

Code jeu	Nom jeu	Marque	Nb joueurs	se joueu	Type jeu	Temps jeu	Descriptif
9782492525049	Détective Charlie	loki	1 - 5	+ 7	Cartes, coopération	30'	Menez l'enquête avec Détective Charlie, un premier jeu d'investigation et de déduction pour les enfants de 7 ans et plus ! Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes.
3421271314318	Gagne ton Papa	Gigamic	1 - 2	+ 4	Plateau, casse tête	15-30 mn	En duel, soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles.
3421272110711	Le Rallye des vers de terre	Gigamic	2 - 4	+ 4	Plateau, parcours	15-30 mn	Participez à une course sous-terrain trépidante ! Lancez le dé et glissez un bout de ver de la couleur correspondante dans votre tunnel : petit à petit votre ver gagne du terrain et s'approche de l'arrivée. Mais en route, n'oubliez pas de parier sur les vers qui passeront en premier les deux étapes de la course : si vous pariez juste, vous remporterez un sérieux avantage sur vos adversaires avant le sprint final ! Le premier ver à passer la tête hors du tunnel gagne la partie.
3421271125211	La maison des souris	Gigamic	2 - 6	4 - 8	Plateau, coopération	15-30 mn	Jeu de mémoire et de coopération. Une famille de petites souris s'est installée chez vous et ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets. En leur absence vous ne résistez pas à l'envie d'aller regarder discrètement à leur fenêtre. Où est passée ma bague ? Et la clef ? A quoi peut bien leur servir mon bouton ? Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !
3558380084464	Unlock! Kids "Histoires de détectives"	SPACE COWBOY	1 - 4	+ 6	Cartes, Enigmes	20'	Visitez un incroyable parc d'attractions, enquêtez à la ferme et voyagez dans la mystérieuse Écosse dans ces trois aventures similaires à des escape-game, adaptées aux enfants ! Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les avec un astucieux système de connexion de symboles, résolvez les énigmes et les mini-jeux. Cette version d'Unlock! est totalement pensée et conçue pour les enfants : ni calculs, ni textes, elle fait la part belle au plaisir et à la réflexion. Deux chemins sont possibles pour réussir ces aventures, ce qui augmente la rejouabilité (et donc le plaisir !). L'application disparaît, pour éloigner les enfants des écrans. De plus, le tutoriel évite une lecture des règles rébarbatives ! Découvrez les 3 histoires : Mystères et Boules de Plumes, MicMac au Parc et Le Château de Mac Unlock incluant chacune 2 aventures.
4010168243245	La Vallée des Vikings	HABA	2 - 4	+ 6	Plateau, adresse	20'	La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve de courage et d'habileté et savoir prendre des risques pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Mais celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repart sans rien. Celui qui peut amasser le plus de pièces d'or gagnera la partie ! Nominé As d'Or 2020 (Tout public)

4010168253916	MONZA	HABA	2 - 4	5 - 99	Plateau, course	15'	Une turbulente course de voitures où il faut bien utiliser le résultat des dés pour avancer le plus possible sur la piste. Pour arriver le premier à franchir la ligne d'arrivée, chaque joueur lance à son tour tous les dés, puis en essayant de combiner au mieux la couleur de dés avec les cases du circuit avancement sa voiture d'autant de cases qu'il a de couleurs correspondantes sur ses dés. Il peut donc avancer de 0 à 6 cases.
4010168034782	Pyramide d'animaux	HABA	2 - 4	+ 4	Equilibre	15'	Pyramide d'animaux est un jeu d'empilement rigolo qui enthousiasme les petits et grands joueurs depuis plus de 10 ans. Stimule la coordination main-œil, entraîne l'esprit d'anticipation et la pensée tridimensionnelle.
4010168057606	Au pré gourmand	HABA	2 - 4	3 - 10	dés, mémoire	15'	Le paysan Tim est malade. Comme il est alité, il ne peut pas s'occuper de ses animaux aujourd'hui et a donc besoin d'aide. Il faut d'abord trouver suffisamment de nourriture pour les animaux et répartir les aliments dans le pré, puis amener les animaux dans leur pré. Seul celui qui a une bonne mémoire et de la chance au dé réussira en premier à amener son animal dans le pré.
4010168222530	Trotte Quenotte	HABA	1 - 4	4 - 8	Plateau, coopération	10 - 15 mn	Comme des fous, ils courent dans leur terrier. Ils montent et descendent avec l'ascenseur, se défoulent dans la roue, et passent d'une salle à l'autre à bord de la cabine et du wagonnet. Mais l'automne est arrivé et il est temps de faire des provisions. Les hamsters parviendront-ils à stocker toutes les carottes, le trèfle et les épis de blé dans les bons garde-manger avant que les feuilles de l'arbre ne tombent et recouvrent le hérisson?
4010168057682	Opération Amon-Rê	HABA	2 - 4	8 - 99	Plateau, parcours	20'	Cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-rê. Les 4 cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désarmement le système de sécurité en tapant les uméros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-rê ?
4010168035888	Sorcière au pain d'épices	HABA	2 - 4	5 - 99	Equilibre	10 - 15 mn	#Erreur
4010168034683	Fort comme un dragon	HABA	2 - 4	5 - 99	Plateau, parcours	15'	Quel dragon aura une bonne mémoire et réussira à faire le tour du volcan en revenant en premier dans sa grotte
4010168239163	Les Pays du Monde	HABA	2 - 4	8 - 99	Plateau, course	30'	Connaissez vous les pays du monde entier ? Quels indices pourra vous aider ? Sa localisation, son drapeau ou sa capitale ?

4010168059525	Pique-Nique animé	HABA	2 - 4	5 - 99		15'	Jeannot lapin et ses amis lapins se retrouvent dans le parc pour un grand pique-nique. Seul celui qui apporte une carotte à le droit d'y participer. et voilà qu'esoudain, on entend : "Le renard approche !". Rouquin le renard est aux aguets dans les parages. Nos lapins détalent alors à toute vitesse. Qui pourra bien estimer le risque venant du renard et récupérer en premier 4 lapins et 4 carottes sur sa couverture de pique-nique ?
4010168041704	Le Verger	HABA	1 - 8	3 - 6	Plateau, coopération	15'	Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans de beaux paniers en osier avant que le corbeau gourmand ne les mange.
4010168075983	Paulo à la ferme	HABA	1 - 5	3 - 8	Plateau, parcours		Paulo le chiot vient d'arriver à la ferme de Jean le fermier ! Tout excité, il saute du tracteur et part sans plus attendre à la découverte de son nouvel environnement. Les autres animaux vivent à la ferme ? Partez avec Paulo à la rencontre des différents animaux de la ferme et découvrez comment ils l'accueillent par leur cri !
4010168247649	Mission spatiale	HABA	2 - 4	+ 6	dés, observation	20'	Le système de navigation du vaisseau spatial est tombé en panne au beau milieu de la mission spatiale. Qui parviendra néanmoins à rentrer chez lui ?
5010994025939	Docteur Maboul	MB	2 - 4	6 - 12	Ambiance Imagination	15'	Le patient est prêt pour l'opération. Utilisez les pinces pour tenter d'enlever avec précaution les éléments de son corps, sans toucher la partie métallique car sinon, le nez du malade s'allumera tandis qu'il poussera un cri ! Si tu réussis l'opération, tu gagneras de l'argent. Le gagnant est celui qui aura le plus d'argent, mais pour cela, encore faut-il avoir des nerfs d'acier et la main ferme !
5010994461508	Les petits chevaux	MB	1 - 4	+ 6	Plateau, parcours	30'	Le jeu des petits chevaux, Petits chevaux ou Jeu de dada, est un jeu de société où les joueurs effectuent un parcours simple autour d'un tablier. Deux, trois ou quatre joueurs disposent chacun de deux à quatre pions-chevaux formant une écurie. Le parcours est d'abord commun à tous les joueurs. Un pion qui arrive sur une case occupée par un concurrent provoque le retour de celui-ci à son écurie (le départ). En fin de parcours, une dernière phase impose de ranger les pions en obtenant le chiffre exact de la case à atteindre.
778988007501	Pif party	Spin Master	3 - 4	+ 7	cartes, Bluff	15-30 mn	Un jeu de bluff et si tu mens mal ton nez s'allonge !!
8711808307711	Zéphyre le tapis volant	Goliath	2 +	+ 4	Equilibre	15'	Bonjour, moi c'est Zéphyre ! Tu as sûrement déjà entendu parlé de moi ? Je suis le tapis volant le plus rapide de tous les temps ! Regarde avec quelle agilité je flote dans les airs ! Youhou ! Mais bon, je dois tout de même avouer que je suis souvent maladroit ... J'ai donc besoin de ton aide. Essaie de charger le trésor d'Aladin sur mon dos, mais prends garde à ne pas me faire tomber !
5023117479113	Dix de chute	MB	2 - 4	+ 7	Stratégie	15'	Il faut faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire. Pour cela les joueurs actionnent des roues dont les encoches communiquent entre-elles.
5010994554712	Qui est-ce ? CARS	Hasbro	2	+ 6	Questions, réponses	15'	Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.

5010994486310	Picturéka ! 2ème édition	Hasbro	2 +	+ 6	Observation	15-30 mn	Une nouvelle version de Pictureka avec de nouvelles images pour plus de rire ! Vous devez remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques disposées devant vous. Chaque épreuve gagnée rapporte un point. Le premier à atteindre les 6 points remporte la partie ! Serez-vous plus rapide que votre adversaire ? Attention, pas le temps de mémoriser les plaques... le dé et la carte que vous piocherez peuvent vous demander de les inverser ou de les retourner... Prendrez-vous plus de risques que vos adversaires ? Surenchérissez sur leurs défis et remportez l'épreuve à leur place !
5010994291754	Picturéka !	Parker	2 +	+ 6	Observation		Retrouvez le plus rapidement possible les éléments cachés sur le plateau pour remporter le plus d'épreuves et gagner la partie ! Les joueurs doivent remplir des épreuves consistant à retrouver des éléments cachés dans les 9 plaques disposées devant eux. Chaque épreuve gagnée rapporte un point. Le premier à atteindre les 6 points remporte la partie ! Serez-vous plus rapide que votre adversaire ? Attention, pas le temps de mémoriser les plaques... le dé et la carte que vous piocherez peuvent vous demander de les inverser ou de les retourner... Prendrez-vous plus de risques que vos adversaires ? Surenchérissez sur leurs défis et remportez l'épreuve à leur place !
3760046780454	Badaboule	Megableu	2 - 4	5 - 99	Equilibre	10 - 15 mn	Qui arrivera à poser l'ensemble de ses boules sur les billes suspendues, sans les faire tomber ?
3421272106714	Turlututu Chapeaux Pointus	Gigamic	2 - 6	+ 4	Plateau, mémoire	15'	Cinq sorcières sont cachées sous deux grands chapeaux. Les joueurs doivent faire appel à leur mémoire pour retrouver la sorcière de la couleur indiquée par le dé pour la faire avancer. Le gagnant est celui qui amène une sorcière sur la montagne magique où une grande fête se prépare.
5010994015015	Le petit bac	MB	2 +	8 - 99	Plateau, connaissances	15-30 mn	Le petit bac reprend le principe du très classique jeu du même nom. Les joueurs choisissent des thèmes, puis en début de chaque manche une lettre. Le but est ensuite de trouver le plus vite possible, pour chaque thème, un nom commençant par la lettre du tour. La version MB est composée de cartes thème et d'un présentoir en plastique pour les lettres.
3421271201519	Kwazooloo	Gigamic	2 - 4	5 - 99	Observation, reflexe	10 - 15 mn	Dans Kwazooloo les joueurs placent six bagues sur leurs doigts représentant des animaux. Le jeu se déroule ensuite sur plusieurs tours jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de bague. A chaque tour les joueurs lancent les treize dés. Un gros dé indique ce qu'il va falloir rechercher (petit, nourriture, ou habitat) sur les autres petits dés. Ensuite, c'est la ruée : les joueurs doivent pointer du doigt les petits dés en fonction de la paire « animal représenté sur la bague » et valeur recherchée indiquée.
8719033260184	The dinosaurs' Stars	toy univers	2 - 8	8 - 99	dés, parcours	20'	Jeux de parcours, avec comme objectif de rassembler des étoiles.

3262190590267	1000 bornes	Dujardin	2 - 8	+ 6	cartes	15-30 mn	Après avoir constitué chaque équipe ou non, on distribue 6 cartes à chaque joueur. Puis à tour de rôle chacun pioche une carte puis joue ou défausse une carte. Commencez la course avec un feu vert, avancez de 25, 50, 75, 100 ou 200 kilomètres pour obtenir la distance de 1000 bornes. Retardez vos adversaires, par des pannes d'essence, crevaisons et autres. Collectionnez les parades et les bottes.
1978	Super 3	MB	2	+ 7	Stratégie	20'	Jeux de stratégie où il faut aligner 3 pions ou en poser 5 par case pour gagner la case puis aligner 3 cases ou en posséder 5 pour gagner la partie. Pour placer ses pions il faut choisir entre la valeur du pion ou la valeur de la case
3760046780607	Devine tête	Megableu	2 - 6	+ 6	Questions, réponses	30'	Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau. Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !
78060	Devine tête	Megableu	2 - 6	+ 6	Questions, réponses	30'	Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau. Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !
4005556011001	Labyrinthe	Ravensburger	1 - 4	8 - 99	Plateau, parcours	20'	Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs. Le joueur qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.
3558380011880	Tic Tac Boum	Asmodée	2 - 12	8 - 99	Carte, rapidité	15'	Il faut trouver un mot comportant le son imposé avant l'explosion de la bombe. En jouant au Tic Tac Boum, votre enfant développe sa réflexion, sa rapidité d'esprit et surtout, il apprend à garder son sang-froid ! Tic Tac Boum, un jeu d'ambiance explosif ! Fonctionne avec 2 piles
8005125070060	Puzzle Disney	Clémentoni		3 - 6	puzzle	5'	1 puzzle 20 pièces
8005125071296	Puzzle "the Penguins of Madagascar"	Clémentoni		+ 5	puzzle	10 - 15 mn	2 puzzles de 60 pièces
4005556869206	Puzzle STAR WARS 250p	Nathan		8 - 99	puzzle		PUZZLE de 250 pièces format : 49*36 cm
5010994500702	Puzzle TOY STORY 3 45p	Hasbro		+ 5	puzzle		puzzle de 45 pièces
3254775865259	La ferme	Nathan	1 - 4	+ 5	Observation	15'	Qui sera le premier à compléter son plateau de jeux avec les dominos représentant l'activité de la ferme ?

5023117029981	Puzzle ACTION MAN	MB		+ 7	puzzle		puzzle de 100 pièces
5900511340419	Puzzle CARS	Trefl		3 - 6	puzzle		1 puzzle 20 pièces1 puzzle 36 pièces1 puzzle 50 pièces1 puzzle 56 pièces
4005556074051	Puzzle cube Winnie	Ravensburger		2 - 4	puzzle cube		puzzle 6 cubes
3421272119011	Le roi sommeil	Gigamic	2 - 5	+ 4	Plateau, mémoire	15'	La famille royale est sur le point de se coucher, mais le roi, la reine, la princesse, le chambellan et le chien ne savent pas quelle tenue choisir : ils n'arrivent pas d'en changer ! Et quand le fantôme du château apparaît, tous filent se cacher sous la couverture ! Qui sera capable de dire où est couché le roi, si c'est la reine ou la princesse qui porte une chemise de nuit bleue ? Les deux peut-être ? Un excellent jeu d'observation et de mémoire simple et idéal pour petits et grands.
3502	Voleur d'étoiles	Nathan	2 - 4	+ 4	Plateau, coopération	15'	Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. vite, il faut les récupérer avant qu'il n'ait retrouvé tous ses pouvoirs! Jeu coopératif.
3127020501182	Le jeu de l'oie de Cornebidouille !	Ecole des loisirs	2 - 4	5 - 99	dés, parcours	20'	Un jeu de l'oie revisité
3760267990311	Décrocher la lune	Bombyx	2 - 6	+ 6	Ambiance Imagination	20'	Traverser les nuages et décrocher la Lune, quel doux rêve... Il vous suffit de quelques échelles placées habilement, d'un bon sens de l'équilibre et d'un soupçon d'imagination. Décrocher la Lune est un jeu d'équilibre astucieux aux règles simples. Les échelles de bois entremêlées créent un bel effet visuel jusqu'à devenir un objet décoratif.
4010168055701	Ma première pêche	HABA	1 - 4	+ 2	Ambiance Imagination	5' - 10'	Dans le jeu libre, les enfants jouent avec la canne à pêche, la mer et les amusants animaux aquatiques. Dans le jeu à règles, les enfants doivent pêcher un poisson correspondant à la couleur du dé. Si la pêche est bonne, le joueur récupère un jouet qu'il pose dans la découpe correspondante de sa plaquette du joueur. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera tous les jouets en premier ?
4010168217994	Mes premiers jeux "Abella l'abeille"	HABA	1 - 4	+ 2	Plateau, coopération	5' - 10'	Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?
4010168035925	Mes premiers jeux "Premier verger"	HABA	1 - 4	+ 2	Plateau, coopération	10 - 15 mn	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, manipule les grosses pièces, 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 ? Ils lancent le dé tout excités !

4010168254166	Mes premiers jeux "Premiers chiffres à la ferme"	HABA	2 - 4	+ 2	Plateau, coopération	10 - 15 mn	IL est temps de nourrir les animaux ! Les bébés animaux tout excités sautent partout ... Et le fermier Tim s'y perd un peu ! Qui va l'aider à compter et nourrir ces petits galopins ? Avec un peu de chance au dé, les joueurs vont amener le tracteur de Tim jusqu'au succulent champ de trèfles ou vont pouvoir donner directement un trèfle à un animal. Dès que les dernières feuilles de trèfle sont distribuées aux animaux, les enfants gagnent le jeu ... En ayant appris à compter jusqu'à 12.
4010168255835	Mes premiers jeux "Pyramide d'animaux"	HABA	2 - 4	+ 2	Equilibre	10 - 15 mn	Les animaux de la ferme sont en pleine démonstration artistique : qui pourra poser la poule sur le mouton ? Et le chien pourra-t-il venir se percher par dessus
4013594095402	Lune en équilibre	Goki	1 - 3	+ 4	Equilibre	5' - 10'	Positionner des cylindres de différentes couleurs et de différentes tailles sur la lune.
3421272110216	Crazy cups	Gigamic	2 - 4	+ 6	Carte, rapidité	10 - 15 mn	Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.
11021LS1901	Crazy Cups	Gigamic	2 - 4	+ 6	Carte, rapidité	15'	Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant 5 éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour.
3421272110223	Crazy cups + extension	Gigamic	2 - 6	+ 6	Carte, rapidité	10 - 15 mn	Crazy Cups + est un jeu d'observation et de dextérité pour 1 ou 2 joueurs. Il peut aussi servir d'extension pour jouer jusqu'à 6 joueurs avec le jeu Crazy Cups. On ne se contente plus de positionner les gobelets horizontalement ou verticalement. Il faut maintenant penser en 3 dimensions : devant, derrière, sur les côtés, tout est possible !
3700427700183	Dobble	Asmodée	2 - 8	+ 6	Carte, rapidité	5' - 10'	Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps. 55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes... et c'est parti !
4010168241838	Nos 4 saisons	HABA	2 - 4	+ 4	Observation	10 - 15 mn	Que s'est-il passé ? Les saisons sont toutes mélangées ! Aidez nous à remettre les tuiles "saison" dans le bon ordre. Avec une bonne mémoire et un peu de chance soyez le premier à réunir quatre tuiles différentes pour remporter la partie.

4010168202730	Dino Poursuite	HABA	2 - 4	5 - 99	Observation	10 - 15 mn	Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Tous les joueurs se mettent immédiatement à leur recherche pour les voir de leurs propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Qui réussira à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et à atteindre l'arrivée en premier ?
3114524123118	Miam miam	Dagobert	2 - 5	3 - 10	cartes	10 - 15 mn	Construit ton sandwich avec tous les ingrédients nécessaire, mais méfie toi de tes adversaires qui peuvent te stopper en te jetant des bêtises qui vont manger les aliments de ton sandwich. Qui saura terminer son sandwich complet le premier
3114524123019	Les Barbouilleurs	Dagobert	2 - 6	+ 4	cartes	10 - 15 mn	Le UNO des plus petits. En guise de chiffre ce sont des animaux et la couleur est toujours présente !!
3114524123064	Qui croque quoi ?	Dagobert	2 - 5	+ 4	cartes	5' - 10'	Reconstituer le plus de paires possibles en piochant chez le voisin. Les paires sont constituées par les animaux et leur alimentation. Il faut éviter d'avoir le méchant loup.
3421272106028	Bazar Bizarre 2.0	Gigamic	2 - 8	+ 6	Carte, rapidité	10 - 15 mn	Une fantôme arrive au château avec de nouveaux objets et elle est bien décidée à mettre encore plus de bazar ! La règle de base est la même que celle de Bazar Bizarre : Cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objet est retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur.
4014888255120	TORRETA XXL	Beleduc	2 - 4	+ 4	Equilibre	10 - 15 mn	Un jeu éducatif d'équilibre où vous devrez construire la tour la plus haute sans qu'elle tombe en suivant les instructions des dés. Chacun à leur tour, les enfants lancent le dé et construisent la tour la plus haute. Avec le dé de couleur, l'enfant doit prendre une pièce de la couleur défini et l'ajouter à sa tour, avec le dé avec les chiffres il doit choisir un élément avec ce chiffre mais attention de choisir la bonne pièce. Les pièces trop hautes déséquilibrent la tour et risquent de la faire tomber!
3569160280075	Défis Nature "Afrique"	Biovivia	2 - 6	+ 7	cartes, connaissances	20'	Défis Nature vous emmène à la rencontre des animaux d'Afrique les plus surprenants. Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.
3569160280105	Défis Nature "Dinosaures 1"	Biovivia	2 - 6	+ 7	cartes, connaissances	20'	Défis Nature - Dinosaures 1 vous emmène à la rencontre des dinosaures les plus surprenants ! Découvrez les espèces disparues, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Le principe du jeu est simple : les enfants parient sur les points forts des dinosaures. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

3569160200479	Enigmes ? Environnement	Biovivia	2 - 6	+ 9	Cartes, Enigmes	20'	Avec Enigmes - Environnement, tentez d'être le plus rapide à deviner les richesses de l'environnement qui se cachent derrière 5 indices instructifs et amusants. Faites preuve d'adresse en lançant le jeton sur le plateau pour tenter de gagner plus de cartes Enigmes - Environnement ! Le premier joueur à collecter 6 cartes remporte la partie !
3569160200035	Les Enigmes de la nature	Biovivia	2 - 6	+ 7	cartes, connaissances	10 - 15 mn	Jeu éducatif avec 40 énigmes pour en apprendre plus sur les espèces animales et végétales. A vous de saisir les bons indices qui vous sont donnés. Mais attention, il faudra être le plus rapide! Sois le plus rapide à deviner ce qui se cache derrière les 5 indices et faire preuve d'adresse pour gagner une carte de chacune des 5 familles.
3421272423026	Serpentina	Gigamic	2 - 5	3 - 6	Domino	15'	Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.
3760043240210	okabi et ses amis	MITIK	2 - 5	3 - 10	Carte, 7 familles	10 - 15 mn	L'enfant s'amuse à reconstituer Wokabi, la petite Masaï et ses 6 amis venus des 4 coins de la terre. Chaque personnage se forme en 5 cartes : la tête, les épaules, le ventre, les jambes et les pieds. Proposition de 5 règles évolutives suivant le développement de l'enfant. - Puzzle seul ou à plusieurs. - Loto : jeu «ventres au centre» avec pioche. - Jeu des 7 familles.
3070900051171	Diamoniak	Djeco	2 - 4	5 - 99	cartes	15'	Votre but est de construire votre château avant les autres joueurs. Pour cela, vous pouvez piocher autant de cartes que vous voulez. Mais attention aux sorcières, qui vous obligent à passer votre tour et même parfois à redonner 3 de vos cartes...
3070900051133	Piratatak	Djeco	2 - 4	5 - 99	cartes	15'	Voici un jeu de cartes Djeco sur le thème des pirates. Avant de prendre le large, vos petits pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais attention, les autres pirates sont toujours prêts à l'attaque ! Aventureux ou prudent, à chacun sa stratégie pour réussir ce défi et éviter que ses ennemis ne viennent tout saborder. Un jeu de société qui plaît aux plus actifs.
3070900051058	Mistigri	Djeco	2 - 4	4 - 8	cartes	10 - 15 mn	But du jeu : Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main. Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant et ainsi de suite. Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri, il n'y a pas de gagnant mais un perdant, alors gare à ne pas la garder dans son jeu...

3070900051041	Bata-Waf	Djeco	2 - 4	3 - 6	cartes	10 - 15 mn	C'est le plus grand chien qui gagne ! Et si deux chiens sont de la même taille, attention, il ya Bata-Waf !
3333146130223	Jeu de Loto "Les animaux de la ferme"	Educatif	1 - 4	+ 5	pioche	10 - 15 mn	Jeu de loto avec des cartes de 6 animaux de la ferme
4005556246410	Domino Les animaux	Ravensburger	1 - 4	+ 2	Domino	5' - 10'	Jeu de domino avec les animaux domestiques.28 pièces
3254775476264	Domino Les couleurs	Nathan	1 - 4	+ 2	Domino	5' - 10'	Jeu de domino avec les couleurs. Avec 28 dominos
3254775479043	Loto Bois et champs	Nathan	1 - 5	+ 2	pioche	20'	Jeux de loto avec la faune et la flore des bois et des champs
9782803450428	Cartes d'apprentissage "petits jeux de concentration"	Chantecler	1 - 5	+ 5	Observation	20'	jeux d'observation pour les enfants de grande section.
D10	La division avec les couverts			+ 4	Questions, réponses	10 - 15 mn	#Erreur
M10	La multiplication avec les pirates			+ 4	Questions, réponses		#Erreur
3251440001271	Le Calcul			+ 4	Questions, réponses		#Erreur
3251440001264	La Lecture			+ 4	cartes		#Erreur
4003332730412	Le jeu des nains	Selecta	2 - 8	+ 3	Observation	20'	Chaque lancer de dés produit une combinaison de 3 couleurs. Qui trouvera en premier parmi les 56 cartes le bon nain dont les habits correspondent aux couleurs des 3 dés ?
9780815393122	What's Missing	routledge	1 - 8	8 - 99	Observation		Le jeu des 5 erreurs avec plusieurs niveau de difficulté.
3477066810060	Loto "Les petites bêtes"	Druon	2 - 4	+ 2	pioche	10 - 15 mn	Jeux de loto avec les personnages des petites bêtes.plaques de 6 images
4013594569682	Mémo Tactile des formes	Goki	2 - 4	+ 3	Mémory		#Erreur
4013594568289	Mémo Tactile	Goki	2 - 4	+ 3	Mémory		Mémory tactile souple
5011863101280	Chef en délire	Orchard Toy	2 - 5	3 - 6	pioche	10 - 15 mn	Jeux de loto avec quelques agréments supplémentaires
3760175512537	The Big Book of Madness	IELLO	2 - 5	+ 12	Cartes, coopération	60' 90'	Bienvenue dans la plus grande école de magie au monde !

688623101429	Dominion	Ystari	2 - 4	+ 9	Carte, Deckbuilding	30' 60'	Vous devez construire votre cité en achetant des cartes et en créant votre deck (vos piles de cartes). A force d'achats et d'actions, vous pourrez acquérir des cartes victoires pour remporter la partie. Jouable à 6 avec extension
8435407628465	Marvel Champions "Le jeu de cartes"	LCG	1 - 4	+ 14	Carte, Deckbuilding	60' 90'	Tout l'univers Marvel dans un jeu de cartes. Le monde est sous le joug des super-vilains : Rhino dévaste les rues de New York, Klaw revend des armes illégales aux pires criminels du monde et Ultron menace de détruire toute la planète. Face à cette situation intenable, seuls de vrais champions pourront les arrêter. Dans Marvel Champions, vous incarnez des héros emblématiques de l'univers Marvel qui tentent de contrecarrer les plans machiavéliques des méchants tout aussi célèbres. La tâche s'annonce ardue ! Serez-vous relever le défi ?
3760146644274	Aeon's End		1 - 4	+ 14	Stratégie	60' 90'	Protégez Gravehold des envahisseurs ! Les survivants d'une invasion se sont réfugiés dans la cité souterraine oubliée de Gravehold. Là, ils comprennent que l'énergie provenant de failles qu'ont utilisé les assaillants peut leur servir également. En transformant à l'aide de gemmes cette énergie maléfique vers une énergie positive, ils fabriquent des armes et des sorts pour leurs mages. . Aeon's End est un jeu coopératif qui explore le mécanisme de deck building avec un certain nombre de mécanismes innovants, y compris un système d'ordre de tour variable qui simule le chaos d'une attaque, et des règles de gestion de deck qui exigent une planification minutieuse. Les joueurs auront du mal à défendre Gravehold, ils devront utiliser leurs capacités uniques,, des sorts puissants et surtout une bonne coordination.
123	Donjon et trésors		2 - 6	+ 7	cartes	15-30 mn	Soyez le premier à cumulé le plus gros trésor
3760175513152	King of Tokyo	IELLO	2 - 6	8 - 99	Dés	30'	Dans ce jeu, chaque joueur incarne un monstre. Son objectif ? Devenir le King of Tokyo. Sur un mécanisme de jets de dés inspiré du Yams, chaque monstre va affronter ses adversaires et l'emportera soit en étant le seul survivant, soit en étant le premier à atteindre les 20 points de victoire. Des cartes achetables par les joueurs viennent s'ajouter au simple jet de dés pour compléter sa stratégie.
5023117002366	risk	Parker	2 - 6	+ 10	Plateau, affrontement	60' 90'	Le classique des jeux de guerre. Choisissez votre stratégie, déplacez vos régiments et commencez la conquête ! Votre mission: mettre vos ennemis en déroute, faire avancer vos soldats pour conquérir de nouveaux territoires et remporter la partie.
3700126909214	Risk "Game of Thrones"	Hasbro	2 - 7	+ 14	Plateau, affrontement	60' 90'	Risk revisité version ameof Thrones avec la possibilité d'attaqué via des ports !!
4005556263967	Suspect	Ravensburger	1 - 6	8 - 99	Plateau, parcours	45 - 60'	Suspect utilise un accessoire électronique vocal qui donne les réponses des témoins interrogés, les réponses du central téléphonique de la police et peut aussi déclencher des filatures si l'on est trop loin du suspect pour l'interpeller.

4005556219797	Qui l'a vu ?	Ravensburger	2 - 4	+ 6	Plateau, mémoire	30'	Interrogez les animaux et unissez-vous pour retrouver le voleur de l'anneau magique qui protège le château et son peuple du méchant sorcier noir. C'est par l'intermédiaire du coffre magique que les animaux donnent des indices en échange de nourritures collectées dans les différentes pièces du château.
4010168251219	The Key "Vols à la villa Cliffrock"	HABA	1 - 4	+ 8	Enquête	20'	Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !
5010993318872	CLUEDO	Hasbro	2 - 6	+ 8	Enquête	30' 60'	But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.
5010994358211	Cluedo Harry Potter	Parker	3 - 5	+ 9	Enquête	30' 60'	Cluedo revisité
5023117027321	Jenga	MB	2 +	+ 8	Equilibre	20'	Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!
356023854692	Attention tout va s'effondrer	toy univers	2 +	+ 5	Equilibre	20'	Imitation JENGA Voici le jeu classique de blocs à empiler et de tour à démolir de JENGA! L'ennemi: la loi de la gravité! Il faut ériger une tour avec les blocs de bois, puis retirer les blocs, un à la fois, jusqu'à ce que la tour s'effondre. Le joueur qui aura la main assez adroite pour être le dernier à retirer un bloc sans provoquer l'effondrement sera le grand gagnant à JENGA!
622851000147	Mad Math Fou	Patric	1 - 4	+ 6	Educatif	10 - 15 mn	Apprendre en jouant les additions et les multiplications
027084619737	Le détective	Mattel	2	+ 8	Enquête	15-30 mn	Le Détective est un jeu d'enquête et de déduction, plus proche de Qui est-ce ? que du Cluedo. Seize suspects sont déterminés par quatre caractéristiques. Il faut donc découvrir si le coupable est blond ou brun, a les yeux bleus ou marron, est moustachu ou glabre, porte ou non des lunettes. Pour cela, on va interroger quatre témoins qui connaissent chacun un indice, mais ne veulent pas le lâcher. Il faut donc réunir des preuves pour les faire avouer. On peut aussi tenter l'intimidation, le gentil ou le méchant flic... Tout cela se fait à l'aide de cartes que l'on tire, que l'on combine, que l'on joue.
3558380023418	Minivilles	MGA	2 - 4	+ 7	Carte, Stratégie	30'	Avec Minivilles, chaque joueur construit sa ville avec des bâtiments aux capacités variables et tente d'atteindre la prospérité suprême en achevant la construction de quatre monuments puissants et prestigieux.

3770002176313	Colt Express	Ludonaute	2 - 6	+ 10	Plateau, affrontement	45 - 60'	Le 11 juillet 1899, à 10heures, l' Union Pacific Express a quitté Folsom, Nouveau Mexique, avec 47 passagers à bord. Après quelques minutes, on pouvait entendre des coups de feuet des pas précipités sur le toit. Des bandits lourdement armés sont venus alléger des honnêtes citoyens de leurs portefeuilles et autres bijoux. Vont-ils réussir à voler la valise contenant la rémunération hebdomadaire de la Nice Valley Coal Company bien qu'elle ait été placée sous la tutelle du maréchal Samuel Ford ? Ces bandits seront capables de travailler ensemble, malgré le fait que seulement l'un d'entre eux sera plus riche que les autres ?
3770000282184	Détective Club	IGAMESS	4 - 8	+ 8	cartes, Bluff	45'	Dans Detective Club, à chaque tour, un des joueurs fait secrètement équipe avec un autre - le Conspirateur - et essaie de lui faire deviner un mot secret en utilisant seulement deux cartes illustrées. D'autres joueurs sont des détectives, qui connaissent aussi le mot, mais ne connaissent pas les identités des uns et des autres. Les détectives doivent découvrir qui est le conspirateur, en s'assurant qu'ils ne sont pas accusés par les autres joueurs !
3558380024422	Dixit	LIBELLUD	3 - 6	+ 8	Carte, imagination	30'	Les illustrations sont révélées. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention : une seule des images en est la clé. A vous d'user de finesse et d'intuition pour la retrouver sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs.
8711808007505	Rolit	Goliath	2 - 4	+ 7	Stratégie	20'	Le principe du jeu consiste à encercler les boules Rolit de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à apparition de sa propre couleur, La victoire revient à celui qui possède le plus de boules Rolit de sa propre couleur,
4010168243009	Famille bric à brac	HABA	2 - 4	5 - 99	Ambiance Imagination	20'	La Famille Bric à Brac est un jeu d'ambiance original et prenant à partir de 5 ans. Le plateau de jeu est très grand (60 x 60 cm), et, pour la première partie, il faut monter les meubles en carton qui s'installent dans le salon, en très grand désordre. Le principe du jeu est de déplacer un personnage dans ce salon encombré, pour lui demander d'aller chercher tel ou tel objet, en se déplaçant sur ses grandes jambes, un peu à la manière d'un compas. Chaque joueur dispose d'une main de cartes représentant des objets. Lors du déplacement, si le pied du personnage touche une case correspondant à un objet qu'un joueur a en main, le tour du joueur s'arrête. Petit à petit, en se souvenant des parcours précédents, les joueurs doivent trouver un trajet « sûr », composé d'objets qu'aucun adversaire n'a en mains. Le premier à avoir récupéré 4 cartes « objet » remporte la partie. Simple, efficace et amusant !
8710126001790	Le jeu de L'argent de poche	Jumbo	2 - 4	+ 6	Plateau, gestion	30'	Le but du jeu, tout à fait éducatif, est d'être le premier à réaliser quatre achats tout en économisant dix euros ! Les déplacements se font au dé, mais il est possible de choisir son parcours. La part de hasard est importante, mais c'est quand même le joueur qui décide de se laisser tenter ou non par la marchandise proposée sur la case où il tombe.

8435407618763	Catan "Extension Marins"	KOSMOS	3 - 4	+ 10	Plateau, gestion	60' 90'	Vous devez posséder le jeu de base Catan pour jouer à cette extension. Après avoir construit des routes, fondé des villes et exploité les richesses de l'île de Catan, les colons utilisent maintenant leurs ressources pour fabriquer de grands bateaux. Ils lancent leurs bateaux sur les océans, les voiles gonflées par le vent. Une terre vierge apparaît à l'horizon. Elle renferme de nouvelles richesses et un vaste territoire à découvrir. Cette extension vous propose 9 scénarios passionnants qui vous feront découvrir de nouveaux rivages. Chacun des scénarios est original et vous propose de nouvelles règles de jeu. Vos objectifs seront différents d'une partie à l'autre. Comme dans le jeu de base Catan, il vous faudra être fin stratège et habile négociateur pour espérer devenir le souverain des terres et des mers. Méfiez-vous du bateau pirate. Ce flibustier, tel un voleur, vous dépouillera de vos précieuses ressources. Parcourant les mers, il attaque sournoisement.
8710125040103	Puzzle Univers "Planes"			+ 4	puzzle		1 puzzle 50 pièces
5202276002671	Quels bébés ?		1 - 3	2 - 4	Puzzle, association		Un jeu de puzzles 2 pièces où il faut en plus trouver une 3ème pièce inclus qui représentent les bébés de l'animal.
4005556242955	Premier Anglais	Ravensburger	1 - 6	+ 4	Educatif	15'	Apprend tes premiers mot d'anglais en jouant. 2 jeux disponible, un memory et un loto. Bon apprentissage !
3770000010640	Les inventeurs	Bombyx	2 - 5	+ 10	Stratégie	45'	Gérez une équipe de quatre inventeurs célèbres : envoyez Benjamin Franklin, Léonard de Vinci ou Archimède travailler sur les grandes inventions de l'Histoire, tirez profit de leurs spécialités, améliorez leurs compétences et déposez des brevets pour que votre équipe devienne la plus célèbre. Mais vous devrez aussi partager avec les autres joueurs le mérite des découvertes communes.
8426804204024	Maxi-MEMORY Aliments sains	P	2 +	+ 2	Observation	15'	Un memory avec de grandes images adaptés pour les petits et nos aînés.
8058664089741	Pyramide et établis	Chicco		6 à 36 mois	Construction		Un jeu de manipulation et d'emboitage pour les tous petits.
3262190592650	Mille bornes "Cars"	Dujardin	2 - 8	+ 6	cartes	15-30 mn	Le mille bornes classique revisité dans l'univers de Cars 2
5407009610011	13 mots	Captain Games	2 - 8	+ 8	Cartes, coopération	20'	13 Mots est le nouveau jeu de fête des associations d'idées coopératives. Le jeu est accessible, simple et amusant ! À chaque tour, découvrez comment pensent vos partenaires... Tout le monde peut jouer, il suffit de choisir un mot autour du plateau. Il ne faut que quelques secondes pour lancer une nouvelle partie.
3760052140747	l'île interdite	Cocktail games	2 - 4	+ 10	Carte, Stratégie	30'	Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les quatre trésors. Une fois ceux-ci récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec !

3770003235002	Voldétour	Arborel	2 - 4	+ 7	Plateau, affrontement	20' - 40'	Voyagez au coeur d'un véritable labyrinthe mobile en 3 dimensions ! Voldétour est un jeu dans lequel chaque joueur crée des chemins en 3D afin d'amener son Seigneur au sommet de la Tour ennemie. Pour toute la famille (dès 7 ans) comme pour joueurs avertis. Pour 2 joueurs (ou 4 avec extension)
3421271826316	WAZABI extention Piment	Gigamic	2 - 8	+ 8	cartes	20' - 40'	Dans cette extension, de nouveaux dés et des nouvelles cartes vont venir épicer un peu plus votre jeu. Découvrez de nouveaux effets et soyez bien attentifs durant le tour des autres joueurs. Partagez encore plus le plaisir de déguster Wazabi : grâce à cette extension il est dorénavant possible de jouer jusqu'à 8 joueurs !
7640139531209	Bandido		1 - 4	+ 5	Cartes, coopération	15'	Le but du jeu est d'empêcher Bandido, qui a commencé à creuser des tunnels, de s'évader de la prison. Pour cela, les joueurs vont poser successivement des cartes pour tenter de bloquer toutes les issues, soit en plaçant des impasses, soit en faisant boucler les tunnels. Et ce n'est pas chose aisée quand on ne tire pas beaucoup d'impasses en début de partie.
1976	Super Master Mind	MB	2	+ 8	Stratégie	20'	Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.
3760308480054	Lucky Numbers	toy univers	1 - 4	+ 8	pioche	20'	Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : Que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !
333	Rush Hour / thinkfun		1	+ 8	Casse tête logique	20' - 40'	Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue qui forment un Grand Embouteillage ? Avec un peu beaucoup de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faut aussi que la voiture... En bref, cela créer un méli-mélo de possibilités assez énorme : en sachant qu'il existe toujours une solution !
3434	Hive Carbon	LUDISTRI	2	+ 8	Plateau, affrontement	20' - 40'	Hive (Rûche) est un jeu abstrait, mais pas tout à fait puisqu'il y existe un thème : chaque joueur dirige une petite armée d'insectes, chaque insecte est un hexagone. Il n'y a pas de plateau. L'objectif est d'encercler l'abeille adverse (avec ses propres insectes et les insectes adverses). On commence par poser chacun son tour un insecte, de façon à ce que tous les insectes forment une seule masse. Ensuite on peut soit poser un insecte (qui ne doit pas être en contact avec un insecte adverse), soit déplacer un de ses insectes.

3421271317418	Squadro	Gigamic	2	+ 8	Stratégie	20'	Il s'agit d'être le premier à faire un aller-retour avec 4 de ses 5 pièces sur le plateau. Les pions avancent selon la force indiquée sur leur zone de départ, puis quand ils arrivent dans la zone opposée, ils font demi-tour et avancent alors selon la force indiquée dans cette zone de retournement. Dès qu'un pion passe au-dessus d'un pion adverse ce dernier retourne dans sa base.
3421271413516	Canardage	Gigamic	3 - 6	+ 8	Plateau, affrontement	15-30 mn	D'innocents canards barbotent en file indienne, mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées... A chaque tour, vous devez simplement jouer l'une de vos 3 cartes. Les joueurs vont ainsi pouvoir viser, tirer, affecter la disposition des canards en se cachant derrière son voisin, etc. Mettez vos protégés à l'abri et canardez les volatiles adversaires car le dernier survivant sera le gagnant !
4005556212958	Mémory petits animaux	Ravensburger	2 - 8	+ 4	Observation	15'	Mémory autour des bébés animaux
3070900051614	Sardines	Djeco	2 - 4	+ 5	Observation	15'	Jeu de mémorisation pour observer les petites sardines, les mémoriser, et les retrouver dans la boîte !
3664824000775	Dragomino	Blue orange	2 - 4	+ 5	Domino	15'	"As d'or 2021 catégorie Enfants". Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?
5010994040147	Puissance 4	MB	2	+ 6	Plateau, affrontement	10 - 15 mn	L'objectif du jeu est, comme dans la puissance 4 classique, d'aligner 4 disques d'une même couleur. Mais dans cette version, vous pouvez aligner les disques également en hauteur pour former des niveaux.
3070900051195	Piou Piou	Djeco	2 - 5	5 - 99	cartes	10 - 15 mn	Panique dans le poulailler : le renard rôde et les oeufs n'ont pas encore éclos... Cot Cot codek!
3421272101627	Serpentina	Gigamic	2 - 5	+ 4	Domino	15'	Les 50 plaques représentent la tête, le corps et la queue de gentils serpents très colorés. Il y a même des corps arc-en-ciel pour créer des serpents multicolores. Chacun tire une plaque au hasard et tente de reconstituer les serpents. Le joueur qui termine un serpent le prend pour lui. Celui qui aura les plus beaux gagnera la partie. Serpentina : un joli jeu tout simple pour apprendre à maîtriser l'association des formes et des couleurs.
5011863102102	La liste des courses	Orchard Toy	2 - 4	3 - 8	Mémory	10 - 15 mn	Soit le premier à trouver tous les articles pour remplir ton cady dans ce jeu de mémoire. La liste de course est soit en français, soit en anglais

8008324063185	Ramasse Trésor	Ludattica	2 +	+ 4	Observation, reflexe	10 - 15 mn	Un jeu d'attention et de rapidité chez les pirates ! Le jeu se compose de 50 cartes rondes très épaisses, comportant au recto, sur fond de couleur jaune, cinq éléments tirés de l'univers des pirates (tricornes, longue-vue, trésor, pistolet, bouteille de rhum, etc.), et au verso, sur fond blanc, un seul élément. On étale sur la table toutes les cartes face jaune visible. Tous les joueurs jouent en même temps. Dès le départ donné, les joueurs saisissent une carte et en révèlent la face blanche. Ils doivent alors trouver une carte qui comporte sur sa face jaune l'élément découvert. Le joueur s'empare de cette carte, et la pose alors face blanche visible sur sa pile, révélant un nouvel élément et ainsi de suite. Quand un joueur n'a plus de possibilité de jouer, il s'empare de la bombe, et on regarde qui a ramassé le plus de cartes.
30142300	Mon premier jeu de parcours	Djeco	2 - 4	2 - 5	Plateau, parcours	10 - 15 mn	De petites bêtes se promènent tout au long du chemin. Le dé indique le vert ! La coccinelle peut avancer jusqu'à la prochaine case verte. Qui arrivera le premier au bout du chemin ?
3760116330091	Devine qui je suis ! "Monsieur madame"		2	+ 5	Questions, réponses	10 - 15 mn	Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.
3558380044192	Abalone	Asmodée	2	+ 7	Plateau, affrontement	20' - 40'	Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum. Un "affrontement" de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.
3760175510052	Qwirkle	IELLO	2 - 4	+ 6	Tactique	30' 60'	Quelques secondes suffisent pour apprendre à jouer à Qwirkle! Le but: associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée. Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec des motifs de formes et de couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.
3664824001260	Lost sea	Blue orange	2 - 4	+ 7	Tactique	20'	De nombreux récits relatent les terribles mystères des Mers Perdues : krakens gigantesques, maelstroms infernaux, serpents de mer géants, îles désertes et hostiles... Les épaves éventrées sont les seules reliques témoignant des tentatives d'expéditions passées. Armé de nouveaux instruments de navigation, tentez de préparer l'expédition la plus audacieuse et de la mener à bien. La cartographie de vos exploits nourrira les futures légendes à votre gloire.
3558380037309	Perudo	Asmodée	2 - 6	+ 8	dés, Bluff	30'	Perudo est un jeu de bluff et d'embrouille où votre sens de la psychologie et votre capacité à mentir effrontément sera bien plus nécessaire qu'une quelconque parcelle de chance ! Devinez combien de valeurs de dés se cachent sous les chapeaux !

3421272426119	Non Merci !	Gigamic	3 - 7	+ 8	Tactique	20'	A votre tour de jeu, une carte du paquet est retournée. A tour de rôle les joueurs ont le choix de prendre la carte ou de passer son tour en "payant" un jeton (chacun débutant avec un stock de jetons). Le tour de table lorsqu'un joueur décide de prendre la carte et il récupère ainsi tous les jetons éventuellement accumulés. On retourne alors une nouvelle carte. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez des suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes !
3421272112920	2 sans 3	Gigamic	2 - 4	+ 10	cartes	30'	Dans 2 sans 3, "2" est le chiffre d'or et "3" le chiffre maudit! Posez vos cartes au bon moment pour en récolter d'autres au centre de la table. Posséder une carte d'une couleur c'est bien, en avoir 2 c'est parfait... Mais en avoir 3 d'une même couleur c'est la catastrophe : tous vos points durement gagnés deviennent négatifs!
3701252800147	Las Vegas	KIF edition	2 - 5	+ 10	cartes	30'	Bienvenue au casino de Las Vegas ! Entrez dans un monde délirant de machines à choux, de légumes et de plis ! Car ce jeu de cartes vous entraîne dans un moment convivial et décalé. Tandis que les manches passent, la banque ramasse vos choux et vous vous rapprochez de la banqueroute. Certains plis peuvent vous enrichir, mais ils sont rares et précieux ! Soyez la dernière ou le dernier à avoir des choux dans votre porte-monnaie pour gagner la partie !
5425016922569	Just One	Repos Production	3 - 7	+ 8	Cartes, coopération	20'	Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !
3421272100132	Halli Galli	Gigamic	2 - 6	+ 6	Carte, rapidité	15'	Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table.
3421272103324	Wazabi	Gigamic	2 - 6	+ 8	Cartes, dés	20'	Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!
Bunchems rouge/	Bunchems			+ 2			Boules scratch de différentes couleurs
Bunchems orange	Bunchems			+ 2			#Erreur
Bunchems Bleu	Bunchems			+ 2			#Erreur
Bunchems vert	Bunchems			+ 2			#Erreur
Bunchems violet	Bunchems			+ 2			#Erreur
Bunchems noir	Bunchems			+ 2			#Erreur
Bunchems blanc	Bunchems			+ 2			#Erreur

3421271400110	YAMY	Gigamic	2 - 5	+ 7	Cartes, dés	30'	Le Yam revisité avec des cartes
3427871875877	Galèrapagos	Gigamic	3-12	+ 10	Plateau, coopération	20' - 40'	Galèrapagos Age Joueurs Durée Descriptif Coopérer pour lutter mais trahir pour gagner ! Après le naufrage de leur bateau, un groupe de survivants se retrouve sur une île déserte. Le cadre est paradisiaque mais la vie est difficile. L'eau coule au gré des maigres précipitations et le poisson se fait rare. Il n'est pas certain que tout le monde survive à ce régime... Seule solution : construire ensemble un grand radeau. Mais il ne faut pas tarder car les nuages à l'horizon indiquent l'arrivée prochaine d'un dangereux ouragan. À la fin de la partie, le ou les joueurs qui parviennent à quitter l'île à temps gagnent, à moins que personne n'ait survécu bien sur
3700126905155	Code de Vinci	Winning Moves	2 - 4	+ 7	Déduction	15'	Vous devez déchiffrer le code secret de vos adversaires avant que le votre ne soit entièrement découvert. Tous les joueurs ont pioché des pièces et constitué des codes secrets. Lorsque vos hypothèses sont justes, vous devez rajouter une pièce à votre code, mais si vous vous trompez, il faut dévoiler une de vos pièces!
3700183423951	REFLECT "La course aux miroirs"	professor Puzzle	1 - 2	+ 8	Ambiance Imagination	15-30 mn	Quand tu te fies à un miroir, tout est inversé ! Avec la seule vue du reflet de ton crayon dans le miroir, trace le plus vite possible ton chemin à travers l'un des 100 labyrinthes pour remporter le défi. Sauras-tu dompter tes réflexes pour terminer en premier ? But du jeu : Être le 1er à remporter 5 défis. En t'appuyant uniquement sur le reflet dans le miroir, essaie de battre ton adversaire en sortant le premier du labyrinthe ou en traçant ton chemin sans toucher les lignes du dessin qui encadrent le couloir. Les cartons sont réutilisables grâce aux feutres effaçables, de nombreux défis proposés !
3760175515507	LOST CITIES "Le duel"	IELLO	2	+ 10	Carte, Stratégie	30'	Les joueurs doivent mener à bien des expéditions à travers cinq régions: l'Himalaya, la forêt vierge, le désert, le volcan et sous la mer. Pour cela chaque joueur devra établir des paris sur chacune de ses expéditions, ne brûlez pas les étapes mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas seul à vouloir mettre à jour ces civilisations. Principe du jeu : Avec vos cartes, vous engagez des expéditions vers les coins les plus reculés et mystérieux de la terre: sur les neiges éternelles, au coeur du désert ou de la forêt vierge, sous l'eau et même dans le cratère d'un volcan. Votre but: mener des expéditions avec le plus de succès possible! Et pour les plus audacieux d'entre vous, il est même possible de parier sur la réussite d'une expédition. Mais attention: cette stratégie peut aussi se retourner contre vous. Celui qui, au bout de trois manches, a récolté le plus de points gagne !
9001890608896	Numerabis	Piatnik	2 - 5	+ 8	dés, mémoire	20'	Jeux d'association et de calcul où les dès s'en mêlent !!

3421272103317	Wazabi	Gigamic	2 - 4	+ 7	Cartes, dés	20'	Les règles très simples [..]: moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!
4005556269389	Las Vegas	Ravensburger	2 - 5	+ 8	Dés	30'	Les joueurs incarnent des ▼ flambeurs tentant leur chance dans le monde tape-à-l'œil de Las Vegas.Six casinos peuvent être visités, chacun d'eux présentant une valeur de dé et une somme totale d'argent pouvant y être gagnée différentes
3558380016922	Chromino	Asmodée	1 - 8	+ 6	Observation	30'	Dans cette alternative idéale aux dominos, placez judicieusement vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Un jeu tactique qui vous en fera voir de toutes les couleurs !
8410446314791	Escargots GO!	Nathan	2 - 3	+ 4	dés, parcours	15-30 mn	Un jeu de course avec 3 escargots qui cachent un mètre enrouleur dans leur coquille. Déplacez les escargots du nombre indiqué par le dé. Qui sera le plus rapide pour collecter tous les pétales?
4005556260676	Villainous	Ravensburger	2 - 6	+ 10	Plateau, gestion	60' 90'	Dans Disney - Villainous, ce concours épique de puissance sinistre, incarnez un méchant de Disney et tâchez d'atteindre votre propre objectif surnois. Découvrez les capacités uni
3558380028857	Mafia de Cuba		6-12	+ 10	bluff	15-30 mn	Un joueur incarne le Parrain et confie sa boîte de cigares au premier joueur. Elle passe de main en main autour de la table. Chaque joueur profite de l'occasion pour voler les diamants qu'elle contient OU prendre un jeton personnage. Le Parrain interroge ensuite les joueurs pour identifier les voleurs et retrouver ses diamants.
3760178628044	DeadLines	débaclé jeux	2-10	+ 10	cartes-déduction	15-30 mn	Quel est le point commun entre Marie Curie, Filip des 2be3, Adolf Hitler et Lolo Ferrari ? Bien vu, ils sont tous morts ! Dans Deadlines vous allez devoir classer 36 personnages selon leur date de naissance, date de décès et durée de vie. Celui ou celle qui aura fait le moins d'erreurs à la fin de la partie l'emportera !
3760267990526	Lueur	Bombyx	2 - 4	+ 10	Plateau-placement	30' 60'	On ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans. Il n'y a pas un bruit. Dissiper les ténèbres pour restituer les couleurs nécessite de nombreux éclats de lumière. Les aventuriers sont nés et entraînés pour cela : maîtriser le pouvoir des éléments, choisir leurs compagnons, trouver le chemin vers les lieux éclairés. Mais seul l'un d'entre eux entrera dans la légende ! Lueur est un jeu familial, de draft et de dés, qui demande aux joueurs de combiner au mieux les capacités de leur compagnie.
3760032260120	Fiesta de los Muertos	Oldchap Games	4 - 8	+ 12	coopération		#Erreur
7111609952751	Greenville 1989		3 - 6	+ 16	Plateau, coopération	20' - 40'	Greenville 1989 est un jeu coopératif narratif et d'horreur où les joueurs incarnent les membres d'une bande d'adolescents dans une petite ville américaine. Après un événement étrange, vous vous retrouvez dans un Greenville dépeuplé de ses habitants. Votre but : retrouvez vos amis pour vous en sortir ensemble.

4061897521302	Blackout Hong Kong	Eggertspiele	1 - 4	+ 14	Plateau, affrontement	60' 90'	Hong Kong a été frappée par une panne d'électricité inattendue à grande échelle. Pendant que le gouvernement s'efforce de garder le contrôle, vous décidez de prendre les choses en main et d'essayer de rétablir une sorte d'ordre social ! La vie quotidienne à laquelle vous étiez habitué s'est rapidement dissoute. Même les tâches les plus banales sont devenues incroyablement difficiles sans électricité. Celui qui gère le mieux cette situation et restaure le semblant d'ordre revendiquera sûrement une position de pouvoir à Hong Kong après la panne d'électricité ! Dans le Blackout d'Alexander Pfister : Hong Kong, vous devez gérer des ressources en constante évolution et un réseau de divers spécialistes pour empêcher Hong Kong de sombrer dans le chaos tout en restant en avance sur vos concurrents. "texte éditeur"
3558380084433	Stella Dixit Universe	LIBELLUD	3 - 6	+ 8	plateau-observation	30' 60'	Stella - Dixit Universe est une nouvelle approche de l'univers Dixit. En tant que chasseurs d'étoiles, explorez le ciel et rapportez de la lumière dans votre monde ! Stella est un jeu compétitif d'interprétation d'images dans l'univers Dixit. À partir d'un mot, choisissez les mêmes images que les autres joueurs pour remporter la victoire. Prenez des risques, mais gare à la chute ! Il s'agit d'un jeu autonome, mais totalement compatible avec les autres extensions de cartes Dixit.
3558380000709	Les loups garous de Thiercelieux		8-18	+ 10	Enigmes	30'	Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !
3558380038399	Best of Lous garous de thiercelieux		8-18	+ 10	Déduction	30'	électionnés avec soin par leurs auteurs, (re)découvrez les personnages les plus célèbres des "Loups-Garous de Thiercelieux", de "Nouvelle Lune" et de "Personnages" ! Un si joli petit village de l'est, bien à l'abri des vents et du froid, niché entre de charmantes forêts et de bons pâturages. Les habitants de Thiercelieux sont d'affables paysans, heureux de leur tranquillité et fiers de leur travail. Autour d'eux, on trouve des personnages aussi divers qu'une voyante, une sorcière, un voleur, le capitaine (qui radote sans cesse), Cupidon (qui noue les coeurs et les idylles), et même une petite fille aux couettes charmantes. Pourtant, la nuit, le paisible village est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé !

626570626152	Black stories	kikigagne	2-25	+ 14	Cartes, Enigmes		31 crimes, 49 cadavres, 11 meurtriers, 12 suicides et un repas fatal. Voilà les ingrédients des 50 histoires-énigmes que l'on vous propose. A partir de l'accroche de l'histoire initiale, aux joueurs de trouver ce qui est passé en posant des questions au maître de l'énigme, qui ne peut répondre que par oui ou par non. Idéal pour animer une soirée entre amis, vous ne pourrez plus vous passer de ce jeu terrifiant. Attention, ce jeu contient des histoires violentes ! Ne convient pas à un jeune public...
8435407619432	Catan jeu de base	KOSMOS	3 - 4	+ 10	Plateau - commerce	60' 90'	A peine arrivé sur l'île de Catane, vous devez construire des colonies afin d'obtenir les ressources de cette île. Avec ces ressources, et surtout grâce au commerce, vous pourrez vous développer et devenir plus puissant que vos concurrents. Extension possible pour 5 à 6 joueurs.
3760146640214	Scythe	morning Games	1 - 5	+ 12	Plateau-stratégie	90' 120'	As d'Or "Expert" 2017. Scythe est un jeu 4X qui se déroule dans une histoire alternative pendant les années 20, où les joueurs vont tenter de faire fortune et de prendre possession des terres autour de la Factory.
5425037740043	Terraforming Mars	FryxGames	1 - 5	+ 12	Plateau-stratégie	90' 120'	As d'Or "Expert" 2018. Dans les années 2400, l'humanité commence à terraformer la planète Mars. D'immenses conglomerats, sponsorisés par le Gouvernement Mondial Terrien, lancent des opérations pour augmenter la température, le niveau d'oxygène et la couverture aqueuse jusqu'à rendre la planète rouge habitable. Dans Terraforming Mars, vous incarnez un de ces conglomerats et travaillez ensemble à la terraformation, mais vous essayez d'acquiescer plus de points de victoires que vos adversaires. Vous les gagnerez en contribuant à la terraformation, mais aussi en développant les infrastructures humaines dans tout le système solaire, ainsi qu'en réalisant des actions d'éclat.
5425016923801	Duel (7 wonders)	Repos Production	2	+ 10	Plateau-stratégie	20' - 40'	Dans 7 Wonders : Duel, vous aurez trois ages pour développer votre civilisation en placant devant vous des cartes qui produisent des ressources, en développant l'aspect militaire ou scientifique de votre civilisation ou en bâtissant votre merveille.
3770001556451	Agricola	fun force	1 - 5	+ 12	Plateau-stratégie	90' 120'	Dans Agricola, vous prenez le rôle d'une petite famille paysanne devant développer sa ferme au cours de 6 ans. Vous devez gérer vos enclos, vos animaux, vos récoltes, votre maison et votre famille. A la fin des 14 tours du jeu, la ferme la plus diversifiée gagne la partie.
3760175510700	Andor	IELLO	2 - 4	+ 10	Plateau, coopération	60' 90'	Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt pour soigner le vieux roi Brandur, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace d'Andor ait jamais connue : Tarok le dragon noir !

3760268310002	Arboria	Lumberjacks Studio	2 - 4	+ 10	Plateau-stratégie	30'	ndossez le rôle d'un des quatre jardiniers les plus expérimentés d'ARBORIA Votre but est simple : faire ressortir votre espèce favorite au beau milieu de ce parterre de fleurs. Pour cela vous devrez composer avec le soleil, la pluie ou encore le vent. Faites de l'ombre à vos adversaires, afin que vos fleurs soient les plus grandes et majestueuses d'entre toutes ! Mais attention, vos adversaires pourraient bien venir contrecarrer vos plans... Stratégie, opportunisme et de bonnes mains vertes vous aideront à accomplir cette tâche. Alors qu'attendez-vous pour enfilez votre tablier de jardinier et venir contribuer à la croissance végétale sous le soleil d'Arboria ?
5425016923764	7 Wonders	Repos Production	2 - 7	+ 10	Carte, Stratégie	30'	Un jeu de deck building où il faudra choisir sa tactique pour remporter des points de victoire. Peu d'interaction entre joueurs.
3558380045731	Dice Force	LIBELLUD	2 - 4	+ 10	Dés -gestion	45'	Les Dieux s'ennuyaient (fatalement, ce genre de chose arrive quand on vit plusieurs éternités). Mais de tout temps, les Dieux avaient su tuer l'ennui en s'acharnant sur les petits mortels que nous sommes. Le temps n'étant plus aux guerres mais au tournoi, ils décidèrent donc de lancer un grand combat de héros contre monstres. Et quoi de plus sympa que de donner aux héros des dés pour armes et le pouvoir de les reconfigurer encore et encore et encore ? Parce que oui, quand on est Dieu, c'est toujours rigolo de regarder des mortels stupides se dépatouiller avec le chaos. En plus, les mortels stupides aiment ça.
3421275119612	Ceylan	Funnybox	2 - 4	+ 10	Plateau, gestion	45'	u cours de la seconde moitié du XIVe siècle, à Ceylan, pays connu aujourd'hui sous le nom de Sri Lanka, un champignon décima toutes les plantations de café de l'île, provoquant une grave crise économique. L'Écossais James Taylor, suivi plus tard par de nombreux autres entrepreneurs, remplaça les cultures de café par des plantations de thé, donnant naissance à ce que de nombreux connaisseurs considèrent aujourd'hui comme le meilleur thé du monde. Dans Ceylan, vous allez jouer le rôle des pionniers qui ont développé l'industrie du thé de Ceylan. Vous devrez construire des plantations, récolter, développer la technologie nécessaire et exporter les différentes variétés de thé dans le monde entier. Le joueur qui contribuera le plus à la renommée du thé de Ceylan gagnera la partie.

82496872681	Smallword	Asmodée	2 - 5	+ 10	Plateau-stratégie	60' 90'	Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées du monde de Small World ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire. À vous de choisir le bon Peuple au bon moment et de défendre la grandeur de votre empire face aux ambitions de vos voisins... car le monde est tout petit !
826956420408	Century un nouveau monde	Plan Games	2 - 4	+ 8	Plateau-stratégie	30' 60'	Dernier épisode de la trilogie de Century. Il y a plusieurs siècles, les marchands tentèrent de trouver de nouvelles routes maritimes vers les îles aux épices. Ils découvrirent plutôt un nouveau continent, offrant de nouvelles ressources à commercialiser, de nouvelles terres à cultiver, et de nouveaux peuples avec lesquels échanger. Menez vos pionniers vers la prospérité dans ce nouveau monde ! Explorez le nouveau monde au tournant du XVIème siècle. Partez à la découverte de ces contrées sauvages qui regorgent de ressources : du gibier à chasser, des plantes à cultiver et à cueillir, et une population locale avec qui commercer.
3760146647244	Orléans	Matagot	2 - 4	+ 12	Plateau, gestion	60' 90'	A vous de devenir le plus influent dans la France médiévale, avec vos fermiers, marchands, chevaliers et moines. Construction, science et commerce seront les moyens d'y parvenir
2695662010	Azul	Plan Games	2 - 4	+ 8	Plateau-placement	30' 60'	As d'Or "Tout public" 2018". Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, pour embellir les murs du Palais Royal de Evora !
3760243850141	Mission pas possible	RenegadeGame studio	1 - 5	+ 10	Dés-coopération	10 - 15 mn	Des intrus sont montés à bord du vaisseau et leur but est la destruction totale ! Plus d'une vingtaine de bombes ont été détectées à bord et le compte à rebours a débuté... Votre élite Bombe Defusal équipe (BDT) a été appelée pour neutraliser la menace. Est-ce que votre équipe a ce qu'il faut pour travailler à travers les méandres des bombes et les désamorcer, le tout avant qu'il ne soit trop tard ?
3437015048913	Yam's naval	WDK	2 - 4	+ 6		20'	Prenez un plateau de jeu et devenez capitaine de ton bateau ; Passez à l'attaque avec vos boulets de canon ; Multipliez les combinaisons de dés et coulez les autres bateaux pirates autour de vous

3760085090330	Marchands du Nord	La Haute Roche	2 - 4	+ 10	Plateau, gestion	45'	Dans Marchands du Nord, chaque joueur est un armateur disposant d'une flotte de trois navire marchands. Par d'habile mouvements de ses vaisseaux et une judicieuse gestion des marchandises, légales ou de contrebandes, il participe au développement de cités en satisfaisant les besoins de leur populations.
3558380000235	La guerre des moutons	Asmodée	2 - 4	+ 7	Tuiles observation	30'	Chaque joueur joue le rôle d'un berger dont l'objectif est de construire l'enclos fermé (!) contenant le plus grand nombre de moutons. Pour ce faire, il faudra poser les bonnes tuiles au bon moment, embêter les autres bergers sans délaissier pour autant vos enclos, se méfier des loups qui dévorent les moutons et savoir s'arreter à temps !
3558380052425	Snow Time		3 - 5	+ 10	Platau-bluff	30'	La neige est enfin tombée sur l'île : ce soir les fruits apparaîtront dans l'arbre mystérieux. Les cinq hameaux environnants envoient leurs plus vaillants héros s'affronter dans ses branches. Qui, des cinq champions, parviendra à s'emparer des fruits merveilleux tout en esquivant les boules de neige adverses ?
7640131630030	Jamaïca	Game Works	2 - 6	+ 8	Plateau, course	45 - 60'	Comment fêter dignement les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par l'honorable Henry Morgan ? Par une course de bateaux autour de l'île pardi ! Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus vite possible la ligne d'arrivée.
3760146647305	Parks	Matagot	1 - 5	+ 10	Plateau ressources	60' 90'	Parks est un jeu de collection et de placement d'ouvriers rendant hommage aux grands Parcs nationaux américains. Les joueurs y incarnent le rôle de deux randonneurs qui parcourent les sentiers d'un grand parc national durant les quatre saisons de l'année.
3760269592100	Living Forest	Ludonaute	2 - 4	+ 10	Plateau-stratégie	45 - 60'	As d'or catégorie "Initié" 2022 Dans Living Forest vous incarnez un Esprit de la nature qui va tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des flammes d'Onibi. Mais vous n'êtes pas seul.e dans votre mission, les Animaux gardiens se sont réunis pour vous prêter main forte autour du Cercle des Esprits où vous progressez. À chaque tour, ils vous apportent de précieux éléments... Tentez de combiner au mieux votre équipe d'Animaux gardien afin de mener vos actions de manière optimale, mais attention, certains sont solitaires et n'aiment pas être mêlés aux autres.
3558380031017	T.I.M.E Stories	SPACE COWBOY	2 - 4	+ 12	Plateau, coopération	90' 120'	Bienvenue, agents ! L'agence T.I.M.E. a besoin de vous. La trame de notre univers et de ses réalités parallèles est menacée par des intrusions. L'agence envoie des agents pour éliminer ces dangers. Avant votre mission, vous allez choisir un avatar pour agir sur le passé sans provoquer de dommages temporels. Accomplissez votre mission le plus rapidement possible, mais sachez que vous pourrez recommencer aussi souvent que nécessaire.

9790975277347	mémoire 44	Days of wonder	2 - 8	+ 8	Plateau-stratégie	60'	Sur un plateau représentant une plage ou la campagne intérieure, vous allez déplacer des figurines en plastique simulant les infanteries et artilleries des troupes allemandes et alliées. Puis les joueurs vont pouvoir poser à tour de rôle une carte de Commandement, qui stipule quelles unités vont attaquer et par où. Et il existe évidemment des cartes spéciales...
3760146642706	Trails	Matagot	2 - 4	+ 10	Plateau ressources		Dans Trails, incarnez des randonneurs explorant des sites emblématiques des États-Unis et des parcs nationaux. Appartenant à la série Parks, Trails est un jeu familial accessible dès 10 ans.
8435407620155	Pandemic	z Man Games	2 - 4	+ 8	Plateau, coopération	45 - 60'	Vous et votre compagnie êtes des membres très qualifiés d'équipes de luttés contre les maladies menant une bataille contre quatre maladies mortelles. Votre équipe va parcourir le monde afin d'enrayer la vague d'infections et de développer les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble, utiliser vos forces individuelles pour éradiquer les maladies avant qu'elles ne dépassent le monde. Le temps presse alors que les foyers d'infection accélèrent la propagation de la peste. Allez-vous trouver les remèdes à temps ? Le sort de l'humanité est entre vos mains! Comme dans tout bon jeu coopératif, les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Ici, les joueurs représentent des scientifiques aux rôles bien spécifiques qui vont tenter de lutter contre quatre maladies en train de se développer aux quatre coins du monde, les virus jaune, bleu, noir et rouge.
3558380096405	Carcassonne Big Box	z Man Games	2 - 6	+ 10	Tuiles-stratégie	60'	Chaque joueur, va mettre en jeu lors de son tour une fiche cartonnée (appelée "tuile") qui représente un morceau de paysage. Le plateau de jeu se construit ainsi petit à petit. Le paysage est composé de divers éléments, morceaux de villes, prés, routes, et abbayes. En plus de poser un nouvel élément de la carte comme aux dominos, le joueur peut, s'il le désire, y poser un pion de sa couleur en choisissant sur quelle partie il le pose.
3558380020974	Splendor	SPACE COWBOY	2 - 4	+ 10	Carte, Stratégie	30'	Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands de la Renaissance. Votre seule objectif : le prestige ! Vous choisissez des jetons qui permettent d'acheter des cartes. Toutes les cartes achetées deviennent des crédits pour vos achats ultérieurs. Certaines cartes rapportent des points. Dès qu'un joueur atteint quinze points, il a gagné.
3760175513312	CS Files	IELLO	4-12	+ 14	Cartes-enquête		Menez l'enquête, le tueur est parmi vous ! Un crime horrible a été commis ! Menez l'enquête, étudiez les indices donnés par le médecin légiste et tentez de démasquer le meurtrier qui se cache parmi vous. Mais attention, chacun d'entre vous n'aura droit qu'à une seule accusation. Soyez observateur, car le coupable fera tout pour faire accuser un innocent...

3770000904406	Kingdomino	Blue orange	2 - 4	+ 8	Tuiles observation	15'	Dans Kingdomino, vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques ... il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous ...
807658000808	Stay Cool	Scorpion masqué	3 - 7	+ 12	Ambiance questions reponses	30'	Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti. Le jeu se joue en 3 manches. Dans toutes les manches, tu réponds oralement aux questions d'un joueur en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre joueur.
5425016924976	So Clover	Repos Production	3 - 6	+ 10	Ambiance-Lettres-coopération	30' 60'	So Clover ! est un jeu d'ambiance coopératif et d'association de mots. Obtenez des mots-clés et écrivez secrètement leurs caractéristiques communes sur votre tableau Clover : ce sont vos indices. Ensuite, travaillez ensemble pour essayer de trouver les mots-clés de chaque joueur. À la fin du jeu, additionnez votre score en fonction du nombre de mots-clés que vous avez trouvés et inscrivez-les dans le registre des légendes. Essayez de battre votre meilleur score à chaque partie !
3760052143403	Top Ten	Cocktail games	4 - 8	+ 14	Ambiance Imagination	20' - 40'	Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle comprenant 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !
3760052142024	Compatibility	Cocktail games	3 - 8	+ 10	Ambiance	60'	Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème. Choisissez-vous les mêmes photos que votre partenaire de jeu ?
3760175512858	CodeNames	IELLO	2 - 8	+ 14	cartes-déduction	30' 60'	Dans Codenames, deux équipes d'agents secrets (minimum deux personnes dans chaque équipe) font face à une grille carrée de 25 cartes indiquant des mots.
807658000709	Decrypto	Scorpion masqué	3 - 8	+ 12	Ambiance-Lettres-coopération	30' 60'	Decrypto est un jeu de communication brouillée et de déduction où deux équipes s'affrontent. ENCRYPTEZ ! Formulez des indices afin de transmettre des codes secrets à vos coéquipiers. INTERCEPTEZ ! Soyez malins, décryptez les indices adverses et interceptez leurs codes. Jusqu'où pouvez-vous aller pour tromper vos adversaires tout en vous faisant comprendre de vos coéquipiers ?
3760175513626	Codenames Images	IELLO	2 - 8	+ 10	cartes-déduction	30' 60'	Vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ? Donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant celles qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin, ou vous perdrez immédiatement la partie
8711808762046	Esquissé	Goliath	4 - 8	+ 8	Ambiance -dessin	30' 60'	Vous connaissez le principe du "téléphone arabe" ? Vous connaissez le principe du "Pictionary" ? Alors vous savez déjà presque tout puisque "Esquissé ?" est le monstre ludique résultant d'un croisement des deux principes

5425016921463	Concept	Asmodée	4-12	+ 10	Ambiance-deduction	20' - 40'	Médaille d'or Festival des jeux Cannes 2014. Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.
3770000010343	Tanenoko	Bombyx	2 - 4	+ 8	Plateau, gestion	45'	Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine. L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie. Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou. Mais ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles....
752830302389	Calico	Lucy duck games	1 - 4	+ 10	Plateau-placement	30' 60'	Dans le jeu Calico™, les joueurs, en compétition les uns contre les autres, vont tenter de composer le quilt le plus douillet en draftant et en plaçant des tuiles de tissus de différentes couleurs et différents motifs sur leur plateau de quilt. Chaque plateau de quilt (couette ou couverture en Français) comporte 3 Objectifs de réalisation qui rapporteront des points si les prérequis sont respectés. Les joueurs vont également tenter de composer des groupes de motifs afin d'attirer les Chats les plus câlins, et d'obtenir des regroupements de couleurs sur lesquels coudre des Boutons. Le joueur qui gagnera le plus de points grâce à ses Objectifs de réalisation, ses Chats et ses Boutons l'emportera !
5425016922538	Concept Kids animaux	Repos Production	2-10	+ 4	cooperation deduction	30'	Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu Concept adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble ! Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté. Magnifiquement illustré par Éric Azagury, ce jeu de communication pour les enfants leur permettra de découvrir le monde animal de façon rigolote et novatrice.
3760025107296	Katamino	Dj Games	1 - 2	+ 5	Casse tête logique	60'	Katamino est à la base un casse tête en 2 et 3 dimensions. La version à 2 joueurs a pour but de mettre son adversaire dans l'impossibilité de poser une pièce supplémentaire sur le plateau.

3558380005605	Bang!	Asmodée	3 - 7	+ 12	Rôle- cartes- déduction	30' 60'	Le shérif doit faire régner l'ordre dans sa ville. Accompagné de ses adjoints, il doit vaincre les hors la loi et le renégat. Chaque joueur endosse l'un de ces rôles (cachés). Puis, chaque tour, les joueurs s'arment, se cachent et surtout se tirent dessus.
3770000282580	Micro macro crime city	Edition Spielwiese	1 - 4	+ 8	Cartes, Enigmes	30' 60'	"As d'or 2021 catégorie jeu de l'année" Bienvenue à Crime City ! Une ville où le crime se cache à chaque coin de rue. De sombres secrets, des vols sournois, des crimes de sang-froid, sont monnaie courante ici. La police n'arrive plus à faire face... C'est pourquoi nous avons besoin de vous ! Dans ce jeu coopératif vos compétences en observation et en déduction sont requises !
824968817711	les aventuriers du rail USA 1910 extention	Days of wonder	2 - 5	+ 8	Plateau-stratégie	45 - 60'	Extension pour "Les aventuriers du rail version USA" L'extension USA 1910 vous proposera de découvrir 181 cartes maintenant au même format que celle de Marklin et de la version Europe du jeu parmi lesquelles 35 nouvelles cartes destination, et une toute nouvelle carte bonus « Globe trotter ». Cette extension propose aussi une nouvelle version réécrite des règles du jeu avec trois nouvelles façons de l'emporter, ainsi que des règles spécifiques à USA 1910.
824968299111	Les aventuriers du rail Europa 1912 extention	Days of wonder	2 - 5	+ 8	Plateau-stratégie	60'	'extension Les Aventuriers du Rail : Europe 1912 introduit aussi la nouvelle règle des Entrepôts & Dépôts, deux éléments de jeu qui renouvellent les stratégies et tactiques de jeu élaborées à ce jour, et compatibles avec toutes les versions des Aventuriers du Rail ! En début de partie, chaque joueur pose un Dépôt sur la ville de son choix.
824968717820	Les aventuriers du rail Europe	Days of wonder	2 - 5	+ 8	Plateau-stratégie	60'	Les aventuriers du rail -EUROPE est sorti un an après son grand frère : on retrouve les mêmes mécanismes, cette fois-ci sur la carte de l'Europe. Mais cette version apporte également son lot d'innovations, avec notamment les tunnels ou les gares....
824968117736	Les aventuriers du rail Asia extention	Days of wonder	2 - 6	+ 8	Plateau-stratégie	30' 60'	"Les Aventuriers du Rail Asie", comporte d'un coté le plateau de l'Asie par équipes pour 4 à 6 joueurs et de l'autre coté le plateau de "l'Asie Légendaire" pour 2 à 5 joueurs qui tenteront de traverser les redoutables cols de l'Himalaya. La carte de l'Asie a été conçue dans le cadre du concours. Cette extension ne peut être utilisée sans "Les Aventuriers du Rail" ou Les "Aventuriers du Rail Europe".
824968817742	Les aventuriers du rail Africa extention	Days of wonder	2 - 6	+ 8	Plateau-stratégie	30' 60'	Cette extension au jeu Les Aventuriers du Rail se déroule en 'Afrique et ne peut être utilisée sans la boîte originale ou la version Europe de ce jeu.

824968717813	Les aventuriers du rail Usa	Days of wonder	2 - 5	+ 8	Plateau-stratégie	30' 60'	Le jeu Les Aventuriers du Rail vous invite à bord d'une aventure ferroviaire dans laquelle vous collectez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes des États-Unis d'Amérique. Plus longues seront vos routes, plus vous marquerez de points. Des points supplémentaires seront attribués à ceux qui auront su connecter les villes désignées par leurs cartes Destination, ainsi qu'au(x) joueur(s) au réseau ferroviaire le plus long. Contenu - 1 plateau du réseau ferroviaire américain - 225 wagons de couleur - 144 cartes illustrées - 5 marqueurs de score - 1 livret de règles règles du jeu :
3558380049296	Unlock	SPACE COWBOY	2 - 6	+ 10	Cartes, Enigmes	60'	Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Unlock ! Mystery Adventures revient avec trois aventures palpitantes indépendantes ! Il n'est donc pas nécessaire d'avoir joué ou de posséder Unlock! Escape Adventures (élu As d'or-jeu de l'année 2017) pour y jouer.
5010994271923	monopoly Disney	Parker	2 - 8	+ 8	Plateau-stratégie	60' 90'	Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé.avec les personnages de Disney
4005556265725	Strike	Ravensburger	2 - 5	+ 8	Dés		Qui parviendra à retirer plus de dés de la piste qu'il n'en jette.? Qui possèdera des dés en dernier et gagner à ce jeu d'action ?
4010168207186	Monster Propre	HABA	2 - 5	+ 7	adresse	15'	Jeu d'animation alliant observation, rapidité et habileté. On place une pince dorée et les monstres en vrac sur la table et on glisse l'élastique autour de la taille des joueurs. Au top départ chaque joueur essaie de trouver ses 8 monstres et de les accrocher avec les pinces sur le fil. Pendant le 1er cycle on prend les monstres de la couleur de ses pinces à linge. Pendant le 2ème cycle on prend d'autres couleurs que celle de ses pinces. Dans les 2 cas on doit accrocher les monstres avec des étoiles à sa gauche et des monstres avec des tâches à sa droite. Le premier joueur qui a accroché correctement sa lessive gagne une pince dorée. Le jeu est joyeux et facile à mettre en place.
0033	Tac Tik		2 - 6	+ 6	Plateau, course	30' 60'	Tac-Tik Version Bois Description Informations complémentaires Jeu de plateau pour 2, 3, 4 ou 6 joueurs. Le TAC-TIK vous rappellera le jeu des « Petits Chevaux » de votre enfance. A la différence qu'il se joue avec des pions en bois à la place des chevaux, et des cartes (à la place des dés) pour la stratégie.
1977	Boggle		1 - 8	+ 8	Lettre	30'	Dans ce jeu, il faut trouver le plus de mots possible dans un temps donné. Rapidité et maîtrise du vocabulaire sont nécessaire
4005556261949	Enigmo	Ravensburger	2 - 4	+ 9	Lettre	30'	Découvrez le mot mystère! Quel mot se cache derrière les volets du boîtier? Un jeu de déduction tactique où il s'agit de découvrir le premier l'un des 308 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. Mais attention aux fenêtres vides et aux traits d'union! "Description éditeur"

333666	SCHOLAR		2 - 4	+ 10	Lettre	30' 60'	Créer des phases en Anglais verticalement et horizontalement. A vos jetons, pour s'améliorer en anglais !!
5023117284786	TOPWORD	Parker	2 - 4	+ 10	Lettre	20' - 40'	Il faut former, à l'aide des lettres de son chevalet (préalablement tirée au hasard) et des lettres déjà posées sur le plateau, des mots nouveaux qui se lient à ceux déjà posés par la superposition d'au moins une lettre. En gros c'est le 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 toutefois : une possibilité de superposer les lettres pour faire plus de points... tout en écrivant des mots existants ! Celui qui aura le plus grand score aura gagné...
347706000214	Pyramide	Druon	2 - 4	+ 8	Ambiance questions reponses	30'	Il faut former, à l'aide des lettres de son chevalet (préalablement tirée au hasard) et des lettres déjà posées sur le plateau, des mots nouveaux qui se lient à ceux déjà posés par la superposition d'au moins une lettre. En gros c'est le 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 toutefois : une possibilité de superposer les lettres pour faire plus de points... tout en écrivant des mots existants ! Celui qui aura le plus grand score aura gagné...
3700126905339	Le Sudoku		1 - 4	+ 9	Casse tête logique	15-30 mn	Un Sudoku, défi individuel ou à plusieurs avec 6 niveaux de difficulté
656272960308	Sétomino		2 - 6	+ 7	Domino	30'	À la fois jeu de stratégie, d'intelligence et de logique pour enfants à partir de 6 ans, ados et adultes. Une partie dure environ 30 min. Il s'assemble en fonction de la pièce précédemment posée, (type domino) et se développe dans le but de reconstituer des rosaces ayant pour nom : Sétominos. La règle simple à assimiler révèle une mécanique tout aussi simple. Cependant, ce jeu vous surprendra par ses multiples stratégies qui viennent pigmenter les parties.
5010994124014	Rummikub	Parker	2 - 4	+ 8		45'	Une variante du Rami mais avec des chiffres.
5010994124014 1	Rummikub		2 - 4	+ 8		45'	Un rami mais avec des chiffres
8711808006508	Triomino de luxe	Goliath	1 - 4	+ 6	Domino	20' - 40'	Un triomino en couleur avec des cases bonus. Place tes triangles de façon à ce que les couleurs sur les côtés correspondent à celles des autres triangles adjacents. Tu marquera a
3253345160527	Scrabble classique		1 - 4	+ 10	Lettre	30' 60'	Le Scrabble est un jeu de lettres pour 2, 3 ou 4 personnes. Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille (un peu comme aux mots croisés...) avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots posés. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points.
4005556215669	Croque-carotte	Ravensburger	2 - 4	+ 4	Plateau, course	20'	Des lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin leur réserve bien des surprises.

5010994725013	Qui est-ce ?	MB	2	+ 6	Questions, réponses	15'	Le but du jeu est de trouver le personnage mystère de votre adversaire en premier. Pour cela vous devrez poser des questions afin d'éliminer les différents suspects.
4005556216352	cache-cache grenouille	Ravensburger	2 - 4	+ 4	Plateau, mémoire	15-30 mn	La couleur de la casquette doit correspondre à la couleur des pattes de la grenouille. Si la couleur est bonne, la grenouille saute hors de l'étang et on peut poser la grenouille devant soi. On remplace la grenouille par une autre et c'est au tour du joueur suivant. Si la couleur est mauvaise, il ne se passe rien mais le tour du joueur s'arrête.
5011363525623	SOS ouistiti	Mattel	2 - 4	+ 5	adresse	10 - 15 mn	Le Jeu d'adresse des petits singes en haut de leur palmier. Il faudra retirer toutes les branches plantées dans le palmier pour faire tomber tous les singes. Celui qui les fait tomber les garde. Celui qui gagne est celui qui en aura fait tomber le moins ! Un jeu mêlant adresse et dextérité et qui déclenche l'hystérie et l'hilarité autant au moment d'installer le jeu qu'au moment d'y jouer.
3010005700352	La bonne paye	Parker	2 - 6	+ 8	Plateau, gestion	60' 90'	Gérez votre budget afin d'être le plus riche.
3070900085718	Pin Pon	Djeco	2 - 4	3 - 6	Plateau, coopération	15-30 mn	Alerte ! La sirène vient de retentir dans la caserne car un feu s'est déclaré ! Saurez-vous aider les pompiers à arriver à temps pour éteindre les flammes et sauver la maison ? Jeu idéal pour apprendre à coopérer.
3070900085589	Little Collect	Djeco	2	2 - 4	plateau-observation	15'	Un jeu de collecte avec des mignons lapins gourmands. Les petites lapins sont gourmands et pour pouvoir les approcher, il faudra avant tout récolter carottes et petits pois. Mais attention au renard qui rôde. Qui sera le premier à compléter son plateau?
3070900085572	Little action	Djeco	2 - 4	3 - 6	Observation	20'	Jeu d'éveil ludique pour les tout-petits. Ce jeu de société contient 6 mini figurines d'animaux facilement reconnaissables et des cartes pour jouer. Chaque joueur tire à son tour une carte et doit relever un défi. Ces défis incluent la manipulation des figurines et ont pour but d'améliorer l'adresse des enfants. A chaque défi relevé, le joueur obtient une médaille.
3569160240086	Arbre des 4 saisons	Biovivia	1 - 4	3 - 8	Observation	15-30 mn	Mémorise et retrouve les fruits et légumes cachés correspondant au printemps, à l'été, à l'automne ou à l'hiver. Mais, attention, le vent fait tourner l'arbre et tout peut changer ! Le jeu d'éveil, L'arbre des 4 saisons, permet à l'enfant de renforcer ses capacités d'observation, de mémorisation et de représentation dans l'espace.
3569160282437	Farmy up (la ferme en folie)	Biovivia	2 - 4	+ 5	Dés rapidité	20'	Lancez les dés dans la ferme « lance-dé » en 3D. Poule ? Vache ? Fruit ? Dans un grand moment de folie, qui sera le premier à attraper le bon palet en bois ? Avec ce jeu de rapidité et de déduction, l'enfant se familiarise avec les éléments de la ferme, du poulailler jusqu'au potager
5023117624605	monopoly Europe	Hasbro	2 - 8	+ 8	Plateau-stratégie	45 - 60'	Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé. Négociez et marchandez votre course vers le sommet.

5023117725388	monopoly merveilles du monde	Hasbro	2 - 6	+ 8	Plateau-stratégie	45 - 60'	Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs. Achetez des rues, des maisons et des hôtels et devenez le magnat de l'immobilier dont vous avez toujours rêvé. Négociez et marchandez votre course vers le sommet. Version merveilles du monde
M1976	Mastermind	MB	2	+ 8	Plateau-stratégie	15-30 mn	Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison.
73001	TRIVIAL PURSUIT	Parker	2-10	+ 9	Questions, réponses		Célèbre jeu de questions. Il existe de nombreuses recharges abordant des thèmes différents.
4005556261444	LeS Incollables	Ravensburg er	2 - 6	+ 6	Questions, réponses	30'	3360 questions-réponses amusantes et étonnantes pour toute la famille.
5010994376239	Touché coulé	Hasbro	2	+ 7	affrontement	30'	Le célèbre jeu de la bataille navale. Il a coulé mon porte-avion !
3380740030138	Bataille navale spatiale	lexibook	2	+ 5	affrontement	30'	Le célèbre jeu de la bataille navale. Il a coulé mon porte-avion !
3262190557154	Les dents de la pub	Dujardin	2 - 6	+ 9	Questions, réponses		ce jeu propose un ensemble de 2340 questions qui ont trait à l'univers de la publicité
3181860750186	LOGO	lansay	2 - 6	+ 12	Questions, réponses	30' 60'	Le jeu du LOGO et des marques. C'est est un grand jeu pour toute la famille sur les marques et produits qui accompagnent notre quotidien ! Reconnaître les logos, les slogans publicitaires ... Près de 1600 questions sur les marques les plus connues.
4005556264667	Quid	m6	2 - 6	+ 8	Questions, réponses		1 plateau1 dé6 pions de couleur405 cartes regle de jeu1 mini quid
6416739023090	France Quiz		2 - 6	+ 10	Questions, réponses	45 - 60'	explorez la France à travers 2400 questions
3102020016201	La France en 2000 questions	Ferriot cric	2 - 6	+ 8	Questions, réponses		2000 questions reponses pour decouvrir la France les coutumes l histoire des regions
5023117619762	Sport Game Football	Hasbro	2 - 6	+ 12	Questions, réponses	60'	jeu de societe base sur le foot 2001
4005556260362	le jeu de l'équipe	Ravensburg er	2 - 6	+ 8	Questions, réponses	60'	180 questions de l'action des mimes et des stars pour toute la famille
4002998090601	comedia	Schmidt France	4 - 8	+ 10	theatre role		le jeu qui vous donne le beau role theatre
4005556800551	Journey Through Britain	fisher price	2 - 6	+ 8	Plateau, connaissances		jeu en anglais
9782013943628	La boîte à Questons "Cest pas sorcier"		2 - 6	+ 8	Questions, réponses	60' 90'	Jeu de questions réponses avec les explication sur différents thèmes : Inventions et Découvertes, Univers marin, Arts, Culture et Loisirs, Médias et Communication et Le Corps Humain.

9782501065320	La boîte à Bac	Marabout	2-10	+ 16	Questions, réponses	30'	Prouver que vous êtes encore capable de passer votre examen
9791095954033	2 minutes ensemble		2 - 5	+ 7	Carte, imagination	15-30 mn	Piochez une carte et répondez-y à tour de rôle. Au fil des questions et grâce à la psychologie positive, revivez de bons moments, racontez vos anecdotes amusantes, décrivez avec joie votre quotidien et partagez du bonheur avec les personnes qui vous entourent
9782918978718	Quizz et anecdotes les années 80		2 - 12	+ 12	Questions, réponses	30'	Du disco au premier distributeur de billets, de La Boum à l'élection de Mitterrand, plongez au cœur des années 1980. 500 questions et les réponses accompagnées d'anecdotes dans un livret complet pour revivre une décennie dans ses dimensions politiques, culturelle, sportive et quotidienne.
9782215147701	Soirée culte		3 - 8	+ 12	Questions, réponses	20' - 40'	Questions autour de 9 thèmes (cinéma, télé, pub quand j'étais petit, expression, objet du quotidien, star, chanson, rayon alimentaire) de 1950 à 2013
468925949932	Hit story		2 - 8	+ 8	Ambiance questions réponses		Gagnez des disques d'or et devenez la star de HISTORY, le jeu des chansons. Admirateur de Piaf ? Fan de Johnny ? Ouf de Mc Solaar ? Vous connaissez le chanteur et en plus vous connaissez la chanson ? Alors bienvenue dans une ambiance délirante ! L'objectif du jeu est d'être le premier à gagner 50 disques d'or. Pour gagner, il faut trouver l'interprète ou l'air d'une chanson. Si vous connaissez les deux ? Bravo, vous triplez vos gains ! Mais attention aux imprévus !! Un jeu interactif pour toutes les générations. As d'Or Cannes 2002
3569160200318	Nature Sauvage	Biovivia	2 - 6	+ 7	Plateau, connaissances	30'	Un jeu pour découvrir les parcs nationaux et respecter la nature.
50109940259390	Docteur Maboul	MB	2 - 4	+ 6	adresse		Le patient est prêt pour l'opération. Utilisez les pinces pour tenter d'enlever avec précaution les éléments de son corps, sans toucher la partie métallique car sinon, le nez du malade s'allumera tandis qu'il poussera un cri ! Si tu réussis l'opération, tu gagneras de l'argent. Le gagnant est celui qui aura le plus d'argent, mais pour cela, encore faut-il avoir des nerfs d'acier et la main ferme !
BP0001	jeux de voyage LA BONNE PAYE		2 - 6	+ 8	Plateau ressources	60' 90'	Gérez votre budget afin d'être le plus riche.
60154031	Barricade	Ravensburger	2 - 4	+ 7	Plateau, course	30' 60'	Barricade est un jeu très ancien. Le principe est très simple : amener l'un de ses cinq pions en haut du plan de jeu, sur la case finale. Les adversaires posent des barricades pour bloquer le passage, mais on peut les expulser
8284702635520	Brainstorm!	Parker	2 - 6	+ 12	Questions, réponses	60'	Deux équipes s'affrontent. Le but du jeu est de dire en une minute, tous les mots ou expressions qui vous passent par la tête, sur un thème défini. Une fiche contient les 10 mots à découvrir, qu'il faut prononcer pour marquer de points.

3760062010818	A la croisée des mondes " La boussole d'or"		2 - 4	+ 10	Interactif	45'	Les joueurs endossent les rôles des Daemons de Lyra, l'héroïne du film, et partent dans une formidable quête à la recherche des enfants perdus. Mais attention car le Magisterium et Mme Coulter, joués par le DVD, feront tout leur possible pour arrêter et empêcher les joueurs de progresser en 6 étapes sur les 6 différents plateaux de jeu.
027084139136	Scene it ?	Mattel	2 +	+ 12	Questions, réponses	30' 60'	Un jeu envoûtant avec des vrais d'extraits de films
027084450460	Scene it ? Harry Potter 2ème édition	Mattel	2 +	+ 8	Questions, réponses	30'	Un jeu envoûtant avec encore plus d'extraits des films Harry Potter !
027084273526	Scene it ? Harry Potter	Mattel	2 +	+ 8	Plateau, connaissances	30'	Un jeu envoûtant avec des extraits des films Harry Potter !
4005556266586	DAWAK	Ravensburger	3 - 7	+ 8	Dés rapidité	20'	Lancez le dé... vous savez jouer ! Chaque tour, le dé indique quelle question énoncer : cinéma, histoire, bande dessinée, vie quotidienne... aucun sujet n'est épargné ! Les autres joueurs doivent taper sur la carte au centre de la table ou répondre ou faire l'action demandée. Le premier à répondre correctement ou à réaliser l'action demandée remporte la carte. Le premier joueur à remporter 7 cartes gagne la partie.
4005556266852	WATIZIT	Ravensburger	3 - 8	+ 8	Carte, imagination	20'	Le monde de WATIZIT est rempli d'interdictions toutes plus loufoques les unes que les autres. Votre mission : dessinez les futurs panneaux d'interdiction... Combinez vos 3 cartes pour former une interdiction complètement farfelue. « Interdit aux chevaliers en tutu » « ... Aux pirates de faire de la luge sur la plage » « Interdit de lécher des bananes sous la pluie » Chacun dessine alors son interdiction dans le but de la faire deviner aux autres joueurs. Moins on sait dessiner, plus c'est drôle ! Pour chaque interdiction découverte, le dessinateur et le joueur qui trouve la réponse empocheront des points.
4005556266609	DEMONIAK	Ravensburger	2 - 6	+ 8	Lettre	20'	Ce jeu mêlant rapidité, rires et bonne humeur, fera travailler votre imagination et votre goût pour les jeux de lettres. Grâce à des parties courtes et amusantes, vous pourrez piocher dans votre culture générale afin de répondre aux 300 thèmes proposés. Et pour varier les plaisirs, plusieurs modes de jeu sont disponibles. Qui remportera le plus de points en construisant ses mots avant la fin de la 10ème manche ?
3558380021704	TIC TALK	Asmodée	3 - 6	+ 10	Lettre	30'	Tic talk est un jeu en équipe où il faut faire deviner des mots.... jusqu'ici c'est classique ! Mais les mots en questions, c'est vous, l'autre équipe, qui en avez décidé.
3558380017837	Time's up ! Family	Asmodée	4-12	+ 8	Ambiance -dessin	30'	Time's up ! Family est le time's up des enfants, pour jouer entre eux ou avec les parents. Les règles sont les mêmes que dans les versions classiques, mais les personnages ont été remplacés par des animaux, des objets ou encore des métiers.

667792060010	Cranium		4 - 8	+ 12	Ambiance	60'	Cranium est un jeu multi-activités. Chantez, sculptez, dessinez, répondez aux questions...
1022	Trivial Poursuite édition BABY BOOMER	Parker	2 +	+ 12	Questions, réponses	30' 60'	'extention baby boomer sur le cinéma, politique, mode et médias, faits divers, lectures, musiques
5010995015489	Dessinez c'est gagné !	MB	2 - 6	+ 7	plateau-observation	60'	Faire deviner un mot ou une expression aux autres joueurs, en un temps limité, et uniquement par un ou des dessins.
8410446100301	Party & Co	Diset	3-12	+ 14	Ambiance	45 - 60'	Party & co Extrême est un jeu multi-activités pour le grand public. Chaque épreuve est différente et fait appel à la culture, à l'adresse, à l'esprit, à la psychologie, au hasard et à la stratégie.
4005556265022	Adjugé vendu	Ravensburger	2 - 6	+ 7	Plateau - commerce	30'	Faites monter les enchères pour rafler la mise ! Vous devez devenir le collectionneur le plus riche avant la fermeture de la salle des ventes ! Pour cela, dénichiez des objets rares et les plus insolites les uns que les autres. Selon les parties, les objets pourront être VRAIS... ou FAUX, une fois passés dans le détecteur électronique ! Achetez, collectionnez puis vendez vos objets en évitant les vols, les taxes ...
3760048110204	kemozako		2 - 8	+ 8	Plateau, connaissances	45 - 60'	Dérivé du jeu du dictionnaire et enrichi de nombreuses questions sur la langue, le vocabulaire, l'étymologie etc, ce jeu contient diverses catégories de questions et d'épreuves qui vous entraînent vers de connaissances nouvelles, et qui promettent de très belles parties en famille ou entre amis.
5010994278014	Buteur	MB	2 - 4	+ 7	Plateau, affrontement	15-30 mn	Le plateau de jeu est un terrain de football. Néanmoins dans ce jeu on joue au football avec des cartes, et il faut bien sûr marquer plus de buts que l'adversaire. Toute la passion et l'excitation d'un véritable match de football animent les deux équipes qui jouent leur cartes avec habileté pour déplacer la balle. Coup-franc ! Tir au but ! Corner ! Penalty ! Allez vous marquer plus de buts que votre adversaire pour être le champion?
5010994296018	Le menteur	MB	2 - 6	+ 7	cartes, Bluff	30'	oute la famille est rassemblée, mais personne n'a invité Tante Carabosse! Un jeu de cartes pour faire marcher toute la famille...
8711808703087	NO PANIC	Goliath	2 - 6	+ 8	Carte, rapidité	30'	Trouver un nombre précis de mots en rapport à un thème donné le plus vite possible : plus on trouve vite, plus on marque de points.
3760046780690	In ze boite	Megableu	3 - 8	+ 7	affrontement	30'	Le jeu de société In Ze Boîte, propose aux enfants et aux adultes des instants conviviaux, éducatifs et divertissants à partager entre amis ou en famille où l'on veut et quand on veut !Un jeu d'équipe pour les petits et les grands où les connaissances et les capacités de chacun sont nécessaires pour gagner.
9781600822735	cranium junior		2 - 4	+ 7	Ambiance	30'	Jeu qui réunit 8 activités (mimer, sculpter, dessiner, déchiffrer des messages secrets...) autour de 300 questions.
8412668130050	Le Lynx	Educatif	2 - 6	+ 5	Observaton, reflexe		Soyez le plus rapide à trouver l'élément que tout le monde cherche

3700069200058	Bonjour Simone	jeux FK	2 - 8	+ 6	Carte, rapidité	10 - 15 mn	Une bonne partie de fous-rires, avec Simone et ses copines. On retourne une carte et si un personnage apparaît, tous les joueurs doivent le saluer de la bonne manière et sans se tromper. On voit Kanja, on lève la main «Ugh!», Simone c'est "Bonjour Simone", Njorska c'est le doigt sur le nez, et Indri on lui dit "Namasté" en joignant les mains. L'épouvantail on ne bouge pas, et la Mouche, on tape dessus! Ouh la la, je suis le dernier, je me ramasse tout ! On enchaîne, ça va vite, on s'emmêle, Indri, Kanja, Simone, Njorska, locomotive.. et la locomotive, on la salue ? C'est pas si simple d'être poli
3700069200027	Bonjour Robert	jeux FK	2-10	+ 6	Carte, rapidité	15-30 mn	tout parait simple, il suffit de dire bonjour, mais chaque carte représentant un personnage, le salut est différent selon le pays. Et puis tout s'enchaîne rapidement. On s'emmêle vite les pinceaux.
4015682252513	PICKOMINO	Gigamic	2 - 7	+ 8	Dés	15-30 mn	Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écartier et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour... En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !
3701252800055	Fou Fou Fou	jeux FK	3 - 8	+ 8	Ambiance	20'	Vous savez lire ? Vous savez jouer ! Piochez une carte, lisez son effet à haute voix, et appliquez-le. Certains effets s'appliquent à tout le monde, d'autres uniquement à celui qui lit. Plus on avance, plus les effets s'accumulent. Serez-vous assez fou pour survivre à cette tempête de défis?
3558380032038	Camelot	Asmodée	2 - 5	+ 10	Carte, Stratégie	45'	Oyez, oyez, gentils messieurs et belles dames. A la grande joute de Camelot vous êtes conviés, moult torgnoles il faudra prestement asséner. Et cinq tournois rafler afin qu'on vous acclame !
4260470080025	SKYJO Action	magilano	2 - 8	+ 8	cartes	30'	Nouvelle version de Skyjo qui ajoute des cartes d'action et des cartes joker. Dans Skyjo, chaque joueur a 12 cartes dans un modèle 3x4, deux d'entre elles sont visibles, toutes les autres sont cachées. À votre tour, vous pouvez prendre la carte du dessus de la défausse ou piocher dans la pile. Vous pouvez échanger une carte (cachée ou ouverte) de votre présentoir avec celle-ci ou vous défausser de la carte tirée pour retourner une carte face visible. Si vous alignez 3 fois le même chiffre en ligne ou en colonne, vous pouvez défausser les cartes. Le tour se termine lorsqu'un joueur n'a plus que des cartes ouvertes. Toutes les cartes seront révélées et les points seront ajoutés pour chaque joueur (les cartes sont classées de -2 à 12). Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint 100 points ou plus. Celui qui a le plus petit score gagne.
5011363523704	Skip Bo	Mattel	2 - 6	+ 7	cartes	20' - 40'	Skip Bo est un jeu simple et original, proche de la crapette. Le but ? Se défausser de ses cartes en les empilant par ordre croissant de numéros sur des piles communes à tous les joueurs.

3760205230509	waka tanka		3 - 6	+ 7	cartes, Bluff	20'	Dans le jeu Waka Tanka, chacun y incarne un sorcier indien qui doit rivaliser de prouesse ou de malice pour faire apparaître les esprits des six animaux totémiques de la grande tribu Sioux. Mais les incantations s'avèrent parfois plus compliquées que prévues et le bluff reste parfois la seule issue pour sauver la face...
3558380087373	Timeline "Sport & loisir"	Asmodée	2 - 8	+ 8	cartes, connaissances	20'	Time Line est un jeu où il faut replacer des événements par date chronologique. Le premier à se débarrasser de tous ses événements a gagné. Si on se trompe, on pioche une nouvelle carte.....
3558380018070	Timeline "Inventions"	Asmodée	2 - 8	+ 8	cartes, connaissances	20'	Time Line est un jeu où il faut replacer des événements par date chronologique. Le premier à se débarrasser de tous ses événements a gagné. Si on se trompe, on pioche une nouvelle carte !
3421271401544	Différence	Gigamic	2 - 6	+ 7	Observation	20'	Différence est un jeu d'observation avec plus de 1000 combinaisons possibles où vous devrez chercher l'erreur.
3760052143236	Contrario	Cocktail games	3 - 8	+ 12	Questions, réponses	15-30 mn	1000 expressions ont été détournées à l'aide surtout de contraires et de synonymes. « La petite sirène » est devenue « La grande alarme », « un chapeau melon » est devenu « une casquette pastèque »... Passez votre cerveau en mode Contrario et mettez le feu à vos soirées ! "Description éditeur"
9782918742388	Chroni "Histoire de France"		1 - 6	+ 10	cartes, connaissances	15'	Placez vos cartes dans la frise chronologique de l'histoire de France
3760175513428	Time Bomb	IELLO	4 - 8	+ 8	cartes, Bluff	15'	Big Ben surplombe la charmante ville de Londres tandis qu'elle cache, sous son tic-tac régulier, le son de la bombe posée par Moriarty. C'est alors que Sherlock se précipite vers la grande tour pour tenter de la désamorcer ! Aidez-vous Sherlock à désamorcer la bombe et sauvez Big Ben ? Ou assisterez-vous plutôt Moriarty dans son plan machiavélique ? Lancez-vous dans une partie pour le découvrir ! Un jeu de bluff et de déduction rapide et fun où vous ressentez la tension monter tout au long de la partie
3760052140655	Speech	Cocktail games	3-12	+ 8	Cartes Langage	15-30 mn	Avec Speech, les images vous donnent la parole ! Le but du jeu ? Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Vous allez affronter un autre joueur, tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue... Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée !
3421272109517	Mille sabord	Gigamic	2 - 5	+ 8	Dés	30'	Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquez un maximum de points. A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides ! Description éditeur

M05	JUNGLE SPEED	Asmodée	2 - 8	+ 6	Carte, rapidité	15-30 mn	Un totem au milieu de la table. Tous autour avec un paquet de cartes faces cachées. Chacun, tour à tour, dévoile une carte de son paquet. Si deux symboles identiques sont présent, c'est celui qui attrapera le totem le plus vite qui remportera la manche. Attention, les symboles sont durs et des cartes spéciales existent.
3760207030220	Sauve Moutons	Oya	3 - 5	+ 10	Carte, Stratégie	30'	Les eaux montent ! Heureusement vous disposez de bouées pour garder vos moutons hors de l'eau. Mais les inondations ne semblent devoir jamais s'arrêter et vous perdez, une par une, vos bouées. Combien de vos moutons parviendrez-vous à sauver ? Dans le jeu Sauve-Moutons, si vous n'avez pas eu de chance dans la distribution des cartes, ne vous inquiétez pas : pour la prochaine manche, vous jouerez avec les cartes de votre voisin.
7640139531735	Winston	Helvetic	2 - 6	+ 6	cartes	15'	Dans Winston, il ne s'agit pas d'avoir le plus gros chien. Les longs chiens ont plus la côte. Les joueurs se lancent dans un jeu ultra tactique pour collectionner le plus de chiens possible. Plus ils sont longs, plus ils rapportent des points. Il y a de fortes chances qu'un joueur adverse vous pique celui que vous convoitez. À vous de leur rendre la pareille. Le but du jeu : Remporte le plus de points possible en créant et en collectant les chiens les plus longs possible à la fin de la partie. Winston est un jeu rigolo, tendu et ultra - compétitif.
3421271400226	Papayoo	Gigamic	3 - 8	+ 7	cartes	15-30 mn	Dans ce jeu de cartes, il n'y a ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer le moins de points possible ? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé !) à chaque manche...
101	101 le match		2	+ 10	Stratégie		Formez les combinaisons gagnantes2 modes de jeu : CLASSIC ou EXPERT MODE CLASSICChaque joueur va réaliser un carré 5 par 5. Strike, carré, suite, cocktail... Posez les meilleures combinaisons ! A la fin du jeu, comparez ! Sur chaque ligne, sur chaque colonne, la plus forte des deux combinaisons score. Le meilleur total l'emporte.
1861	Destins	MB	2 - 8	+ 10	Plateau, parcours	30' 60'	Dans Destins vous allez pouvoir incarner un personnage de son adolescence à sa retraite en suivant tous les grands événements de sa vie. Serez vous le joueur le plus riche à la fin de la partie?
1862	le compte est bon		2 +	+ 6			Le jeu de l'émission des chiffres et des lettres.
1863	les routes de France		2 - 6	+ 10	Plateau, parcours		decouvrir la France et ses specialités
1864	La bonne paye		2 - 6	+ 8	Plateau, parcours		gerer votre budget pour etre le plus riche
1865	Conquetes des pôles		2 - 8	+ 8	Plateau, parcours		Revivez la conquête des pôles par les grands explorateurs
1877	cluedo classique		2 - 6	+ 8	Enquête	30' 60'	But du jeu : Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

1869	Business		2 - 6	+ 12	Plateau - commerce		mettez vous dans la peau d'un pdg et faites des affaires
1868	Mad	Parker	2 - 5	+ 10	Plateau, gestion	30' 60'	Les joueurs commencent avec 10,000\$. Chaque joueur déplace son pion à tour de rôle sur un plateau à l'aide de dés (à la Monopoly). Les joueurs suivent les instructions de la case où ils tombent, comme gagner ou perdre de l'argent, changer de place avec un autre joueur ou échanger son argent contre celle d'un autre joueur. Le premier joueur à ne plus avoir d'argent gagne la partie.
1870	La vente aux enchères		3 - 6	+ 8	bluff	60' 90'	Devenez le roi du bluff
1866	La course à la réussite		2 - 6	+ 8	Plateau, course	30' 60'	destins revisite
1872	RISK		2 - 6	+ 10	Plateau, affrontement	45 - 60'	Le classique des jeux de guerre. Choisissez votre stratégie, déplacez vos régiments et commencez la conquête ! Votre mission: mettre vos ennemis en déroute, faire avancer vos soldats pour conquérir de nouveaux territoires et remporter la partie.
1873	Trivial Pursuit genus		2-10	+ 14	Questions, réponses		connaissances
1867	Richesse su monde		2 - 6	+ 10	Plateau, parcours		Le jeu de société Richesses du monde est de retour ! Acquier le plus vite possible les productions de blé, aluminium, coton, café, cuivre etc. dans tous les pays du monde pour gagner ! Tactique, réflexion, audace sont de rigueur pour gagner la partie ! Choisis, achète et gère tes productions dans le monde et demande des redevances aux autres joueurs. Attention tu peux toi aussi en payer ou pire tomber sur les enchères et vendre tes richesses. Jouez en famille ou entre amis, ambiance garantie ! Un jeu de famille, d'argent et de pouvoir !
3760062010634	La roue de la fortune		2 - 6	+ 8	Lettre	30'	celebre jeu tv
3760062010696	le juste prix		2 - 6	+ 8	affrontement	30'	celebre jeu tv
2025	Jeu de dames		2	+ 6	affrontement		Sautez par-dessus les pièces de votre adversaire et retirez les du jeu.
2026	jeu d 'echec		2	+ 6	affrontement		JEU D4ECHEC MAGNETIQUE
5947502866916	Puzzle van Gogh				puzzle		Les Iris
8006181096599	Puzzle Monet				puzzle		Les coquelicots
3254775525009	Puzzle CHOCOLAT IDEAL				puzzle		#Erreur
794764811124	Jeu de voyage ENTENDRE VOIR PARLER	Jeu de voyages	2 - 4	+ 8	Ambiance	20'	jeu festif qui emballe la famille

4005556837878	jeux de voyage Croque Carottes	Jeu de voyages	2 - 4	+ 4	Plateau, mémoire		jeu de memoire
V01	jeu de voyage JEU DU SERPENT	Jeu de voyages	2 - 4	+ 4	Plateau, parcours		#Erreur
V02	jeu de voyage JEU D'ECHEC	Jeu de voyages	2	+ 6	affrontement		jeu d'echec classique
V03	jeux de voyage TABOO	Jeu de voyages	4 - 8	+ 8	Ambiance -dessin		LAISSEZ EXPRIMER VOTRE CRAYON
V04	jeu de voyage BATAILLE NAVALE	Jeu de voyages	2	+ 6	affrontement		#Erreur
V05	jeux de voyage CLUEDO	Jeu de voyages	2 - 6	+ 8	Enquête		celebre jeu d'enquete
7290010150410	Jeu de voyage RUMMIKUB	Jeu de voyages	2 - 4	+ 8	chiffres		faire des combinaisons de chiffre
3700126905131	BLOKUS	Winning Moves	2 - 4	+ 7	Stratégie	20'	Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, BLOKUS est un jeu de réflexion passionnant, Chaque pièce est différente, chaque coup est important et chaque partie est unique, Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires, Blokus, le jeu de stratégie pour toute la famille,
826956620501	AZUL "Pavillon d'été"		2 - 4	+ 8	Plateau-placement	30' 60'	Dans Azul : Pavillon d'été, les joueurs ont pour tâche de garnir les planchers du pavillon d'été selon les volontés du défunt roi Manuel 1er. Ce bâtiment est érigé pour honorer les membres prestigieux de la famille royale du Portugal. Les fans reconnaîtront immédiatement la mécanique de draft d'Azul, mais seront intrigué par la nouvelle façon de marquer des points basée sur l'assemblage de motifs de tuiles. La nouvelle forme des tuiles permet maintenant de créer de magnifiques motifs en étoile sur votre plateau joueur.
042021	SLY'NE	Grain de créa	2 - 6	+ 8	placement strategie	20' - 40'	Le but du jeu est d'aligner ses 4 billes sur une route droite et pleine, avant les autres joueurs. Un tour de jeu est composé de deux actions obligatoires. Au choix, le joueur peut installer une tuile, déplacer une de ces tuiles, placer une bille, déplacer une de ces billes ou installer un bloc. Le premier joueur à aligner ses 4 billes à gagner !
3760052142666	TWINIT !	Cocktail games	2 - 6	+ 6	Carte, rapidité	15'	Dans le jeu Twin It !, Ouvrez grand vos yeux ! Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! Retrouvez 3 modes de jeu : compétitif, en équipes et coopératif.

4005556266821	MICROBZ	Ravensburger	2 - 6	+ 6	Dés rapidité	10 - 15 mn	Alerte, les Microbz attaquent ! Viiiite, écrasons-les avant qu'ils ne se propagent ! À chaque tour, lancez les dés et tapez sur la carte Microbz correspondante pour la remporter. Puis posez-la devant vous. Si la carte demandée est déjà devant un adversaire, piquez-la lui avant qu'il ne la protège. Si la carte demandée n'est pas présente sur la table, tapez sur la pioche.
3421272101726	LOBO 77	Gigamic	2 - 8	+ 8	chiffres	30'	Description éditeur : Le but du jeu est de ne pas atteindre '77' ou tout autre doublet ! ! Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé ! !
3760175513022	Schotten Totten	IELLO	2	+ 8	Carte, Stratégie	20'	Les tribus celtiques se battent pour un rien, c'est bien connu. Cette fois c'est du sérieux, il faut prendre la prédominance de la frontière. La frontière avec qui ? Euh ! La frontière quoi ! Cousin germain de « Les cités perdues », ce jeu utilise le même mécanisme. Chaque joueur va essayer de prendre le contrôle des cartes de frontière chacun jouant de part et d'autre.
3760207030251	Take That	Oya	2 - 4	+ 8	cartes	20'	Si vous aimez les bons jeux aux règles simples, Take That est pour vous ! À votre tour, posez une carte ou récupérez une carte. Si vous ne pouvez faire ni l'un ni l'autre, vous devez manger toutes les cartes au centre de la table, y compris les crapauds ... Ce qui fera la joie de tous vos adversaires.
3760285110609	Speed Letters	Le droit de perdre	2 - 5	+ 7	Lettre	20'	Dans Speed Letters, un mot est dévoilé puis caché au début du tour, et "GO" : chaque joueur fouille dans son alphabet pour retrouver un max de lettres qui font partie du mot ! La rapidité, la mémoire et l'écoute seront vos meilleurs alliés pour remporter le trésor de la langue ! Speed Letters est une course de lettres où le but est de recréer un mot dévoilé au début du tour. Au top, chacun cherche dans son alphabet de 26 cartes un max de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre et gagner le mot-trésor !
3558380012009	Noé	Bombyx	2 - 5	+ 7	Carte, Stratégie	30'	C'est le déluge, il est grand temps de faire monter les différents animaux à bord des petites arches les menant à la Grande Arche, qui les attend plus loin au large. Mais la tâche n'est pas simple: les arches ne peuvent embarquer qu'une masse limite sous peine de chavirer, et il faut bien prendre en compte le sexe des animaux. Bref, pour sauver un maximum d'espèces, Noé a fait appel à votre aide... sachant que seul le plus méritant d'entre vous sera sauvé!
3558380032021	Service compris	Asmodée	2 - 6	+ 10	cartes - rôle	45'	Bienvenue dans la forêt de la Dent Creuse, une forêt oubliée où résonnent les bruits de digestion d'Oscar Hamel, le géant boulimique... Ce grand benêt ne pense qu'à une chose : s'en mettre plein la panse ! Et manque de chance, ce soir vous êtes au menu ! Vous dirigez l'un des 6 peuples qui vivent dans la forêt. Votre rôle est de protéger vos ouailles et de tout faire pour livrer les créatures adverses au génat affamé. Vos armes ? Tours pendables, trahisons, pièges machiavéliques et retournements de situation !

3421272106011	Bazar bizarre	Gigamic	2 - 8	+ 6	Carte, rapidité	20'	<p>Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître... à commencer par lui-même.</p> <p>Malheureusement, les couleurs des clichés sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître.... Aidez-le à identifier rapidement la bonne pièce : les plus vifs ont les meilleures chances de mener la danse. Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise !</p> <p>Mais sur les cartes, toutes ces 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 : - si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ! - mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte: ni l'objet, ni la couleur! Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !!!</p> <p>Contenu : 5 pièces en bois : fantôme, fauteuil, bouteille livre et souris, 60 cartes représentant chacune 2 de ces objets, règle du jeu</p>
746775333607	Uno	Mattel	2-10	+ 7	cartes	30'	<p>Le but? Recouvrir la carte jouée précédemment avec une carte de la même couleur ou avec le même symbole. Mais attention aux cartes Action... et aux coups de bluff que chacun peut tenter à tout instant ! Inspiré du 8 américain</p>
3421272109012	Mito	Gigamic	3 - 5	+ 7	Cartes defausse	15-30 mn	<p>Pour une fois il est permis de tricher ! Chacun son tour vous jouerez le rôle de la Gardienne Punaise et surveillerez vos camarades.</p> <p>L'objectif du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! Pour ce faire mettez des cartes dans votre manche et faites-les glisser discrètement sous la table... C'est permis à condition de ne pas être découvert !</p>
3760052142673	JET LAG	Cocktail games	3 - 8	+ 12	cartes	15-30 mn	<p>Pour gagner, répondez à côté ! Vous connaissez les réponses de ce drôle de quiz, mais saurez-vous les donner en répondant à la question précédente ? À la deuxième question, répondez à la première, et ainsi de suite. Rapidement, bien sûr ! Plus d'un millier de questions, de pièges, de mimes, de cris, d'imitations contestables... et toujours de l'humour ! Osez relever les défis du quiz de l'anti-culture ! Le fabuleux destin d'Amélie ? ...chevaux ! Blanche-Neige et les sept ? ...poulains ! Texte : www.philibertnet.com</p>
3760290560017	Super Cats		3 - 6	+ 8	cartes, Bluff	15-30 mn	<p>Une menace plane sur les usines de croquettes du monde entier... Le terrible RoboDog ! Vous seul pouvez agir ! Vous incarnez un groupe de 5 chats. Dans l'épisode 1, vous vous mesurez aux autres joueurs pour devenir le Héros des Super Cats est tenter de vaincre le RoboDog, dévoreur de croquettes ! Dans l'épisode 2, le Héros affronte les autres joueurs qui incarneront le RoboDog.</p>

4005556267262	Paku paku	Ravensburger	2 - 8	+ 8	Dés	20'	À vos marques. Prêt ? Mangez ! Bienvenue au concours annuel du panda le plus gourmand. Serez-vous à la hauteur ? Lancez vos dés le plus vite possible !!! Face verte : Ouuuf ! Passez-vite le dé à votre voisin ! Face rouge : Oh non ! Déposez un bol sur la pile de vaisselle ! Attention : le joueur qui aura trop de dés devant lui ou fera tomber la pile de vaisselle recevra des points négatifs ! Seul le panda le plus rapide et le plus habile remportera la partie !
3760207030367	Ohanami	Oya	2 - 4	+ 8	Cartes collection	30 - 45'	Les joueurs ont 3 saisons pour concevoir 3 jardins en combinant eau, pierre, végétation et Sakura (cerisier en fleur). Chaque jardin est une rangée ascendante de cartes où une nouvelle carte ne peut être placée qu'en dessous ou au-dessus. Au début de chaque saison chaque joueur reçoit 10 cartes. A chaque tour on place 2 cartes de sa main dans ses jardins et on passe le reste de sa main à son voisin jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans les jardins. Puis on marque les points, différemment selon les saisons. Un astucieux système de marquage sur le côté de la boîte permet de se repérer facilement. Par l'auteur de The Game, un jeu fluide, facile à comprendre et agréable à jouer, avec de la stratégie et des retournements de situation!
3760207030329	The Mind	Oya	2 - 4	+ 8	Cartes, coopération	15-30 mn	As d'Or 2019 'Famille' Les joueurs doivent rassembler toutes les cartes qu'ils ont en main dans l'ordre croissant au milieu de la table, une par une. Mais, vous n'êtes pas autorisé à révéler quoi que ce soit à propos de vos propres cartes !
3760052141584	Unanimo	Cocktail games	3 - 8	+ 8	cartes-déduction	15-30 mn	Trouver 8 mots à partir d'une image, sachant que ces mots devront être communs au plus grand nombre de joueurs possibles.
3760268310279	Magic Rabbit		1 - 4	+ 8	coopération	15-30 mn	Un Jeu Coopératif ! Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique : les lapins sautent de tous côtés et les chapeaux roulent au sol ! Il faut remettre de l'ordre dans tout cela. Dans Magic Rabbit, les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis.
3421272110414	QWIXX	Gigamic	2 - 5	+ 8	Dés	15-30 mn	Qwixx est un jeu de dés rapide où vous jouez avec les chiffres désignés par les dés. Vous devez ensuite tenter de cocher le plus grand chiffre sur votre fiche de score. Remplissez les 4 rangées de couleur, plus il y a de croix dans une couleur, plus vous remportez de points.
3421272100521	Saboteur	Gigamic	3 - 10	+ 8	cartes	15-30 mn	Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.
3421272108312	Stupide Vautour	Gigamic	2 - 5	+ 8	cartes	15-30 mn	La souris a deux prédateurs, vous et les vautours. Attrapez un maximum de ces petits rongeurs en essayant d'éviter les vautours, animal stupide s'il en est. "Description TricTrac"

3760207030213	The Game	Oya	1 - 5	+ 8	Cartes, coopération	15-30 mn	Dans le jeu The Game, votre objectif à tous est de vous débarrasser de toutes vos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, vous devez poser au moins 2 cartes. La règle de The Game est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Unissez-vous donc pour réaliser cet incroyable défi !
3421272421718	Salade 2 points	Gigamic	2 - 6	+ 8	Cartes collection	15-30 mn	Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.
4005556266593	Color' Yam	Ravensburger	2 - 5	+ 8	Dés	15-30 mn	6 couleurs, 6 dés. Marquez un maximum de points tout en réalisant la combinaison demandée pour rafler la meilleure place !
3558380039259	Dolores		2 - 4	+ 9	cartes, Bluff	10 - 15 mn	Les naufrageurs ont allumé des feux sur la côte rocheuse pour attirer les navires perdus dans la nuit et la tempête. Le "Dolorès" vient de faire naufrage et, après avoir remonté les caisses sur la grève, les brigands se retrouvent pour partager leur butin selon un rite très particulier...
3760175517211	The Crew	IELLO	3 - 5	+ 10	Cartes, coopération	15-30 mn	As d'Or 2021 catégorie Expert" Les scientifiques semblent avoir détecté une mystérieuse planète aux confins de notre système solaire... Votre équipage parviendra-t-il à confirmer son existence ? Dans le jeu The Crew, les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais le périple s'annonce épique, car il faudra accomplir 50 missions de plus en plus périlleuses avant de pouvoir atteindre la destination. Pour remporter une mission dans The Crew, chaque joueur doit accomplir les tâches qui lui sont assignées. À chaque tour de jeu, les joueurs jouent une unique carte de leur main pour former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli ! 100 % coopération ! The Crew est un jeu 100 % coopératif dans lequel les joueurs doivent se permettre les uns les autres de remporter les plis qui sont nécessaires à leur victoire globale.
9001890750397	DIGIT	Piatnik	2 - 4	+ 8	Carte, Stratégie	15-30 mn	Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes ses cartes ... Au départ on distribue 5 cartes à chaque joueur Vous avez le droit de ne bouger qu'un batonnet pour pouvoir vous défausser d'une de vos cartes (et ainsi en reproduire le schéma), sinon vous passez votre tour et vous repiochez une carte.
887961751062	Uno Flip	Mattel	2-10	+ 7	cartes	15-30 mn	uno avec de nouvelles règles

3760052141928	Hanabi	Cocktail games	2 - 5	+ 8	coopération	15-30 mn	Hanabi est un jeu coopératif où les joueurs doivent fabriquer un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence.
8435407622876	Pardillo		4 - 8	+ 8	cartes	15-30 mn	Essayez de vous débarrasser de vos cartes le plus vite possible ! Si vous jouez la carte la plus mauvaise, c'est vous le Fou ! Lors du pli suivant, vous devrez passer et ne pourrez pas vous débarrasser d'une carte !
5414301515975	IQFIT	Smart Games	1	+ 6	Casse tête logique	20'	Affutez vos neurones pour résoudre les défis de ce jeu de réflexion déconcertant.
5414301519904	IQ Focus	Smart Games	1	+ 6	Casse tête logique	20'	Seul le FOCUS importe! Concentrez votre attention sur le carré central du plan de jeu afin de résoudre les 120 défis de cet «IQ». Placez les 10 pièces sur le plan de jeu tout en respectant la combinaison de couleurs demandée dans le carré, tel que présenté sur le défi.
7640748768447	Punto		2 - 4	+ 7	Cartes combinaison	20'	A son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacentes à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à créer une suite ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (suivant le nombre de joueurs), en une rangée, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.
4001504016029	Hands Up	Schmidt France	2 - 8	+ 6	Cartes motricité	15'	Reproduisez le plus rapidement des positions de mains. Jeu de main... Mais est-ce que c'est la bonne position maintenant? Est-ce que le pouce gauche est à droite ou est-ce que le petit doigt doit pointer vers le bas? Il s'agit ici d'imiter la position des mains représentées sur la carte. Et ce, le plus vite possible. Mais attention, certaines cartes présentent des positions impossibles et dans ce cas, il faut lever les mains !
S2022	Super Sumo		2 - 4	+ 6	adresse	15'	jeu de petanque avec des sousverres
T2022	Tangoes		1 - 2	+ 5	puzzle	15'	Une version moderne du puzzle chinois. Placer vos 7 formes pour recréer des images abstraites ou figuratives.
7640139532961	Kinoko		2 - 4	+ 7	cartes-déduction	15-30 mn	À la cueillette aux champignons, tous ne sont pas bons... Dans Kinoko, rassemblez les trois champignons de votre couleur au même endroit. Facile ? Pas tant que ça lorsque vous voyez les cartes de vos adversaires, mais pas les vôtres !
3421272824410	Similo Histoire	Gigamic	2 - 8	+ 8	cartes-déduction	10 - 15 mn	Un jeu de déduction coopératif où votre objectif est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret en jouant d'autres cartes de personnage de votre main comme indices, en indiquant si elles sont similaires ou différentes du personnage secret.

3558380038924	Citadelles edition 2016		2 - 7	+ 10	cartes, Bluff	15-30 mn	Edition classique 2016 incorporant du contenu de l'extension Dark city, et de nouveaux personnages. Vous devez construire la plus belle cité en posant les cartes "quartiers" les plus rentables. Pour cela, chaque tour, vous incarnez un personnage doté d'un pouvoir spécial (assassin, voleur, architecte, ...) permettant d'avancer votre cité.
3760175518034	Spicy		2 - 6	+ 10	cartes, Bluff	15-30 mn	Trois chats luttèrent encore et toujours pour savoir lequel était le plus fort du royaume. Comme ils ne parvenaient jamais à se départager, ils eurent l'idée d'un concours épique. Qui serait celui d'entre eux qui serait capable de manger les plats les plus épicés ? Une idée, assurément, qui ne manquait pas de sel ! Le concours fut organisé... et les chats commencèrent alors à déguster...
3770001874081	Yokai		2 - 4	+ 8	Cartes, coopération	15-30 mn	Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions des autres joueurs et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes ! C'est la confusion chez les Yokai ! Ces esprits japonais se sont entremêlés et, pour les apaiser, il vous faudra les regrouper entre esprits de même famille. Yokai est un jeu coopératif dans lequel vous ne pourrez pas directement parler des cartes Yokai. Il vous faudra travailler en équipe et faire appel à votre mémoire pour apaiser ces esprits. Les joueurs essaient, en un nombre limité de tours, de rassembler les Yokai par familles : Kitsune, Rokurokubi, Kappa, Oni. À votre tour, vous pouvez : soit déclarer que les Yokai sont apaisés, soit jouer votre tour. Si vous déclarez que les Yokai sont apaisés, la partie se termine et on retourne toutes les cartes faces visibles pour vérifier que les Yokai sont bien regroupés. Si vous jouez votre tour, vous devez observer deux Yokai face cachée, déplacer n'importe quel Yokai, puis préparer ou utiliser un Indice. Ces indices vous permettront de laisser des informations aux autres joueurs et ainsi orienter les déplacements des Yokai face cachée pour les regrouper. En fonction du nombre d'Indices utilisés, vous obtiendrez un score, mais l'important est de réussir à regrouper les Yokai par famille.
3760175512827	Wa Chat Bi	IELLO	3 - 7	+ 8	Cartes gestion	15-30 mn	Gourmand comme vous êtes, vous ne pouvez résister à l'envie de participer au concours du plus gros mangeur. Mais aurez-vous l'estomac assez solide ? Dans Wa Chat Bi, vous devez manger le plus de plats possible en évitant d'avoir une indigestion. Pour cela, changez de plat quand vous n'en pouvez plus ou provoquez des indigestions aux autres joueurs ! "Description TricTrac"
807658001140	Zéro à 100	Scorpion masqué	2-10	+ 12	cartes, connaissances	10 - 15 mn	Discutez avec votre équipe pour trouver laquelle de vos cartes Question comporte la réponse la plus proche de la cible. L'équipe la plus éloignée de la cible doit reprendre une carte. La première équipe à qui il ne reste qu'une seule carte l'emporte !

3760052143670	maudit mot dit	Cocktail games	3 - 6	+ 12	cartes	20' - 40'	Un jeu original et plein de malice... Chacun va devoir faire deviner un mot... sans qu'il soit trouvé trop tôt ! Comment jouer ? 1) Un joueur ouvre discrètement la boîte et découvre un mot à faire deviner avec un nombre précis d'indices. 2) Il donne des indices un par un pour que son mot soit trouvé avec le bon nombre d'indices, ni plus ni moins... 3) Si un adversaire devine le bon mot trop tôt, il lui vole les points ! Saurez-vous tourner autour du mot ?
4005556260089	Las Vegas extension	Ravensburger	2 - 6	+ 8	Dés	20'	Extension
3664824001475	Bubble Stories	Blue orange	1 - 2	+ 4	Cartes observation	10 - 15 mn	As d'or catégorie "Enfants" 2022. Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcours et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !
787790581093	Dune imperium I	Lucy duck games	1 - 4	+ 14	plateau deckbuilding	120'-240'	As d'or catégorie "Expert" 2022 Dune : Imperium est un jeu qui puise son inspiration dans l'univers et les personnages de Dune, à la fois dans l'œuvre littéraire de Frank Herbert, Brian Herbert, and Kevin J. Anderson dont il tire ses origines, mais également dans le prochain film de Legendary Pictures, réalisé par Denis Villeneuve. En tant que Dirigeant de l'une des grandes maisons de Landsraad, érigez votre bannière et rassemblez vos forces et vos espions. La guerre est proche, et au centre du conflit se tient Arrakis - Dune, la planète des sables. Dune : Imperium emploie le deck-building pour ajouter une mécanique astucieuse d'informations cachées au traditionnel placement d'ouvriers.
824968201329	Les aventuriers du rail Japan extension	Days of wonder	2 - 5	+ 8	Plateau-stratégie	30' 60'	.extension qui se passe au japon et Italy
787790591092	Cascadia	Lucy duck games	1 - 4	+ 10	Tuiles placement	30 - 45'	Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible. Les joueurs doivent ainsi créer un écosystème diversifié et harmonieux car chaque espèce possède des préférences de zone, et chaque habitat doit être placé judicieusement pour réduire la fragmentation et scorer du mieux possible. Cascadia propose un puzzle en 2 temps qui évoluent au fil du temps au fur et à mesure que les habitats et la faune sont ajoutés à l'écosystème de chaque joueur. Les joueurs marquent des points en créant les espaces fauniques les plus harmonieux, mais aussi les plus larges.
3558380022695	18 Soldats du feu	Asmodée	2 - 6	+ 10	Plateau, coopération	30' 60'	Vous incarnez un pompier ! Au sein d'une équipe, évaluez la situation et établissez votre plan d'attaque pour sauver des vies au sein d'une maison en flammes.

3421272101337	6 qui prend	Gigamic	2-10	+ 10	Carte, Stratégie	45 - 60'	Le but est de récolter le moins possible de têtes de boeufs. Le gagnant est celui qui en comptabilise le moins à la fin du jeu.
3770002270967	Après l'orage		2 - 5	+ 6	Plateau, coopération	30 - 45'	Après l'orage... le petit pont de bois est détruit, un mouton est séparé de son troupeau, un loup veut l'attraper et un castor répare son barrage. Dans ce jeu coopératif, vous jouez tous ensemble. Votre objectif commun est de réparer le pont et de faire traverser le mouton sur l'autre rive. Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... Mais encore faut-il les avoir sciés auparavant ! Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont. Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup et du castor. Pour cela, à chaque lancer de dé, vous choisirez quel berger déplacer pour déclencher la meilleure action. Communiquez entre vous afin de bien coordonner ces actions pour réussir votre mission et éviter toute mésaventure. Une belle histoire à conclure, en équipe, avec des scénarios différents à chaque partie. Quelle en sera l'issue ? C'est à vous de jouer !
4260470080018	Skyjo	magilano	2 - 8	+ 8	cartes	20' - 40'	Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.
3421272110827	Le trésor des Lutins	Gigamic	2 - 4	+ 4	Plateau, coopération	15-30 mn	En posant chacun leur tour une tuile sur le plateau, les joueurs doivent faire équipe pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Mais il ne faut pas trop tarder car le dragon est sur le chemin du retour et il risque fort de surprendre les lutins...et de garder son précieux butin! Un jeu coopératif et féérique pour tous les lutins en quête d'aventures.
4013594585729	jeu de lacets "GOKI"	Goki	1	+ 3	adresse		jeu de lacets
30147340	Mes tous premiers jeux	Nature et Découvertes					8 jeux essentiels pour les tout-petits pour jouer tout seul ou à plusieurs
8410446531464	3 petits cochons	Jumbo	1 - 4	+ 2	Plateau, coopération	5' - 10'	Les 3 petits cochons et leur maman ont pour mission de se construire une maison. Paille, bois, brique, bien malin sera celui qui en aura une assez solide... pour ne pas se faire manger par le Loup !
20221612	Nutrissimo			+ 8			Jeu familial sur la nutrition POURQUOI LE PROGRAMME NUTRISSIMO JUNIOR® ? Les enjeux d'une alimentation équilibrée chez l'enfant sont multiples : – permettre une croissance harmonieuse et un développement optimal, – prévenir certaines pathologies à moyen et long termes et éviter les troubles et carences alimentaires... Or, aujourd'hui, les générations les plus jeunes consomment 4 fois moins de fruits et de légumes que leurs grands-parents (Crédoc, 2017). Si aujourd'hui, la plupart des enfants ne savent pas identifier ce qu'ils mangent (enquête ASEF – 2013), instaurer un parcours éducatif en matière d'alimentation est primordial pour leur permettre d'adopter une alimentation variée : tel est le but de Nutrissimo Junior®

3070900085558	Little cooperation	Djeco	2 - 4	2 - 5	Plateau, coopération	10 - 15 mn	Ce jeu de coopération apprend aux plus petits à jouer et à gagner ensemble, les uns avec les autres. Les 4 animaux voudraient rentrer dans leur igloo, de l'autre côté du pont de glace. Seul le dé décide si les joueurs peuvent avancer leurs pions ou s'ils doivent retirer un élément du pont et le fragiliser un peu plus. La seule solution pour gagner : s'allier pour que l'ours, le pingouin et leurs amis regagnent leur maison de glace avant que le pont ne s'écroule. L'union fait toujours la force.
3070900223042	Minifrog	Djeco	2 - 4	3 - 6	Plateau, mémoire	10 - 15 mn	Les libellules virevoltent au dessus de la mare... Cachées au milieu des roseaux les grenouilles guettent... Laquelle arrivera à réunir en premier sur son nénuphar les 4 libellules de la bonne couleur ?
3770000904826	Mr Wolf	Blue orange	1 - 4	+ 4	Plateau, coopération	10 - 15 mn	As d'Or 2019 'Enfant' Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. "Vite les copains, allons nous cacher !" s'écrie l'un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors tous ensemble, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.
3417066870060	Loto droles de betes						#Erreur
4005556242122	Colorino		1	2 - 4			En jouant les enfants apprennent à identifier et différencier les couleurs de base. Avec ces pions colorés extra-larges à fixer, ce jeu permet de développer ses facultés d'association, manipulation, créativité et mémorisation
4005556208654	Level 8	Ravensburger	2 - 6	+ 8	cartes	45'	Rédition du jeu Level Up. Soyez le plus rapide à réunir les combinaisons demandées pour monter de niveau : suites, cartes de même valeur ou couleur ? Vous pouvez aussi être le premier à vous débarrasser de vos cartes pour gagner des niveaux supplémentaires. Mais attention, plus vous montez et plus les combinaisons deviennent difficiles. Qui viendra à bout des 8 niveaux le premier et l'emportera ?
3558380016908	Mixmo	Asmodée	2 - 6	+ 8	Lettre	15'	Chaque joueur pioche 6 lettres, les autres jetons étant disposés face cachées au centre de la table. Au top départ, chaque joueur doit placer ses 6 jetons aussi vite que possible en constituant un ou plusieurs mots qui s'entrecroisent comme sur une grille de mots croisés. Le 1er joueur qui y parvient crie "mixmo", signal qui impose à tous les joueurs de piocher 2 nouvelles lettres en même temps que lui. Mais prenez garde car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans...
3663787253976	Bascule d'Archimede		2	+ 8	adresse	15-30 mn	Ce jeu melange equilibre et strategie
3770005767297	Cartaventura		1 - 6	+ 10	Cartes, coopération	30 - 45'	Partez aux Etats-Unique sur les traces de Bass Reeves en 1854. Trouverez-vous le camp Indien ? Ferez-vous arrêter les hors-la-loi ? Réussirez-vous à gagner la partie de Poker ? Arriverez-vous à échapper à votre ancien maître ? Saurez-vous trouver le chemin de la liberté ? Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements !

400556209323	Echoesl anneau	Ravensburger	1 - 4	+ 14	Enquête	45 - 60'	jeu d'enquete audio
3262190100190	Le cochon qui rit buzz party	Dujardin	2 - 4	+ 6	hasard	30'	Inventé en 1932, il a accompagné plusieurs générations et fait toujours fureur ! (Re)découvrez le célèbre jeu de société Le cochon qui rit de Dujardin. Vous avez fait un six aux dés ? Vous pouvez commencer à construire votre cochon ! Les pattes, les oreilles, les yeux... Serez-vous le premier à l'assembler tout entier ? Un jeu indémodable qui ravit les petits et rappelle de délicieux souvenirs aux plus grands !
8412668154926	mon 1er lynx	Educatif	2 - 4	+ 2	Observation	15-30 mn	Mon premier Lynx est un jeu d'observation et de rapidité. Les cartes à distribuer représentent un objet qui se cache parmi tous ceux qui sont sur le plateau. Il faut le repérer le plus vite possible pour gagner ! De la mémoire, de la concentration et des réflexes : tous les ingrédients nécessaires au gagnant.
8711808809109	DOMINO EXPRESS						#Erreur
5201461048098	Puzzle pocahontas 48 pièces			+ 4	puzzle		puzzles pocahontas
3254775920811	Obélix contre Hattack	Nathan	2 - 4	+ 8	Plateau-stratégie	30'	Chaque joueur incarne un personnage Gaulois : Falbala, Panoramix, Astérix ou Abraracourcix. Après avoir lancé les 2 dés, chacun se déplace dans la forêt à la recherche d'infos, pour être le 1er à retrouver le sorcier Hattack. En chemin, nos héros rencontrent des amis ou ennemis, des romains, des sangliers et des poissons pourris, qui les aident ou les ralentissent ! "Description TricTrac"
3558380088554	Canvas		1 - 5	+ 10	Ambiance	30'	Dans Canvas, vous incarnez un peintre en compétition dans un concours d'art. Collectionnez des cartes d'art, en en superposant 3 pour créer votre propre œuvre unique.
3770009354400	SpaceCorp 2025-2300	Nuts!	1 - 4	+ 14	Plateau-stratégie	120'-240'	SpaceCorp 2025-2300 AD est un jeu de plateau dans lequel un à quatre joueurs explorent et se développent dans l'Espace sur trois époques. Chaque joueur contrôle une entreprise basée sur Terre à la recherche de profits grâce à l'expansion de l'Humanité dans le système solaire et au-delà.
3760052143731	Trio	Cocktail games	3 - 6	+ 7	Ambiance-deduction	15'	Soyez le plus rusé pour déduire quels numéros sont dans les mains adverses et sur la table. Trouverez-vous les trios de cartes identiques ? Un jeu brillant qui n'a pas fini de vous surprendre !
3770025813004	Crack List	YAQUA	2 - 8	+ 10	Cartes gestion	30'	Le jeu du petit bac, version jeu de cartes. Le but du jeu : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes ! On distribue 8 cartes par joueur et une liste est choisie. Chaque joueur a 20 secondes pour proposer une réponse qui commence par l'une de ses cartes lettres.
5425037740142	Terraforming Mars extension : Prélude	Intrafin	1 - 5	+ 12	Extension	90' 120'	Terraforming Mars : Prélude est la 3ème extension du jeu. Avant même que les mégacorporations se préparent à lancer le processus de terraformation, Prélude vous offre la possibilité de booster votre compagnie et établir la voie pour le futur de Mars.

3558380098027	Splendor Duel	SPACE COWBOY	2	+ 10	Stratégie	30'	Emparez-vous des Gemmes et des Perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige ! Splendor Duel est une version deux joueurs de Splendor. Le but est toujours de parvenir à atteindre la victoire en collectant des gemmes et des points. Si vous parvenez à attirer les faveurs royales, et utiliser vos Privilèges à bon escient, vous pourrez atteindre l'une des 3 conditions de victoire.
3760052143694	Super Mega Lucky Box	Cocktail games	1 - 6	+ 8	Ambiance	20'	Votre objectif est de marquer autant de points que possible, en barrant les neuf numéros imprimés dans une grille de 3x3 sur les cartes devant vous. Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentes des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score ! Tout le monde joue en même temps, alors on ne s'ennuie jamais ! Pour gagner, il vous faudra un peu de stratégie et un peu de Super Mega Chance !
3421271360810	Akropolis	Gigamic	1 - 4	+ 8	Plateau-placement	30'	As d'Or 2023 catégorie "Jeu de l'Année" Construisez des logements, des temples, des marchés, des jardins et des casernes, afin de développer votre ville et de la faire triompher des autres. Augmentez son prestige grâce à une planification harmonieuse conforme à des règles spécifiques, et mettez-la en valeur en construisant des places. La pierre est une ressource essentielle, alors veillez à ne pas la négliger.
201652007786	Mot pour mot	Scorpion masqué	2-10	+ 12	Plateau-lettres	20'	Mot pour Mot est un jeu d'ambiance et de lettres qui se joue en équipe. A son tour, on doit trouver un mot correspondant à une catégorie tirée au sort en moins de 30 secondes. Chaque lettre du mot est « tirée » d'un cran vers son côté. Quand une lettre sort du plateau, elle est capturée. La première équipe à capturer 6 lettres remporte la partie !
3770005767389	Splito	Blam!	3 - 8	+ 8	Cartes ambiance	15-30 mn	Basé sur un principe de draft, dans le jeu Splito, à chaque tour, vous posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !
887961497397	Phase 10		2 - 6	+ 7	cartes	30'	Etre le premier à réaliser les 10 phases
7421084245898	Sly'ne	Grain de créa	2 - 6	+ 7	Stratégie	20' - 40'	Le but du jeu est d'aligner ses 4 billes sur une route droite et pleine, avant les autres joueurs. Un tour de jeu est composé de deux actions obligatoires. Au choix, le joueur peut installer une tuile, déplacer une de ces tuiles, placer une bille, déplacer une de ces billes ou installer un bloc. Le premier joueur à aligner ses 4 billes à gagner !
4005556090648	Puzzle pat patrouil 2*24p	Ravensburger	1	+ 4			puzzle "Pat patrouil" 2 * 24 pièces
4005556862900	Puzzle Tchoupi	Nathan	1	+ 4	puzzle		Puzzles de Tchoupi à la ferme (30 pièces)

863686	Puzzle 30p Tchoupi fait de la musique	Nathan	1	+ 4	puzzle		1 puzzle Tchoupi de 30 pièces
865338	Puzzle 45p pat Patrouille	Nathan	1	+ 5	puzzle		puzzle de 45 pièces PAT Patrouille 3 chiens
863549	puzzle 30p Pat Patrouille	Nathan	1	+ 4	puzzle		puzzle pat patrouille 30 pièces dans la caserne
864645	puzzle 45 pièce Pat Patrouille	Nathan	1	+ 5	puzzle		Puzzle pat patrouille 45 pièces don 1 chien avec jumelle
4010168032672	petits magiciens		2 - 4	+ 4	Plateau, mémoire	10 - 15 mn	Au pays de la magie, c'est l'effervescence : le grand magicien Merlin est attendu dans la capitale Abracadabra pour tester les jeunes magiciens. Ces derniers sont donc tous réunis devant le mur de la ville. Ils sont très excités ! Réussiront ils les tours de magie demandés par Merlin pour devenir un grand magicien ? Et se laisseront-ils déconcentrer par Merlin lorsque tout se mettra tout à coup à tourner... Un jeu de mémoire tourbillonnant !
4010168214696	Play Box " la fête des lutins"	HABA	1 - 4	2 - 5	plateau	30'	Une play-box avec 3 histoires à raconter, 4 idées de jeu et 5 puzzles. C'est la fête de l'été, dans la forêt des lutins ! Pour les animaux de la forêt, rien de plus formidables, car les lutins organisent plein de jeux : - 1 course endiablée jusqu'à la place des festivités - 1 parade d'équilibristes - 1 amusant jeu de recherche - 1 jeu de memory avec des fleurs
4005556862900 /1	Puzzle Tchoupi 30 pieces	Nathan					puzzle tchoupi 30 pièces maman raconte une histoire
4005556078240	puzzle PJ Masks	Ravensburger		+ 4			#Erreur
4005556862900 /2	puzzle Pat patrouille	Nathan		+ 4			2 chiens
3558380090588	le monstre des couleurs	SPACE COWBOY	2 - 5	+ 4	Plateau, coopération	30 - 45'	Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ? Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Avec votre aide, et celle de sa jeune amie, ce gentil monstre pourra retrouver ses émotions ! Texte : Trictrac.net
3701273300077	Doudou		1 - 4	3 - 6	Cartes, coopération	10 - 15 mn	Jeu d'enquête coopératif dans lequel les petits détectives devront collaborer pour trouver quel Doudou s'est caché, et dans quel cachette, avant la tombée de la nuit.

3558380107118	Dobble connect		2 - 8	+ 8	Cartes observation	15-30 mn	Soyez l'équipe la plus rapide à connecter 4 cartes de votre couleur à la suite ! Pour aligner de nouvelles cartes, nommez le seul symbole commun entre les cartes entre vos mains et celles déjà posées. Tout le monde joue en même temps, alors faites attention aux autres équipes et bloquez-les avec vos cartes avant qu'elles ne le fassent !
9001890666667	Raise	Piatnik	2 - 5	+ 10	dés, mémoire	30'	DESCRIPTION La devise de Raise : surenchéris ! Chaque joueur a 30 cartes identiques... A toi de les jouer habilement, en fonction du résultat des dés et de l'importance de chaque manche pour finir en tête. Lequel d'entre vous risquera tout au bon moment ? Tout le monde pioche 6 cartes. Le premier joueur retourne la première carte de points, lance les dés et les place aux emplacements appropriés à côté du plateau de jeu, triés par symbole. Chaque joueur choisit simultanément et secrètement une carte de sa main et la place face cachée devant soi. Ensuite, toutes les cartes sont révélées en même temps. Calcule ton score en multipliant la valeur de ta carte par le nombre de symboles sur les dés. Avance ton jeton d'autant de cases sur le plateau. Le joueur dont le jeton est le dernier doit décider en premier s'il continue ou s'il passe. S'il continue, il devra jouer autant de cartes que nécessaire pour doubler un autre joueur. S'il passe, il retire son jeton du plateau et la manche s'arrête pour lui. Le dernier joueur à avoir son jeton sur le plateau emporte tous les points de la manche ! Quand toutes les cartes points sont épuisées, la partie s'arrête. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

3616450010208	Galileo project	Gigamic	2 - 4	+ 14		40'-80'	<p>30 ans après l'envoi des premiers vaisseaux de colons depuis la base avancée de Ganymède, la Terre et Mars ont décidé de lancer le Projet Galileo, dont le but est d'aménager les 4 satellites principaux de Jupiter (Io, Europe, Ganymède et Callisto) et de les rendre habitables par les humains, comme la Lune et Mars autrefois. Ce projet est baptisé d'après le savant Italien Galilée, qui fut le premier à avoir observé ces 4 satellites dans le ciel terrien en 1610. Dans le jeu Galileo Project, incarnez une corporation du futur et grâce à votre influence, acquérez des robots auprès des industriels de Terre et de Mars. Recrutez des experts, conseillers et lobbyistes pour renforcer votre influence, acquérir des avantages immédiats et marquer des PV en fin de partie. Suite aux importantes crises écologiques sur Terre et aux utilisations de ressources très différentes entre Terre et Mars, il n'y a pour le moment plus de monnaie unique dans le système solaire, rendant les transactions extra-planétaires difficiles. Mais depuis quelques années, Tarak Freeman a construit un casino dans un ancien satellite autour de Jupiter. Peu à peu, les marchés extra-planétaires se sont rencontrés dans ce lieu de neutralité et les paiements se font en jetons de casino appelées Mégacrédits, une monnaie neutre et stable. Ces jetons ultras modernes sont des clés de monnaies cryptées générées par l'activité des satellites de communication Star-Z. Votre influence auprès de la Terre et de Mars vous permettra d'acquérir des robots ou satellites de communication pour aménager les 4 satellites de Jupiter, vous orientant dans vos choix stratégiques grâce aux capacités que vous y débloquentez. Les Mégacrédits vous permettront de compléter l'achat de certains robots, d'acquérir des technologies (avec l'apport d'Energie) ou encore de payer les personnages que vous avez recrutés. Marquez plus de PV que les corporations concurrentes afin d'obtenir le contrôle de cette nouvelle zone d'habitation humaine !</p>
7141041901345	GANYMEDE "MOON" extension	Gigamic	2 - 4	+ 14		20' - 40'	<p>Cette extension bénéficie de plateaux joueurs agrandis des 2 côtés avec deux lieux (la Lune et la salle du Conseil de Ganymede). De nouveaux colons font leur apparition : les Conseiller qu'il faut transporter de la Lune vers la Salle du Conseil. Chaque conseiller a des capacités et pouvoirs qui lui sont propres et qui vont orienter votre manière de jouer. Chaque Conseiller rapporte des points de victoire en fin de parties et des bonus. Votre Corporation est en capacité de transporter jusqu'à 4 Conseillers maximum par partie. image_jeuType de jeu: Plateau, Gestion de MainEdition: 2019 - Sorry We Are FrenchAuteur: Hope S HwangIllustrateur: Oliver Mootoo</p>

5900221493931	Gutenberg	Atalia	1 - 4	+ 10		60'-120'	Pionnier de l'imprimerie, faites en sorte que votre atelier deviennent le plus prestigieux : honorez vos commandes de livres et embellissez vos ouvrages d'enluminures et autres ornements, améliorez vos compétences et votre atelier... Un jeu expert mêlant gestion, enchères et programmation.
5425037740166	Terraforming mars extention Colonies	Intrafin					L'extension Colonies contient 5 nouvelles cartes corporation et 49 nouvelles cartes projet, pouvant être ajoutées à celles des autres boîtes du jeu. Lors d'un tour, les joueurs doivent placer de 5 à 7 tuiles colonie, parmi les onze proposées dans l'extension. Au cours de la partie, en plus des actions de base possibles, les joueurs peuvent dépenser leurs richesses pour construire leur propre colonie et bénéficier d'un bonus s'y rapportant. Chaque joueur a aussi la possibilité de dépenser ses ressources pour déployer une flotte commerciale vers une colonie et récolter les revenus commerciaux qui y sont associés. Ces nouvelles cartes rendent le jeu encore plus stratégique et font entrer une logique commerciale dans ce jeu qui n'était déjà pas démunie de profondeur.
826956402008	century jx de base : "la route des épices"	Plan Games	2 - 5	+ 8		30' - 60'	Century: La route des épices est le premier d'une série de jeux qui explore l'histoire de chaque siècle avec le commerce des épices comme le thème de la première tranche. Dans Century: La route des épices, les joueurs dirigent des caravanes qui parcourent la célèbre route de la soie pour livrer des épices à l'extrême du continent pour la gloire et la réputation.
3665361035206	The artemis project	grand gamers guild	1 - 5	+ 12		60'-75'	The Artemis Project est un jeu de stratégie où les joueurs incarnent, chacun, une corporation pour coloniser la planète. The Artemis Project se présente en deux parties, l'une étant la surface gelée de Europa, l'autre les fonds sous-marins réchauffés par les cheminées thermiques.
7141041901420	Ganymede	Gigamic	2 - 4	+ 14		20' - 40'	Les joueurs incarnent une corporation spécialisée dans l'envoi de colons terriens à destination de planètes à coloniser. Ces corporations se chargent d'organiser le long voyage des colons à travers le Système Solaire jusqu'à Ganymède, où se trouve la base de lancement des vaisseaux de colons ...

3760425810284	architectes du royaume de l'ouest	pixie games	1 - 5	+ 12		60' 90'	Fin de l'Empire Carolingien, an 850. Incarne les plus grands architectes du Royaume, lancés dans une compétition effrénée pour impressionner leur Roi et tentez de conserver leur noble statut. Collectez des matériaux, recouvrez les terres de bâtiments emblématiques, embauchez des apprentis et surveillez-les : les temps sont sombres et vos adversaires ne reculeront devant rien pour vous mettre des bâtons dans les rouages ! Demeurez-vous vertueux, ou vous laisserez-vous tenter par la compagnie de fieffés voleurs et les avantages du marché noir... ? Devenez le meilleurs des Architectes du Royaume de l'Ouest ! Soyez le bâtisseur le plus prolifique et original, le plus dévoué à la construction de la grande Cathédrale, prenez garde à vos décisions stratégiques et morales (n'oubliez jamais que vous serez jugé...) et peut-être en ressortirez-vous grandis (et riche, et respecté) ! Le but du jeu Architectes du Royaume de l'Ouest est d'être le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) à la fin de la partie. Les points sont gagnés en construisant divers Bâtiments et en avançant les travaux de la Cathédrale. Durant toute la partie, les joueurs devront prendre beaucoup de décisions morales. Cependant, leur Vertu ne sera jugée qu'en fin de partie. Quelques accords sournois ici et là ne devraient pas être trop pénalisants, mais allez trop loin et vous serez punis. La partie se termine une fois qu'un certain nombre de bâtiments a été atteint. Après sa trilogie "De la Mer du Nord", Shem Phillips est de retour avec un nouvel univers, toujours sublimement illustré par The Mico, avec un titre stratégique et nerveux, toujours aussi abordable pour les moins initiés !
5425037740098	TERRAFORMING MARS extension VENUS NEXT	Intrafin	1 - 5	+ 12	Plateau ressources	40'-80'	Next Venus est la 2ème extension du jeu Terraforming Mars. Vénus, est une planète dangereuse mais au gros potentiel. Les corporations voient dans cette planète l'opportunité de s'enrichir davantage. Après Mars, cap sur Vénus !
4260470080018 1	Skyjo	magilano	2 - 8	+ 8	cartes	20' - 40'	Jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches et où il faut avoir le moins de points possible.
4005556208654 1	Level 8	Ravensburger	2 - 6	+ 8	cartes	45'	Réédition du jeu Level Up. Soyez le plus rapide à réunir les combinaisons demandées pour monter de niveau : suites, cartes de même valeur ou couleur ? Vous pouvez aussi être le premier à vous débarasser de vos cartes pour gagner des niveaux supplémentaires. Mais attention, plus vous montez et plus les combinaisons deviennent difficiles. Qui viendra à bout des 8 niveaux le premier et l'emportera ?
5411068720024	Jeu de tarot		2 - 5	+ 8	cartes		Jeux de cartes
3770000282702	Cache ton cash	grandpa BECK'S games	2 - 6	+ 7	cartes, Bluff	30'	Tentez de devenir le premier millionnaire en accumulant des possessions. Empilez des sets de cartes devant vous pour accroître votre fortune. Mais attention : le set visible au sommet de ta pile peut être volé. Dans ce jeu de cartes bourré de bluff et aux fortes interactions, vous pouvez appliquer des règles optionnelles qui rendent vos parties encore plus profondes et stratégiques.

3770014636003	TRAQ MO		2 - 5	+ 8	Lettre	15'	jeu de lettre/domino avec des mots de 4 lettres, avec des pénalités
3558380098300	CORTEX challenge	ACCESS+	1 - 4	+ 8	Cartes motricité	20'	Challenge ton cerveau avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de tes capacités cérébrales : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests couleurs
3770005767327	CONNECTO		1-10	+ 8	affrontement	20'	Evolution du jeu Imagicien, Connecto reprend le principe du dessin mystère : reliez des points entre eux pour découvrir ce que l'on dessine. Pendant chaque partie, devinez ainsi 8 objets parmi plus de 184 énigmes aux défis divers. Apprenez à jouer en douceur grâce à 3 tutoriels progressifs permettant de créer des dessins de plus en plus complexes. Connecto vous propose 4 modes de jeux différents : Compétition / Coopération / Équipes / Solo
3760273010362	MIND UP	CATCH UP GAMES	3 - 6	+ 8	Cartes gestion	20'	Dans ce jeu de cartes, devinez les intentions de vos adversaires pour gagner la carte que vous convoitez au centre de la table : l'ordre des numéros joués secrètement par vous et vos adversaires détermine quelle carte chacun remporte ! À chaque tour, tout le monde joue simultanément une carte de sa main pour tenter de récupérer celle qui l'intéresse au centre de la table.
3770026436004	Ecopolis		2 - 6	+ 8	Plateau - commerce	30'	Jeux individuel et collaboratif, Vous devez construire votre ville en respectant les incidences sur le climat et faire avec vos concurrents. Ou vous gagner ou tout le monde perd !!
3664824001925	The Morris DODO	Blue orange	2 - 4	+ 3	Plateau, parcours	10 - 15 mn	Zut, un explorateur arrive sur l'île. Aide Morris le dodo à cacher ses œufs en bas de la cascade pour les protéger des mains de ce curieux. Fais glisser Morris et place son œuf dans une des cachettes s'il est intact. Mais si l'œuf est cassé, cela donne des indices à l'explorateur qui se rapproche dangereusement du nid. Vide le nid de Morris avant que l'explorateur ne le découvre.
3770015431034	KAMON		2	+ 8	Stratégie	10 - 15 mn	Reliez, encerclez ou bloquez votre adversaire Kamon est un jeu de stratégie interactif où vous prendrez plaisir à combiner logique, finesse et réflexion. Pour gagner une partie, reliez deux bords du plateau, encerclez ou bloquez votre adversaire. Élaborez votre stratégie en respectant les contraintes des Kamons.
START123GD	Perplexus (Grand)						Labyrinthe sphérique
START123PT	Perplexus (Petit)						Labyrinthe sphérique
3225280802107	Construire Farwest Jeujura						#Erreur
5702014974715	Lego Galaxy Squad						#Erreur
5414301525615	Genius Square	Smart Games	2	5 - 99	Plateau-stratégie	20' - 40'	Lancez les 7 dés et placez les bloqueurs sur sa grille aux emplacements indiqués par les coordonnées (62208 combinaisons possibles). Il y a toujours au moins 1 solution possible. Le but du jeu est de réussir à positionner ses 9 formes colorées dans sa grille avant son adversaire.

3558380113669	Foret Mixte		2 - 5	+ 10	Cartes gestion	30' 60'	Découvrez les miracles de la forêt dans ce jeu de cartes astucieux. Dans Forêt Mixte, 2 à 5 joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus précieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune. Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie. Posez des cartes Arbre de votre main, puis jouez vos cartes flore et faune, en glissant la moitié supérieure, inférieure, droite ou gauche sous votre carte arbre ! Pensez à respecter leurs préférences pour marquer un maximum de points ! Tout commence avec un seul arbre : À chaque tour, vous jouez des cartes de votre main. Vous voulez rassembler plus d'arbres dans votre propre forêt. Pour attirer les animaux sauvages, vous essayez de combiner des plantes et des animaux pour obtenir des points supplémentaires ou des actions bonus. Tenez compte des différentes préférences de ces créatures : Certains animaux ne se sentent à l'aise qu'en présence de leurs congénères, d'autres préfèrent certains types d'arbres pour vivre. Serez-vous capable d'établir un équilibre idéal et de créer la plus belle forêt ?
3701551701152	Fluffy	loki	1 - 4	+ 6	coopération	30'	Fluffy Valley est un jeu coopératif et immersif pour les enfants dès 6 ans, pour s'initier au jeu de placement et jeu de gestion dans lequel 1 à 4 joueurs incarnent des chiens de prairies devant mettre à l'abri leur stock avant l'hiver.
3664824001208	Mot Malin	Blue orange	2 - 6	+ 7	Ambiance- deduction	10 - 15 mn	trouvez le mot juste qui aidera votre équipier à vous retrouver... Jeu d'ambiance et de coopération. Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Serez-vous capable de faire le maximum ?
3070900085602	Little Lucky	Djeco	2	+ 2	Mémory	10 - 15 mn	Les petites souris font la course pour attraper les morceaux de fromage. Mais pour avancer sur le parcours il leur faut découvrir quelle couleur se cache sous la prochaine case. Un jeu qui éveille la mémoire visuelle et le sens de l'observation.
3616450010314	Sur les traces de Darwin	Sorry we are french	2 - 5	+ 8	Plateau-placement	30' 60'	Voyagez autour du monde et étudiez les animaux du monde entier. Sur les Traces de Darwin est un jeu où des naturalistes complètent leur carnet en sélectionnant des tuiles Animal et Personnage depuis le plateau commun de Voyage. Mais attention, seules les tuiles situées en face du navire du Beagle peuvent être choisies ! Les naturalistes devront faire des choix entre publier des théories, observer les animaux d'une même espèce ou étudier les espèces d'un même continent. La concurrence est rude, et vous devrez être stratégique pour succéder à Darwin !

4005556261260	RAMSES II	Ravensburger	2 - 5	+ 7	Plateau, mémoire	30'	Un jeu de mémoire qui fait tourner la tête, même au plus attentif des joueurs ! Le célèbre pharaon Ramsès II a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver. 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...
8711818006508	TRIOMINO DE LUXE	Goliath	1 - 4	+ 6	Domino	20'	Obtenir un maximum de points en disposant ses Triominos de façon stratégique, en un minimum de temps. Chaque joueur, lorsque c'est son tour, doit placer un Triominos sur la table à côté d'une tuile déjà jouée de manière à obtenir un côté en commun : les chiffres des deux pointes doivent correspondre. Un joueur ne peut placer qu'un seul Triominos par tour.
35583809153	IDENTIK		3-12	+ 8	Ambiance -dessin	45'	Identik est un jeu de dessin pour lequel on n'a pas besoin de savoir dessiner ! Il faut surtout avoir un très bon sens de l'observation et savoir expliquer et faire dessiner ce que l'on voit aux autres joueurs.
4005556217410	ACROBATES	Ravensburger	1 - 4	+ 5	adresse	20'	Un amusant jeu d'adresse pour toute la famille ! Champions de l'équilibre, les acrobates s'accrochent par les bonnets, les jambes ou les pieds dans tous les sens. Peu importe la manière, du moment que les acrobates colorés restent accrochés. La tour chancelle la tension monte. Qui réussira à accrocher son dernier acrobate sans faire tomber les autres ?
8720077197527	Sequence Classic	Goliath	2 - 12	+ 7	Plateau-stratégie	30 - 45'	Séquence est un jeu de cartes qui se joue entre 2 à 12 joueurs, en solo ou en équipe. Le joueur ou l'équipe aura pour objectif de réaliser un certain nombre de séquences avant son adversaire. Une séquence naît quand un joueur aligne 5 jetons de la même couleur sur le plateau. Celle-ci peut être horizontale, verticale ou diagonale.
34212721102161	crazy cup's		2 - 4	+ 6	affrontement	10 - 15 mn	#Erreur
3561864220326	mikado geant			+ 3	adresse	15'	#Erreur
5010994377199	JENGA MAX	Hasbro	2 +	+ 8	Equilibre		Accroche les blocs les uns sur les autres et dans tous les sens pour construire une tour infernale
5023117683916	LE PENDU		2 +	+ 8	Lettre	5'	#Erreur

3569160400176	Wikoti	Biovivia	1 - 6	+ 5	coopération	20'	<p>Découvrez comment vivaient les Sioux grâce à Wikoti</p> <p>Dans Wikoti, les enfants aident les Sioux à retrouver leur tipi avant que le feu ne soit éteint. Le but du jeu est de réunir une famille sous chaque tipi ! Les joueurs retournent l'un des jetons autour du feu. En fonction du jeton retourné, ils appliquent l'action correspondante. S'il s'agit d'un jeton « Sioux », ils choisissent ensemble sous quel tipi placer ce Sioux et soulèvent le tipi pour voir quels jetons s'y trouvent déjà. Si le tipi soulevé ne contient pas de jeton « Sioux » identique, le joueur place le jeton face visible sous ce tipi. Si le tipi sélectionné contient déjà un jeton « Sioux » identique, le joueur repose le jeton face cachée autour du feu et retire une bûche du feu. Le feu baisse en intensité, la fin de la veillée s'approche un peu plus à chaque fois qu'une bûche est retirée. ...S'il s'agit d'un jeton « Danse », les joueurs se joignent aux Sioux pour danser avec eux autour du feu ! Ils se lèvent, dansent autour de la table, puis se rassoient à une autre place que celle qu'ils occupaient avant la danse. Les joueurs se souviendront-ils où dorment les Sioux après avoir changé de place ?</p> <p>Fin de la partie de Wikoti : les joueurs remportent la partie, tous ensemble, si chaque tipi accueille exactement une famille Sioux. Ils perdent la partie si un joueur retire la dernière bûche du feu avant que tous les Sioux ne retrouvent leur tipi.</p>
3569160660488	Dino Picnic	Biovivia	2 - 4	+ 6	Tactique	20'	<p>Un jeu intense et rapide dans lequel tactique et choix vous mèneront à la victoire !</p> <p>Nourrissez vos dinosaures : Comme tous les êtres vivants, les dinosaures n'avaient qu'un seul objectif : se nourrir et survivre suffisamment longtemps pour donner naissance à des bébés dinosaures. Qui saura créer les meilleures chaînes alimentaires pour donner naissance à plein de bébés dinos ?!</p> <p>Comment on joue ? Au milieu de la table se trouve le plateau de jeu, celui-ci est reparté en plusieurs zones qui sont positionnées en face des joueurs. Des tuiles Dino sont étalées sur le plateau.</p> <p>Simultanément, les joueurs piochent la tuile de leur choix dans la zone du plateau qui leur fait face et l'intègrent dans l'une de leurs chaînes alimentaires afin de nourrir un de leurs dinos. Dès qu'un dino a mangé, il pond un œuf ! Chaque joueur prend alors les œufs que son dino a pondus, ils correspondent aux points en fin de partie.</p> <p>Une fois que tous les joueurs ont pioché une tuile et l'ont intégré dans leurs chaînes alimentaires, ils font tourner le plateau afin que chaque joueur pioche dans une nouvelle zone du plateau, et ainsi de suite. La partie prend fin quand il n'y a plus d'œufs ou de tuiles Dino disponibles. Les joueurs retournent leurs œufs pour dévoiler le nombre de bébés dinos : le joueur avec le plus de bébés dinos l'emporte !</p>

3569160660587	Défis Nature Grand Jeu Fantastique	Biovivia	2 - 5	+ 7	Défis Stratégie	30'	Mène la bataille, parcours des mondes fantastiques et réalise le maximum de quêtes ! Sorcière, ogre, sirène, yéti ou génie... Dans ce jeu, les joueurs découvrent les points forts de leur créature, défient leurs adversaires dans des batailles endiablées et font appel aux superpouvoirs de leur personnage pour acquérir le maximum de quêtes... Mais ils doivent se méfier du dragon qui rôde et brûle tout sur son passage ! Alors, prêts à relever le défi ?
3569160660495	Ala folie (Devinez les goûts de vos proches	Biovivia	2 - 6	+ 8	Ambiance	20'	Connaissez-vous les goûts de vos proches et ce qu'ils aiment un peu... beaucoup... à la folie ! ? Saviez-vous que Sam préfère la méditation à sa moto ? Que tata Rose est passionnée de pêche à la mouche ? Dans À la folie !, les joueurs tentent de déterminer, dans le bon ordre, les goûts et activités préférés des autres joueurs... avant qu'il n'y ait plus de pétales sur la marguerite ! Comment jouer ? Au milieu de la table se trouvent 5 cartes « Aimes-tu ? ». Chaque joueur classe secrètement les cinq propositions selon ses préférences. Ensemble, les joueurs tentent de deviner les choix des autres joueurs. Attention ! Pour chaque mauvaise réponse, un pétale de la marguerite à la folie est retiré. Les joueurs perdent la partie si tous les pétales ont été retirés avant qu'ils n'aient révélé l'ensemble de leurs choix. Ils gagnent la partie, tous ensemble, si tous les joueurs révèlent leurs préférences ! Les joueurs parviendront-ils à tous se dévoiler sans effeuiller la marguerite ?

3569160660471	Pik Paf	Biovivia	3 - 8	+ 7	Ambiance	<p>Pik Paf ! est un jeu d'ambiance drôle et rapide duquel personne ne sort indemne ! Les moustiques font-ils pipi ? Respirent-ils ? Se nourrissent-ils tous de sang ? Dans ce jeu d'ambiance et de rapidité, les joueurs dès 7 ans tentent d'être le plus rapide pour dire si une affirmation concerne les humains ou les moustiques... Mais attention aux pièges ! Ça va vite et ça gratte ! Vous vous souvenez sûrement du dernier combat épique que vous avez mené contre... un moustique ! « Pik Paf ! » va vous permettre de vous défouler ! De vous venger même ! Car, comme le disait Sun Tzu dans L'Art de la guerre : « Pour gagner, connais ton ennemi et connais-toi toi-même. » ! Serez-vous les plus rapides pour piquer l'humain ou taper sur le moustique ? ! Comment jouer à Pik Paf ! ? Au milieu de la table se trouvent 2 mini-plateaux (un mini-plateau Humain et un mini-plateau Moustique), ainsi que des cartes Question. Le meneur du tour, le joueur BZZZ, prend l'une des cartes et lit une question à voix haute, en prenant soin de cacher la réponse. Les autres joueurs répondent le plus rapidement possible : si la réponse à la question est « l'Humain », ils doivent « piquer » rapidement le mini-plateau Humain, avec un doigt (Pik !), si la réponse à la question est « le Moustique », ils doivent taper rapidement le mini-plateau Moustique, avec le plat de la main (Paf !). Mais gare aux pièges, la réponse peut également être « Les deux » ou « Aucun des deux » ! A titre d'exemples : Qui a des écailles ? Le moustique ! Les humains n'en ont pas, sauf si vous êtes une sirène. Certains moustiques en portent sur le corps et les ailes, ce qui permet de différencier les espèces. Qui change souvent de look ? Un Moustique change de peau et de forme 5 fois durant sa courte vie ! Les joueurs ayant mal répondu récupèrent un jeton Piqûre. Si tous les joueurs ont répondu correctement, c'est le dernier joueur à avoir répondu qui prend un jeton Piqûre. A la fin de la partie, le joueur ayant le moins de jetons Piqûre l'emporte. Les perdants devront le protéger contre les moustiques jusqu'à la fin de la journée !</p>
---------------	---------	----------	-------	-----	----------	---