B-39-1

Le but du jeu est d'attraper le plus de chapeaux adverses et d'éviter de se faire attraper les siens.



Le grand embouteillage « Rush Hour »

Réf : B-39-3

Jeu de casse-tête à résoudre seul. Avec logique et réflexion, le joueur doit relever 40 défis de niveau progressif. L'objectif est toujours de faire sortir la voiture rouge des embouteillages, ...



Le Lynx

Réf : B-40

Qui sera le 1er à trouver ces images amusantes ? Mets tes yeux de lynx au travail, observe, regarde, cherche et utilise ta rapidité de réflexes pour repérer les images et gagner la partie. Le gagnant est celui qui réussit à former le plus de paires



Le menteur

Réf : B-41

Chaque joueur cherche à être le 1er à se débarrasser de toutes ses cartes.



Les chutes de Savamal

Réf : B-42

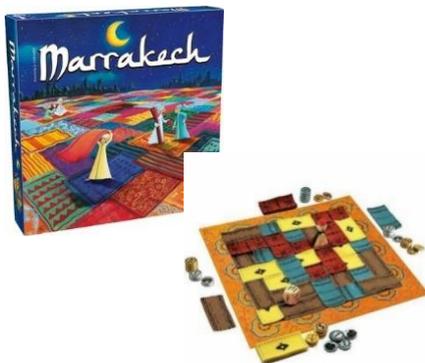
Vous incarnez un explorateur au cœur de la forêt amazonienne, vous descendez un rapide en amont des chutes de Savamal mais vous n'êtes pas seul. Plusieurs équipes s'affrontent. Qui restera le dernier sur le rapide?



Margot l'escargot

Réf : B-47-2

Des petits escargots doivent manger des petites billes posées sur les différents chemins qui mènent à l'étang. A chacun son escargot, il faut être le 1^{er} à lui faire manger dix billes.



Marrakech

Réf : B-47-3

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands.



Makemaki

Réf : B-48-2

Chaque joueur compose les recettes de makis dessinés sur une carte. Il s'agit d'empiler les différents ingrédients en bois en respectant la recette, et en utilisant seulement les baguettes ! Le 1^{er} chef cuisinier à réussir ses figures gagne.



Monte Rolla

Réf : B-49-2

Course où le plateau incliné, permet des rebondissements.

Une poursuite effrénée avec des obstacles à franchir.

Jeu de billes captivant qui vous coupera le souffle



Mow

Réf : B-49 -4

Vous voilà fermier, et il est grand temps de rassembler les vaches du troupeau. Certaines d'entre elles sont entourées d'un nuage de mouches, que vous devez éviter pour le bien-être de votre étable.

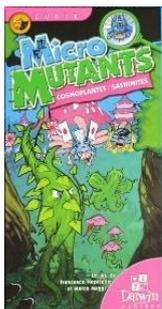
Il s'agira pour vous, d'ajouter 1 vache au troupeau en cours de regroupement, en respectant des règles très simples.



Mölkky

Réf : B-49-5

Mettez les quilles numérotées en place, lancer le mölkky. Le premier à atteindre exactement 50 points remporte la manche. Mais attention, si vous dépassez 50, votre score retombera à 25 !



Micro mutants

Réf. B – 50 - 2

Jeu de puces avec des pouvoirs.

Chaque joueur contrôle une armée d'insectes armés jusqu'aux mandibules. Faites sauter vos soldats pour aller détruire les bases adverses. Utilisez leurs pouvoirs pour renforcer votre stratégie.



Mini Family

Réf : B-50-3

Jeu de 7 familles sur le thème fantastique qui a été simplifié avec seulement 4 cartes représentant une famille complète.



Mito

Réf : B-50-4

Serez-vous assez discret pour réussir à tricher ? Car c'est ainsi que l'on gagne à Mito !

Mito est un petit jeu de cartes délirant où... il est permis de tricher !



Mille Bornes Classique

Réf : B-50-9

Jeu de cartes très populaire règle simple, liberté d'actions pour placer où non des attaques à ces adversaires.

Pour gagner, il vous faudra parcourir 1000 kms



Mille Bornes Fun & Speed

Réf : B-51-1

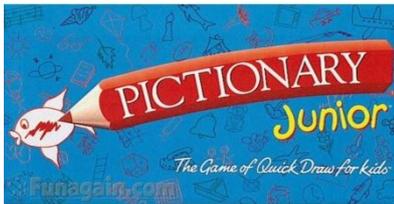
Le fameux jeu de société "Le 1000 bornes" revu et mis à l'air de nos générations : Dévorez les kilomètres en attaquant vos adversaires tout en ayant la bonne parade à opposer à leurs mauvais coups !



Pat le pirate

Réf : B-53-1

Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles

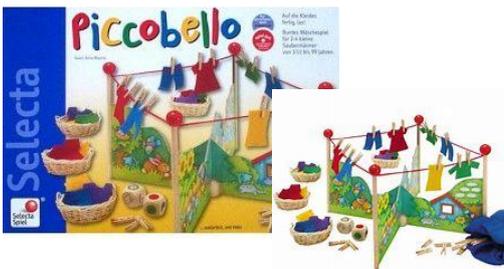


Pictionary Junior

Réf : B-54

Pictionary Junior, vous l'aviez deviné, est une version simplifiée du désormais classique Pictionary.

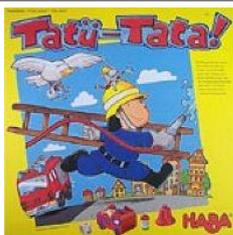
Prenez une carte et dessinez un mot que votre équipe doit deviner.



Piccobello

Réf : B-54-1

Nous avons préparé une panier pleine de linge propre qui attend d'être étendu. Mais saperlipopette on ne peut prendre qu'un vêtement de la couleur montrée par le dé ! Et le temps nous joue bien des tours aussi ! Qui sera le 1^{er} à vider sa panier ?



Pin Pon Pin Pon ! « Tatu tata »

Réf : B-55-1

Une course pour petits pompiers avec un plateau à deux étages et une variante coopérative

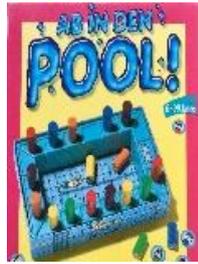
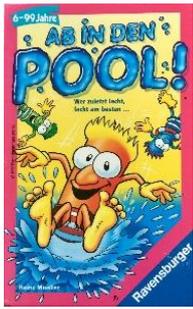


Pyramidos

Réf : B-55-3

Il ne manque plus que 5 blocs et la construction de la pyramide sera finie !

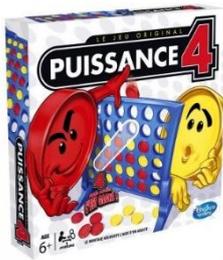
Est-ce que tu vas pouvoir aider les architectes, et amener les blocs manquants jusqu'à la pyramide ?



Pool ? « A la piscine »

Réf : B-56-1

Les petits bâtons jouent autour de la piscine... et puis ça dégénère ! et voilà qu'ils se poussent les uns les autres. Vous avez votre couleur, vous allez tout faire pour qu'elle soit la dernière hors de l'eau. Attention, si un joueur devine qui vous essayer de protéger, il peut vous éclabousser et Plouf, dans la piscine !



Puissance 4

Réf : B-69

Soit le 1^{er} à aligner 4 pions mais surveille les actions de ton adversaire. Bloque-le dès qu'il a aligné 3 pions car le 1^{er} joueur qui réussit à ligner 4 pions horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné



Qui est-ce ?

Réf : B-70

Il a des moustaches ? Non !

Mais bon sang de bois, qui est-ce ?

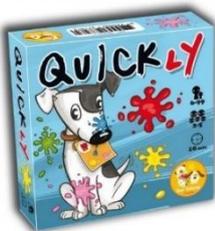
L'objectif de "Qui est-ce ?" est de trouver le prénom du personnage choisi en cachette par son adversaire.



Qwirkle

Réf : B-71-1

Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une tactique audacieuse et une stratégie bien élaborée.



Quickly

Réf : B-71-2

Retrouvez le plus rapidement possible la couleur d'un objet, en fonction des cartes qui seront retournées.

Reversi

Réf : B-72



Le joueur doit poser un pion de sa couleur sur une case vide du plateau, adjacente à un pion adverse. Il doit également, en posant son pion, encadrer un ou plusieurs pions adverses entre le pion qu'il pose et un pion à sa couleur, déjà placé. Cette prise en sandwich peut se faire aussi bien horizontalement ou verticalement, qu'en diagonale. Le joueur retourne le ou les pions qu'il vient d'encadrer, qui devient ainsi de sa couleur.



Rallye du Train

Réf : B-72-1

Une grande course depuis le village jusqu'à la ville...

On doit essayer de faire avancer son train qui peut utiliser que les cases de sa couleur, tout en gênant les manœuvres des trains des autres.



Raconte-moi une histoire

Réf : B-72-2

Un jeu où il faut être attentif aux histoires...

Un joueur est désigné comme narrateur et doit raconter une histoire dans laquelle seront nommées les choses représentées sur les images.

Dès qu'une chose est nommée, c'est au plus rapide des autres joueurs de s'emparer de la carte en question.



Rhino Hero

Réf : B-72-3

Rhino Hero est un jeu d'empilement pour toute la famille. Une règle simple pour jouer vite en s'amusant, assembler un gratte-ciel 3D en carte.

Recette de sorcières

Réf : B-72-4



Jeu de bluff pour tester son aplomb. réaliser la recette de sorcière en ajoutant des cartes Ingrédients, mais attention à ne pas se faire prendre... Si vous ne mettez pas le bon ingrédient, et que l'on vous traite de « menteur », vous ramasserez toutes les cartes !

Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes.



Rock'n Roll Wok !

Réf : B-73-1

Chaque joueur à 1 paire de baguette et 1 bol. Les joueurs doivent essayer d'attraper les pièces de nourriture de la même couleur que ses baguettes jusqu'à ce que le wok soit vide.



Rush Hour Duo

Réf : B-73-2

Dans cette course pour échapper au trafic, chaque coup compte ! Choisissez de faire progresser votre propre voiture ou de bloquer le véhicule concurrent ?



Rolit

Réf : B-74

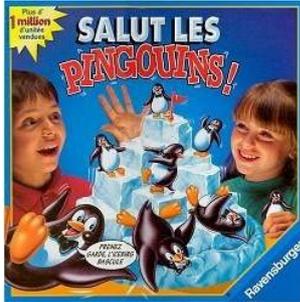
Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules et ainsi à les capturer. Pour cela, rouler leurs boules de manière à faire apparaître sa propre couleur.



Strike

Réf : B-75-2

Lancez votre dé avec dextérité sur ceux déjà présents dans l'arène. Obtenez au moins deux faces identiques et remportez les dés correspondants. Recommencez autant de fois que vous le souhaitez !



Salut les Pingouins

Réf : B-76-1

Qui sera le champion de la glace ? Le joueur qui met tous ses pingouins sur l'iceberg, sans que celui-ci ne se renverse... Un jeu d'adresse où les petites mains des enfants sont bien souvent les plus habiles.



Step et mémo

Réf : B-76-2

Laissez vos empreintes de pas sur le sol et souvenez-vous des cartes posées à côté !

Chaque joueur prend un set d'empreintes à sa couleur. Il devra ensuite marcher sur chaque empreinte de pas précédemment posée par les joueurs pour atteindre la dernière et poser sa carte.

Chaque fois que le joueur pose son pied sur 1 empreinte, il doit mimer le sujet de la carte qui est, bien sûr posée face cachée.



SSHH ! Réveille pas papa

Réf : B-76-3

Pour aller grignoter dans le réfrigérateur, il vaut mieux ne pas réveiller Papa !

Le but du jeu est de se rendre au réfrigérateur.



Sardines

Réf : B-76-6

Jeu de rapidité et d'observation. Les joueurs disposent de quelques secondes pour observer les sardines avant que la carte ne soit retournée. Les 5 cartes posées face cachée sont alors révélées. Si le joueur reconnaît dans son jeu des sardines habillées de la même façon que celles de la boîte, il remporte la carte.



Skip-Bo

Réf : B-76-9

Les joueurs doivent faire preuve de stratégie pour créer des piles de séries de cartes, de la plus petite à la plus grande (2, 3, 4, etc.) jusqu'à épuisement de leurs cartes.



Le Solitaire

Réf : B-77-1

Le joueur déplace les billes sur un plateau dans le but de n'en avoir plus qu'une seule.



Speed

Réf : B-77-2

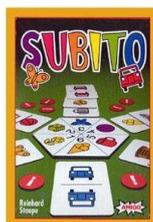
L'objectif est d'être le 1er à finir son paquet, c'est à dire à placer ses cartes sur deux tas centraux communs aux deux joueurs



SOS Oustiti

Réf : B-77-3

Tentez de retirer le plus de bâtons possibles sans faire tomber de ouistitis !!! Vous lancez le dé et retirez une baguette correspondant à la couleur indiquée par le dé ! Mais attention au ouistiti, le joueur qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins !



Subito « Bunt herum »

Réf : B-77-5

Ce n'est pas pour les escargots !!! Qui observe minutieusement et réagira rapidement peut gagner à ce jeu turbulent !!!!



SpidMonsters

Réf : B-77-9

Soyez le 1er à vous débarrasser de vos monstres. Le jeu est composé de 72 cartes représentant des monstres avec une couleur de planète.

Sur la piste des Katchinas

Réf : B-78-1



Partez en famille sur la piste des Katchinas et découvrez le monde des esprits au pays des Indiens d'Amérique. Pour remporter la partie, il faudra faire preuve d'observation et de ruse, en combinant astucieusement les cartes et les jokers-indiens... A condition de ne pas rencontrer en chemin les terribles Katchinas !



Serpentina

Réf : B-78-2

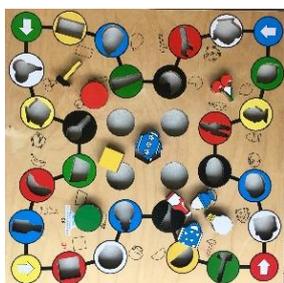
Serpentina, un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.



Suzie l'Araignée « Susi spinne »

Réf : B-79

Suzie l'araignée habite avec ses enfants dans une grande toile dont elle a elle-même tissé le fil. Les enfants araignée qui peuvent ramasser le plus de gouttes de rosée gagnent le jeu.



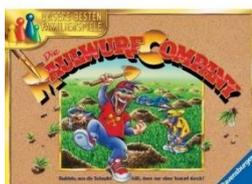
Tasti (plateau bois)

Réf : B-80

A la fois jeu de société et jeu tactile.

Développement de la concentration, de l'observation, de la mémorisation et du sens tactile.

Développement du langage avec la recherche du nom de l'objet et de son usage dans la vie courante.



Taupe et compagnie « Dieaulwurf compagny »

Réf : B-80-1

Soyez le 1er à amener votre taupe jusqu'à la pelle d'or.



Faire rentrer un maximum de taupes de sa couleur dans des trous pour pouvoir accéder au 2ème niveau... et ainsi de suite pour les faire s'enfoncer dans les profondeurs de la boîte de jeu... pour atteindre, la pelle d'or du meilleur creuseur



Twin it !

Réf : B-82-2

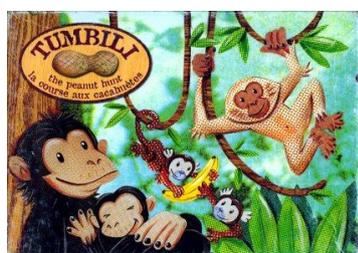
Retrouvez vite les motifs strictement identiques. Certains sont même en triple. 3 modes de jeu sont inclus compétitif, en équipes et coopératif.



Touché-coulé

Réf : B-83

Etre le 1er à couler la flotte de son adversaire.



Tumbili « la course aux cacahuètes »

Réf : B-83-2

Etre le 1^{er} à atteindre la cime de l'arbre avec 3 cacahuètes

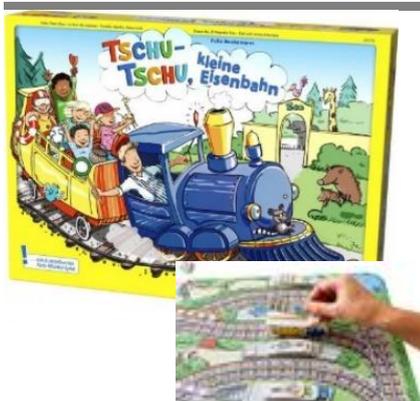
On monte, on descend, les lianes sont de bons raccourcis... Les cacahuètes situées en bout de branche, sont les plus faciles à obtenir. Encore faut-il arriver pile dessus.



Trifouilli

Réf : B-83-7

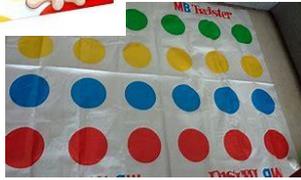
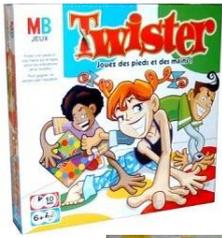
Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps et le plus rapidement possible de fouiller dans la pioche afin de former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun.



La loco des couleurs

Réf : B-83-8

De nombreux passagers se pressent sur les quatre quais. Mais attention, les passagers sont en possession de billets pour différents arrêts. Celui qui parvient à déposer le plus grand nombre de passagers à son arrêt a gagné.



Twister

Réf : B-83-9

Suivez les instructions données par la roulette pour positionner les mains et les pieds sur des cercles de couleurs différentes sur un grand tapis. Main droite sur le rouge, pied gauche sur le bleu, vous devez à tout prix garder votre équilibre malgré des positions de plus en plus folles !

Soyez le plus rapide ! Attention...tournez la roulette...partez !



Uno de Luxe

Réf : B-84

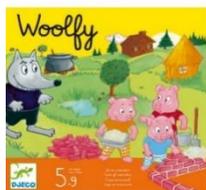
Le principe est de recouvrir la carte précédemment jouée avec une carte de même couleur ou ayant le même symbole.



Vacarme dans la jungle

Réf : B-86-1

Aide les singes à récupérer toutes les noix de cocos avant que le tigre ne les attrape ! Un jeu de dés qui allie tactique et compétition.



Woolfy

Réf : B-86-2

Jeu semi coopératif.

Les joueurs cherchent à construire la maison de brique afin d'y mettre en sécurité les 3 petits cochons avant que le loup ne les

...



Voodoo Mania

Réf : B-86-3

Qui sera le 1^{er} à utiliser tous ses ingrédients et deviendra le nouveau maître Vaudou ? Jeu d'observation et de rapidité envoûtant. Seul votre esprit vif et vos réflexes feront de vous un maître Vaudou.



Zoo Party

Réf : B-87

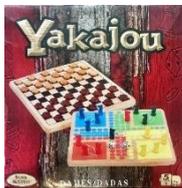
Les animaux se sont éparpillés dans tout le zoo. Chaque joueur doit essayer de rassembler le maximum d'animaux différents. Plus la valeur de la carte sur laquelle un animal est représenté sera grande, plus le joueur aura de points. Mais attention au chat noir ! Comme il n'a rien à faire dans le zoo, il fera perdre des points à celui qui en aura dans sa main.



X-Plus

Réf : B-87-2

5 cubes identiques alignés et la partie est gagnée !



Yakajou Dames /Dadas

Réf : B-88

Jeux de dames et petits chevaux.

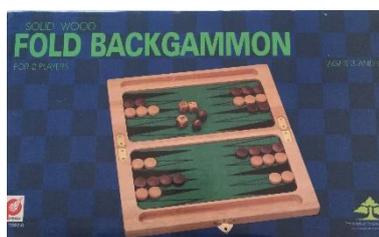
JEUX DE 8 A 10 ANS



Abalone

Réf : C-00

Jeu de stratégie combinatoire abstrait où s'affrontent 2 joueurs. Être le 1^{er} à éjecter 6 boules adverses hors de l'hexagone, boule après boule.



Back Gammon

Réf : C-03-1

Faire sortir ses pions plus rapidement que l'adversaire.

Faire avancer un pion de 3 cases et l'autre de 6 ou inversement, Faire progresser un seul pion de 3 cases puis de 6 cases ou inversement ;

Les jets spéciaux comme les doubles donne droit à un bonus, il permet d'avancer 4 fois sa valeur.



Bazar Bizarre

Réf.C-03-2

Simple pas si sûr... drôle et trépidant ? Assurément !!!

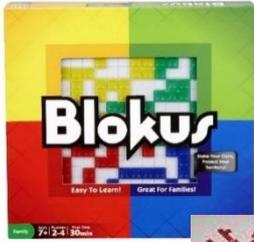
Toutes les couleurs se mélangent... il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet



Bazar Bizarre 2.0

Réf : C-03-3

Attrapez les objets présents ou ... complètement absents. Identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse.



Blokus

Réf : C-04-1

Posez vos 21 plaques colorées sur le plateau en tentant d'amener "le petit au bout" !



Chaque joueur va essayer de poser ses 21 plaques sur le plateau. Le joueur qui a placé toutes les plaques marque 15 points. S'il a posé « le petit » en dernier, il marque 5 points supplémentaires.



Blokus Duo

Réf : C-04-2

Chaque joueur va essayer de poser ses 21 minos sur le plateau. Le joueur qui a placé tous ses minos marque 15 points. S'il a posé « le petit » monomino en dernier, il marque 5 points supplémentaires.



Boogle

Réf : C-05

Secouez la boîte et écrivez le maximum de mots en 3 minutes.



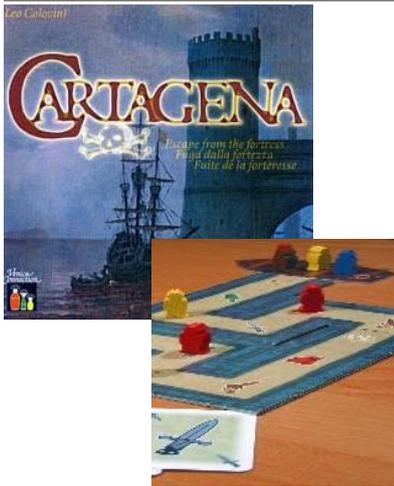
Buffalo

Réf : C-05-1

Quelle est grande la prairie. Faites traverser vos bisons si vous les jouez, empêchez les bisons de traverser si vous jouez le chef indien.



La partie s'arrête si tous les bisons sont capturés, ou si un bison a passé la rivière d'en face.



Cartagena

Réf : C-06-2

Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Des cartes permettent d'avancer les pions «pirates» jusqu'au prochain symbole

disponible. Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...entre 2 et 5 points. Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.



Card Caper

Réf : C-06-3

Un jeu de déduction assez simple. Chacun reçoit 1 carte qu'il garde cachée, le reste est distribué. Poser 4 cartes. L'une doit être d'une enseigne différente de sa carte cachée, 1 autre doit être plus petite, une 3^{ème} doit être plus grande et enfin une dernière doit être de valeur différente.



Code Craker

Réf : C-08-3

Vous devez découvrir les codes sur les cartes en lançant les dés.

Chaque carte à découvrir vaut



Chromino

Réf : C-09

Attention, il est fort ! Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés.



Concerto Grosso « Jeu de cartes »

Réf : C-09-1

Un jeu de gestuelle pour les plus jeunes : bouger oui mais au bon moment.

Selon le dessin, tous les joueurs doivent réagir ou non. Si la carte retournée représente un lapin chef d'orchestre, il faut se lever...



Color Pop

Réf : C-09-4

Popez tous les groupes de pions pour éliminer ceux de votre couleur. Chacun à son tour fait disparaître un groupe de jetons d'une même couleur. Il suffit d'appuyer sur les jetons et « pop ! » secrète.



Destin

Réf : C-10

Etre le joueur le plus riche à la fin de la partie. vous allez pouvoir incarner un personnage de son adolescence à sa retraite en suivant tous les grands Un jeu de lettres proche du Jeu du Pendu. Découvrez le mot mystère.



Digit

Réf : C-10-2

Jeu de stratégie, d'observation et de raisonnement. Reproduire le schéma représenté sur l'une des cartes, en ne déplaçant qu'un seul bâtonnet. Les rotations et symétries sont autorisées !



Dézir'Phone

Réf : C-10-3

Simulez une conversation téléphonique à thème imposé et essayez de placer vos mots secrets.



Dix de chutes

Réf : C-11

Sois le 1^{er} à faire tomber tous tes jetons à travers les roues dentées dans ta glissière. Mais attention ! Chaque fois que tu tournes une roue dentée, tu pourrais aussi aider ton adversaire. évènements de sa vie.



Enigmo

Réf : C-13

Découvrez le mot mystère ! Quel mot se cache derrière les volets du boîtier ? Jeu de déduction où il s'agit de découvrir le premier l'un des mystérieux mots qui se cachent derrière les volets du boîtier. Moins il y a de volets ouverts, plus il y a de points à gagner.



Euro Family

Réf : C-13-1

Être le 1^{er} à offrir à chaque membre de sa famille le cadeau dont il rêve, et avoir réglé toutes ses factures.



Elixir + Compil

Réf : C-13-2

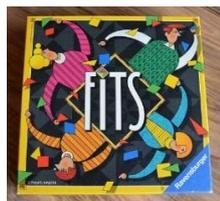
Voyage au pays de fée. Un jeu teinté de poésie et de malice.



Elysium

Réf : C-13-3

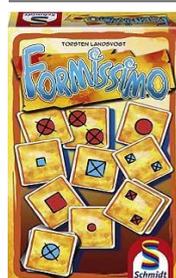
Jeu autour du jardin de plantes aromatiques. Soignez vos plantes contre la sécheresse et les maladies que vous infligeront vos adversaires. Achetez les aromatiques qui vous manquent et terminez le 1^{er}.



Fits

Réf : C-14

Lancez le dé sur lequel figurent différentes formes géométriques, saisissez la pièce correspondante, placez-la sur la bonne case pour compléter la planche dans un minimum de temps...



Formissimo

Réf : C-14-3

Jeu de rapidité et d'observation dans lesquels les joueurs doivent ramasser le plus de cartes possibles étant identiques ou n'ayant qu'une seule différence avec leur dernière carte piochée.



Guest Star

Réf : C-14-8

Dérivé du Jeu du baccalauréat. Un gros minuteur électronique prolongé par deux bras bien simple. Marquer un maximum de points en positionnant judicieusement ses pions sur un damier de 6 sur 6.



Get a letter

Réf : C-14-9

90 secondes chrono pour trouver un max de mots !

Trouver le plus grand nombre de mots associés à un thème donné, et ce, pour chacune des 26 lettres de l'alphabet.



Jungle Jam

Réf : C-15-1

Se débarrasser au plus vite de ses cartes en étant le 1^{er} à détecter des cartes motif identique mais de couleur différente et en évitant les pièges... solides portant toutes les lettres de A à Z. Chaque lettre peut s'incliner vers l'avant ou vers l'arrière. La règle est assez intuitive : on tire une carte et il va falloir trouver des mots ...



Iris et Osiris

Réf : C-15-2

Jeu de pose et de mémoire



Il était une fois

Réf : C-15-3

Le 1^{er} joueur qui est narrateur va devoir improviser un conte en plaçant les éléments qu'il a en main, de façon cohérente, et en défaussant les cartes concernées au fur et à mesure. Le but étant de se débarrasser de toutes ses cartes en terminant par sa carte « dénouement »



Kaléidos Junior

Réf : C-16

Réussir à trouver dans une illustration le plus grand nombre d'objets qui correspondent à une catégorie qui commencent par la lettre choisie.



Karé Dément

Réf : C-16-2

Croisement entre les dames



Kleine Fische « petits poissons »

Réf : C-17-1

Faire la meilleure pêche possible, en prenant des risques, mais pas trop !

Le premier joueur qui totalise 77 points ou plus gagne la partie.



La Bonne Paye

Réf : C-19

Jeu simple où il s'agit de finir plus riche que les autres. A chaque journée correspond une action. Ça vous rappelle pas un certain jeu de l'oie ?! Eh bien, c'est tout à fait ça !!



La Danse des sorcières

Réf : C-20

Faites sortir vos sorcières de la forêt sans prendre celles de vos adversaires chinoises et le jeu de taquin.

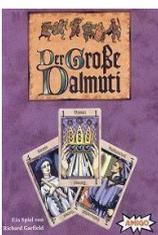
Pour gagner, il faut réussir à faire traverser ses pièces d'un côté à l'autre du plateau en poussant une ou plusieurs pièces d'une rangée.



La guerre des moutons

Réf : C-21-1

L'objectif consiste à clôturer des parcelles afin de créer l'enclos le plus spacieux. Loups et chasseurs y côtoieront les dociles moutons, afin de pimenter la mission du fermier. Mais gare aux loups.



La Grand Dalmuti

Réf : C-21-2

Chaque joueur essaye le plus vite possible de se débarrasser de toutes ses cartes. Le 1er à y parvenir devient « le Grand Dalmuti » et tous les honneurs lui sont dus. Le dernier devient « le Grand Péon » et toutes les tâches ingrates lui seront réservées.

Le fantôme des Mac Gregor

Réf : C-23



Les joueurs devront parcourir les caves hantées du château grâce aux clés et aux objets qu'ils ont en main, et retrouver les endroits où sont cachés les trésors tout en évitant les pièges ... Mais gare au fantôme qui rode et apparaît de façon imprévisible afin de transmettre sa malédiction ... catégories et les inscrivent en colonne sur une feuille de papier.

Une lettre est choisie et chacun devra tenter de remplir chacune des colonnes avec 1 mot commençant par cette lettre.

Le juste € « Jeu de carte

Réf : C-23-1



Utilisation de € dans la vie quotidienne. Le gagnant est celui qui a formé le plus de paires objets / justes €.

Le Petit Bac

Réf : C-24



Les joueurs choisissent des résidents.

Débarrassez-vous de vos cartes le 1er afin de devenir Grand Dalmuti !

Les Dragons du Mékong

Réf : C-25-1



La traversée du delta du Mékong.

Soyez le 1er à traverser les îlots d'un lagon, en programmant le placement de pierres, de passerelles ainsi que vos déplacements.



Les Aventuriers du Rail

Réf : C-25-3

Le but du jeu pour chaque joueur est de construire des lignes de chemin de fer en déposant ses wagons sur les cases correspondantes au moyen de cartes « wagons » de couleur, et d'ainsi relier des villes d'Europe entre elles en empruntant des routes ferroviaires.



Les Aventuriers du Rail

Réf : C-25-5

Il va falloir créer des chemins entre plusieurs destinations à l'aide de vos wagons. Chaque joueur récupère ses wagons et 3 cartes destinations, il devra en garder 2 au minimum. Mais attention, si à la fin de la partie, elles ne sont pas réalisées, vous perdez des points.



Les Mystères de Pékin

Réf : C-27

Vous êtes un célèbre détective chinois. Saurez-vous dénouer les intrigues des mystères de Pékin ?

Le premier joueur qui amène son pion « détective » au bon endroit et qui connaît l'identité du coupable remporte la partie.



Ligretto

Réf : C-27-1

Le jeu consiste à poser le plus rapidement possible des cartes de la même couleur, en ordre croissant et donc de se débarrasser en 1^{er} de toutes ses cartes.



Master Mind

Réf : C-30

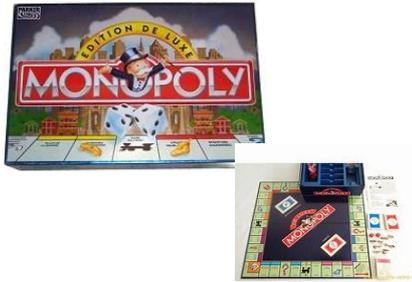
Jeu de logique et de finesse pour 2 joueurs dont le but est de trouver un code couleur et position de 4 ou 5 pions en 10 ou 12 coups.



Mille Sabords !

Réf : C-30-1

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer à



Monopoly de luxe

Réf : C-32

Jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses. Le joueur le plus riche étant le vainqueur.



Montgolfière

Réf : C-33

Chaque joueur choisit un pion Montgolfière et le pose sur la case 5. C'est la case de départ. Il prend ensuite le jeu de cartes correspondant à sa couleur choisit 1 carte et la place devant lui.

Tous les joueurs retournent leur carte, et on déplace les montgolfières selon les règles. La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la lune.



Mots croisés rallye

Réf : C-33-1

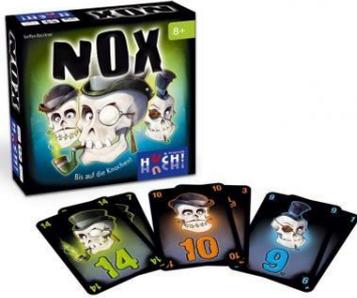
Soyez le plus rapide à former vos mots croisés ! et appuyez le 1^{er} sur le minuteur. Si vous avez 1 lettre difficile à placer, passez-la à votre voisin... l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points. Réservé aux pirates qui n'ont pas froid aux yeux!



No Panic

Réf : C-34

Avant chaque tour, la minuterie est remontée. Un joueur tire une carte et doit donner 3 mots ou noms correspondant à l'image le plus rapidement possible. Dès qu'il a réussi, on arrête la minuterie et il gagne le nombre de points indiqué.



Nox

Réf : C-34-4

Marquez un maximum de points en posant des cartes d'une certaine valeur devant vous...mais vous pouvez aussi choisir de nuire à vos adversaires en posant devant eux vos cartes trop faibles. Soyez calculateur et opportuniste si vous voulez cumuler des points lors des décomptes et rester le maître incontesté de la crypte...



Photo Mystère

Réf : C-35

Qui sera le plus rapide à deviner quelle image se cache derrière les volets ? jeu d'observation et de déduction très simple



Photo Rummy

Réf : C-35-1

Un rummy pour ceux qui aiment voyager. De superbes photos des curiosités de 17 capitales européennes. A vous de les associer par thème ou par pays, selon les mêmes règles que le Rummy classique.



Perudo

Réf : C-36-2

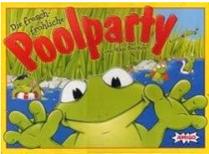
Empoignez votre gobelet, glissez-y vos dés, secouez le tout, et cachez bien le résultat à vos adversaires. Jeu de bluff et d'embrouille ou votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance !



Pickomino

Réf : C-37-2

Vous incarnez un dindon affamé pour manger des vers tout frais. Lancez vos 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté. Vous pouvez relancer les dés restants autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir mettre de côté une valeur différente. Le joueur avec le plus de vers sur ses tuiles à la fin de la partie est le vainqueur.



Poolparty

Réf : C-38-1

Aligner toutes ses grenouilles



Pylos

Réf : C-39

Vous voulez être quelqu'un qui place la dernière balle au sommet de la pyramide. Au début, chaque joueur a 15 balles, claires ou sombres, et les place à tour de rôle ; Celui qui économise le plus de billes gagne la partie en posant la dernière au sommet de la pyramide.



Quoridor

Réf : C-41

Chaque joueur prend un pion et une réserve de murs. Le pion se pose sur la première ligne devant le joueur. L'objectif est d'atteindre l'autre côté du plateau.



Quadrillion

Réf : C-41-2

Jeu de logique à partir de plateaux magnétiques qui s'assemblent de différentes manières. On assemble les plateaux comme indiqué sur le modèle. On place ensuite une partie des pièces en suivant les instructions du défi sur un même rayon de la mare.

Après avoir fait plonger, 1 par 1 ses grenouilles du pont, le joueur peut choisir d'en déplacer 1 ou 2 à chaque tour. Un lancer de 2 dés permet de calculer la distance parcourue.



Ramses 2

Réf : C-42

Les joueurs déplacent les pyramides et mémorisent les différents parcours, pour découvrir les trésors du pharaon. Mais alors qu'ils avaient tout mémorisé, voilà que maintenant la boîte est tournée d'un quart de tour à chaque trésor trouvé... Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs !



Roi & compagnie

Réf : C-43-2

Attirez les habitants dans votre royaume !

Jeu de dés et de prise de risque : Avec de l'adresse et de la chance, les joueurs attireront les meilleurs habitants dans leur royaume. Mais ils doivent prendre garde aux idiots du village et aux dragons, sinon, leur royaume florissant risque fort de devenir une terre de désolation.



Rummikub « Chiffres »

Réf : C-44

Être le 1er à poser toutes les tuiles de son chevalet sur la table, en réalisant des suites ou des séries.

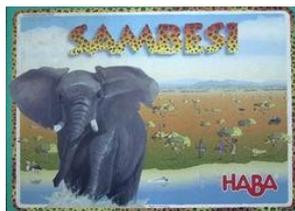


Rummix

Réf : C-45

Obtenir un maximum de points au terme d'un nombre de tours de jeu.

Vous disposez de 9 dés que vous lancez pour former des suites, des séries ou des combinaisons.

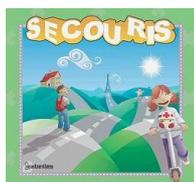


Sambesi

Réf : C-46-1

Les joueurs essaient de délivrer tous les animaux capturés par les trafiquants au bord du fleuve Sambesi.

Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal ! En lançant les dés à 3 reprises pour remplir différentes conditions décrites sur les cartes, les joueurs pourront attirer de nouveaux habitants. Jeu de chance et de prise de risque passionnant. Les joueurs attireront les meilleurs habitants dans leur royaume.



Secours

Réf : C-47

Répondre correctement à un maximum de questions. Le gagnant est le 1er qui possède 4 médailles et qui se positionne sur la ville indiquée sur sa carte destination.



Sésame

Réf : C-47-1

Les joueurs à tour de rôle vont essayer de tourner les clés pour faire apparaître le bon symbole au bon endroit. Quand tous les trésors ont été ramassés ou que les 7 serpents sont apparus, la partie prend fin.



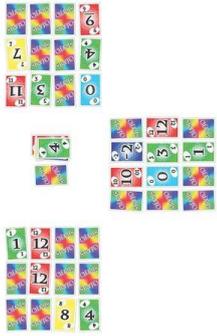
Sphinx

Réf : C-48

Jeu de parcours et de stratégie dans un labyrinthe en 3 dimensions.

Le gagnant est celui qui, à l'aide des bonnes cartes-sphinx, réussit à vaincre les sphinx et parvient à la salle du trésor située au milieu du plan de jeu.



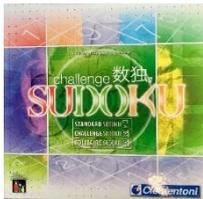


Skyjo

Réf : C-48-1

Jeu passionnant ! L'objectif est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie, composée de plusieurs tours.

Dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus, le joueur ayant cumulé le moins de points gagnes.

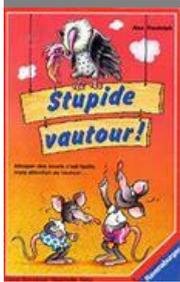


Sudoku Challenge

Réf : C-50

Pour résoudre 1 grille de Sudoku, la seule règle est la suivante :

Remplir la grille afin que chaque ligne, chaque colonne et chaque zone délimitée ne contienne qu'une seule fois tous les chiffres de 1 à 9.



Stupides Vautours

Réf : C-50-1

« Hol's Der Geier »

La souris a 2 prédateurs, vous et les vautours. Attrapez un maximum de ces petits rongeurs en essayant d'éviter les vautours, animal stupide. La partie s'arrête lorsque la dernière carte "points" est jouée.



The GAME

Réf : C-51-2

Tous les joueurs doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, on peut faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant que l'on ne peut communiquer la valeur de ses cartes en main ?



Times Up Family Vert

Réf : C-52-3

Se joue en équipe dans lequel vous devez faire deviner des personnalités aux membres de votre équipe. Amusant et divertissant basé sur la capacité de rapidité de réflexion et de mémoire.



Tohu Wabohu

Réf : C-53-1

C'est très simple, rapide et amusant. Retrouver des formes disséminées sur la table, correspondant à une carte que l'on retourne. Pas si facile que ça en a l'air...

Ambiance assurée, entre amis ou en famille.



Triolet

Réf : C-53-2

Jeu de chiffres qui consiste à former des ensembles de 2 ou 3 jetons qui s'entrecroisent sur une grille. Le but étant de marquer à chaque tour le plus de points possibles en posant sur une même ligne, 1, 2 ou 3 jetons sans que leur somme ne dépasse jamais 15 points.



Villa Paletti

Réf : C-54-1

Jeu de construction. Il faut bien agencer ses propres colonnes pour qu'elles ne soient pas bloquées. Prendre des risques de déséquilibre pour faire passer votre couleur. Le vainqueur est celui qui a placé le plus de points au dernier étage, sauf si c'est ce dernier qui fait écrouler l'édifice.



Wazabi

Réf : C-54-2

Être le 1^{er} joueur à ne plus avoir de dé.

Lancez les dés, piochez des cartes, débarrassez-vous de dés, posez une carte et jouez son effet !



Yamslam

Réf : C-54-5

Chaque joueur joue tour à tour et dispose de 3 lancers à chaque coup. L'objectif étant de réaliser des combinaisons qui rapportent des points.



Zombeasts

Réf : C-55-2

Dans l'ombre de la nuit, les « zombeasts » reviennent à la vie. Qui rassemblera les créatures ayant le plus de valeur et deviendra le maître des revenants ?

JEUX 10 ANS ET PLUS



Awalé ancien

Réf : D-01

L'objectif des joueurs est de prendre le maximum de graines. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a capturé 24 graines ou dès qu'aucun trou ne comporte plus d'1 graine.

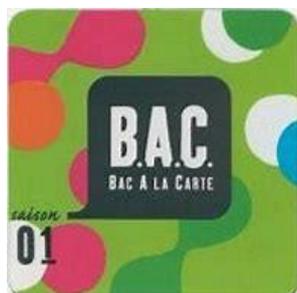


As'Truc

Réf : D-03

Des trucs et astuces de grand-mère, des trucs et astuces dans le respect de l'environnement, des trucs et astuces qui vous éviteront des solutions coûteuses et polluantes, etc...

250 questions-réponses qui font appel au bon sens et à la débrouillardise ! Utile et pratique pour tous.



Bac à la carte

Réf : D-04-1

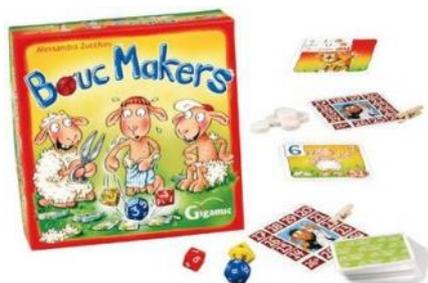
Le principe bien connu du jeu du baccalauréat. Une initiale et des thèmes sont donnés aux participants, qui ont ensuite un temps donné pour trouver un mot commençant par ...



Bioviva

Réf : D-05

Réaliser un voyage découverte au cœur de la nature. 700 questions et anecdotes sur la vie sur Terre. Pour gagner des points, chaque joueur doit répondre à des questions de 3 formes différentes. Cela va de la simple question, à la localisation d'un lieu ...



Bouc Markers

Réf : D-05-1

Pour amasser les moutons, vous auriez à parier sur vos propres lancers de dés. Il vous faut aussi des chiens, mais pas trop, et si possible en leur gardant un os ! Qui constituera le plus beau des troupeaux ?



Brainstorm

Réf : D-06

Pour marquer des points, le principe est très simple : un joueur d'une équipe prend une carte et en annonce le thème. Ses coéquipiers doivent alors, dans un temps imparti, trouver les 10 mots associés au thème qui sont inscrits sur la carte.

Le tout repose sur un jeu simple. Créer un paysage et placer des chevaliers, des voleurs, des moines ou des paysans pour gagner un maximum de points.

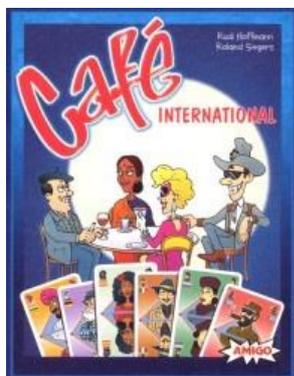


Burger Quiz

Réf : D-06-1

Vous avez toujours rêvé d'incarner Alain Chabat ? Avec Burger Quizz c'est presque possible !

Gagner des « miams » en répondant correctement à plusieurs séries de questions.



Café International

Réf : D-07-1

Le Café International est un lieu de rencontres de clients de différentes nationalités.

Réunir un maximum de points en posant des cartes Client autour des tables de différentes nationalités.

Chaque joueur doit être le plus rapide à trouver 1 mot correspondant à la lettre et au thème retournés.



Carcassonne

Réf : D-07-2

Le tout repose sur un jeu simple : créer un paysage et placer des chevaliers, des voleurs, des moines ou des paysans pour gagner un maximum de points.



Code Names !?

Réf : D-09-3

Jeu d'association d'idées dans lequel les joueurs, répartis en deux équipes, devront tour à tour faire deviner à leurs coéquipiers un ensemble de mots qui leur sont attribués.



Diavolo « Boîte métal »

Réf : D-10-2

Lancer les dés. Quand on attrape un diabolin à la bonne couleur, rouge, blanc ou noir, tout va bien. Par contre, le joueur qui n'en a pas perd une pierre de son capital. On va en perdre et en gagner au fur et à mesure de la partie qui ne dure généralement pas très longtemps.



Eureka

Réf : D-11

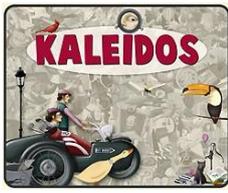
Jeu de connaissances et de rapidité.



Korsar

Réf : D-20-2

Avec vos bateaux pirates, partez à l'abordage des galions remplis de doubloons. Mais vos adversaires veulent aussi remporter le magot



Kaléïdos Game

Réf : D-21

Un sablier, une illustration, une lettre et des mots. Réussir à trouver sur l'illustration, un maximum d'objets qui correspondent à une catégorie ou commençant par la lettre choisie.



Loups-Garous

Réf : D-22

Jeu de stratégie qui vise pour les villageois à éliminer les loups-garous et à ces derniers d'éliminer les villageois. Il est idéal pour jouer en famille, et il est accessible aux enfants. Il va développer leur intuition et leur réflexion.



Le maillon faible

Réf : D-22-1

Plongez-vous dans l'ambiance du désormais célèbre jeu télévisé.

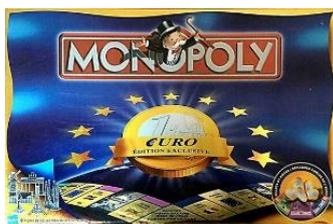
Jeu basé sur des questions élémentaires de culture générale, la vitesse et la stratégie.



Marabout « Boîte métal »

Réf : D-23-1

"Marabout... Bout de ficelle... Selle de cheval..."
Constituer des enchaînements de mots. Là où cela change (et pour que les expressions à trouver soient moins difficiles), c'est que l'on ne repart pas de la dernière syllabe entendue, mais du dernier mot.



Monopoly Euro

Réf : D-24

Jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés de façon à accroître ses richesses. Le joueur le plus riche étant le vainqueur.



Nain Jaune « Coffret en bois »

Réf : D-26

Gagner des jetons en se débarrassant de ses cartes le plus vite possible, en les défaussant dans l'ordre croissant en effectuant des suites allant de l'as au roi, sans se préoccuper de la couleur.



Paf le singe !

Réf : D-27-3

Construire la plus grande tour de détritux pour arriver à la hauteur du singe et lui mettre une claque.

1 joueur prononce au hasard 1 lettre, le 2ème une autre en pensant à un mot. Tout en tenant compte des 2 premières lettres, le participant suivant en prononce une supplémentaire en ayant en tête son mot à lui.



Risk

Réf : D-40

Risk est une guerre à l'échelle planétaire. A la tête d'une armée d'une certaine couleur, vous devrez réussir une mission préalablement tirée au sort. Mais toutes vos manœuvres ne seront et ne se feront pas sans Risk...



Rummikub « Lettres »

Réf : D-41

Vous devez positionner toutes vos tuiles sur la table en faisant des suites ou des séries. Vous faites « une suite » lorsque vous déposez au minimum 3 tuiles successives de chiffres différents. Le joueur qui pose le plus rapidement ses tuiles gagne la partie.



Scrabble Classique

Réf : D-43

Cumuler le plus de points en formant des mots entrecroisés



Séquence

Réf : D-44

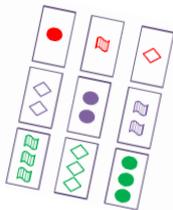
Jeu de plateau et de cartes

Être le 1^{er} joueur ou la première équipe à obtenir deux « séquences », c'est-à-dire poser deux rangées de 5 jetons. Une rangée consiste en une séquence ininterrompue de 5 jetons de la même couleur, soit verticale, horizontale ou diagonale.



Set

Réf : D-44-1



Le jeu consiste à observer les cartes pour être le plus rapide à identifier un SET. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes ?



Service Compris

Réf : D-44-2

Bienvenu dans la forêt de la « dent creuse », lieu de vie de moult créatures.

Chaque joueur dirige un peuple de créatures. Le plateau de jeu représente la table à manger d'un géant affamé. Les joueurs vont essayer d'y propulser les créatures de leurs adversaires afin qu'elles soient mangées.



Super Cluedo

Réf : D-45

Le "Super" de Super Cluedo se justifie par la présence d'un plus grand nombre d'armes, de personnages, et de lieux, ce qui permet à un plus grand nombre de détectives de s'affronter.



Il faut essayer de deviner qui est le meurtrier, avec quelle arme il a frappé, et à quel endroit.



6 qui Prend !

Réf : D-45-1

Récolter le moins possible de têtes de bœufs...

Les joueurs vont, en commençant par celui qui a joué la carte à la valeur la plus faible, combler les rangées.



Une rangée ne peut pas avoir plus de 5 cartes, alors, il se produit la chose suivante : il ramasse la rangée (les 5 cartes)

6 qui Surprend !

Réf : D-45-2

Récolter le moins possible de têtes de bœufs...

Extension du 6 qui prend.



La règle de base est la même. Chaque joueur à 10 cartes en main. Chacun choisit une de ses cartes et la pose face cachée. C'est la plus petite carte qui sera jouée en 1^{er}. On dépose alors sa carte à côté de la carte la plus proche en valeur, mais en ordre croissant.



Taboo « 3^e édition »

Réf : D-45-2

Jeu idéal pour passer une soirée dans la bonne humeur ! Votre objectif sera de faire deviner un mot à votre coéquipier sans utiliser certains mots interdits.



Tac-Tik « 4 joueurs »

Réf : D-48

Tac-Tik est composé de nombreuses cartes qui servent à faire avancer les pions sur le parcours. Les chiffres inscrits sur les cartes servent le plus souvent à déplacer ses pions du nombre de cases correspondantes. Néanmoins, certaines cartes servent à reculer ou permuter des pions adverses ou amis (car on peut jouer en équipe).



Take It Easy

Réf : D-49

Jeu qui se joue en simultané. Tour après tour, chaque joueur doit placer les mêmes tuiles que ses adversaires sur son plateau individuel. À vous de trouver le meilleur emplacement pour chaque tuile, et essayez de former des lignes d'une seule couleur afin d'obtenir le meilleur score en fin de partie.



Topward

Réf : D-52

Principe du scrabble : faire des mots sur un plateau qui vont compter plus ou moins de points en fonction des lettres posées... avec une difficulté supplémentaire, une possibilité de superposer les lettres pour faire plus de points.



Triominos de luxe

Réf : D-53

Se joue un peu comme le domino, chaque joueur pioche un nombre identique de tuiles et à tour de rôle place une tuile sur la table, la manche s'arrête lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses tuiles.



Trivial Pursuit « Édition Famille »

Réf : D-54

Cette édition permet de jouer en famille. Le but est d'être le 1^{er} à remplir son camembert en répondant correctement aux 6 catégories de questions et en obtenant les triangles correspondants.



Yali

Réf : D-56

Mener le plus rapidement possible ses 8 billes d'une extrémité à l'autre du plateau de la balance. Le joueur qui y parvient remporte la partie.



On appuie du doigt sur son côté, avec l'autre main, on déplace une bille en effectuant un des coups autorisés...

