






JEUX À PARTIR DE 11, 12 ET 14 ANS

<p>N° 0288</p>	<p><u>PUZZLE LE LOUP</u> 1000 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Age : 11 Joueurs/ joueuses : 1 Durée : — Edition :</p>
<p>N° 0476</p> 	<p><u>PUZZLE TINGA TINGA ELEPHANT</u> 1000 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Age : 11 Joueurs/ joueuses : Durée : Edition : Heye</p>
<p>N° 0601</p> 	<p><u>APOCALYPSE AU ZOO DE CARSON CITY</u> Libère les animaux, dézingue les mutants et les nazes des autres équipes, et surtout n'oublie pas de survivre ! Soyez vif, rapide et malin !!! Placez finement vos personnages. Gardez en main des forces vives pour l'assaut final, et soyez sur vos gardes car la contamination intervient par surprise !</p>	<p>Jeu de règles Age : 12 Joueurs/ joueuses : 2 à 4 Durée : 15' Edition : Opla</p>
<p>N° 0327</p> 	<p><u>BUZZ IT !</u> "Buzz it!" est un prétexte, un alibi. Sous couvert d'un jeu, il s'agit simplement de passer un bon moment entre potes, à se marrer comme des baleines avec des thèmes plus ou moins stupides-marrants-improbables, biffez les bonnes réponses.</p>	<p>Jeu de règles Age : 12 Joueurs/ joueuses : 3 à 12 Durée : 30' Edition : Asmodée</p>

N° 0436



CHOUCHOU ET LOULOU

Jeu contenant 400 cartes sur lesquelles figure une phrase à compléter, drôle et suggestive, sur la vie de Chouchou et Loulou.

Votre objectif est d'éliminer tous vos jetons en criant un mot pour combler le blanc de la phrase.

Certes, vous pourriez crier le premier mot qui vous passe par la tête. Mais non, le plus amusant, c'est que votre réponse doit commencer par les deux lettres de l'un de vos jetons et en plus, qu'elle ait un sens !

Jeu de règles

Age : 12

Joueurs/ joueuses : 3 et plus

Durée : 30 à 45'

Edition : Megableu

N° 0447



IMAGINE

Utiliser TOUTES les cartes transparentes que vous voulez et de TOUTES les façons que vous voulez pour faire deviner votre énigme. Disposez, assemblez, superposez et même faites bouger les cartes !

Jeu de règles

Age : 12

Joueurs/ joueuses : 3 à 8

Durée : 30'

Edition : Cocktail Games

Moonster Games

N° 0625



JETLAG

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... et toujours de l'humour !

Jeu de règles

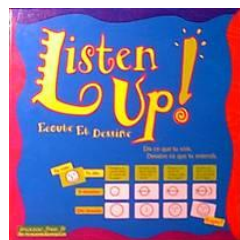
Age : 12

Joueurs/ joueuses : 3 à 8

Durée : 30'

Edition : Cocktail Games

N° 0385



LISTEN UP!

Ce jeu contient des cartes sur lesquelles figurent un dessin ou un mot. Le meneur de jeu prend une carte et décrit aux autres joueurs le dessin ou le mot en terme techniques. Les autres joueurs dessinent suivant les instructions. Quand le meneur de jeu a fini la description, chaque joueur inscrit sous son dessin ce qu'il pense avoir dessiné. On inscrit les points. Puis le joueur à gauche du meneur de jeu devient le nouveau meneur et on recommence.

Jeu de règles

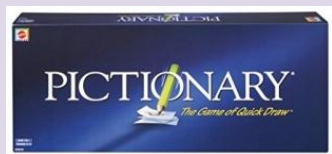
Age : 12

Joueurs/ joueuses : 3 à 8

Durée : 30'

Edition : Gameworks

N° 0445



PICTIONNARY

Pictionary est un jeu de société dont le but est de faire deviner un mot, une expression ou une idée à son équipe dans un temps limité, à l'aide d'un dessin.

Jeu de règles

Age : 12

Joueurs/ joueuses : 3 à 16
en équipe

Durée : 40

Edition :

N° 0187

TIME'S UP

Jeu de règles

Age : 12

Joueurs/ joueuses : 4 à 12

Durée : 45'

Edition :

N° 0404



FORMULA D

Dans Formula D, vous incarnez des pilotes chevronnés prêts à pousser leur moteur dans ses derniers retranchements, coller à la roue de leurs adversaires, puis profiter de l'aspiration pour passer en tête. Prenez des risques et gérez judicieusement vos points de structure afin de rester dans la course... et la victoire sera peut-être au bout du circuit.

Jeu de règles

Age : 14

Joueurs/ joueuses : 2 à 10

Durée : 60'

Edition : Asmodée

N° 0348



TAGGLE

Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et vos ami-es les rois et les reines de la répartie.

Pour jouer, il suffit qu'une personne lise une carte "réflexion" (les cocottes)... et qu'un autre réponde du tac au tac avec une carte "réplique" (les haches) !

Jeu de règles

Age : 14

Joueurs/ joueuses : 2 à 5

Durée : 20'

Edition : Le Droit de Perdre

N° 0658



TTMC – TU TE METS COMBIEN ?

Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

L'originalité réside sur le principe d'autoévaluation de ses connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets. Des choses simples !

À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe. En cas de bonne réponse l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note autoévaluée. En cas de mauvaise réponse, l'équipe restera sur la même case jusqu'au prochain tour.

Jeu de règles

Age : 14

Joueurs/ joueuses : 2 à 16

Durée : 42'

Edition : Edition de Bases