



JEUX À PARTIR DE 6 ANS

N° 0116



1000 BORNES

Jouer au Mille Bornes, c'est facile: il suffit d'atteindre 1000 kilomètres tout en évitant les attaques de ses adversaires (Accident, crevaison, panne d'essence, feu rouge ou limitation de vitesse). Et si ça arrive, pas de panique! Il faudra trouver la parade correspondante (Réparations, roue de secours, essence, feu vert, fin de limitation de vitesse) ou même encore mieux: se protéger tout le long de la partie grâce aux bottes afin de devenir increvable, as du volant, véhicule prioritaire ou citerne...

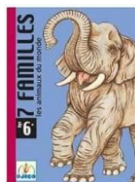
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 30'

Edition : Dujardin

N° 0345



7 FAMILLES, LES ANIMAUX DU MONDE

Voici un jeu de 7 familles assez original puisqu'il permet de découvrir des animaux venant de 7 zones géographiques différentes : Afrique, Amérique, Europe, Asie, Océanie, monde, mers et océans.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Djeco

N° 0303



AGIL UP!

La toupie est lancée, elle tourne, tourne, tourne ! Vite, saisissez vous des pièces en bois et montez la plus haute tour avant qu'elle ne s'arrête ! Rapidité et agilité seront vos meilleures alliées pour ce jeu d'adresse où rien n'est joué avant la dernière seconde. Lorsque la toupie s'arrête, celui qui a monté la tour la plus haute gagne la manche et empoche un point. A l'issue des 4 manches le joueur qui a cumulé le plus de points gagne la partie. Trois modes de jeu différents : acrobatique, technique et en équipe.

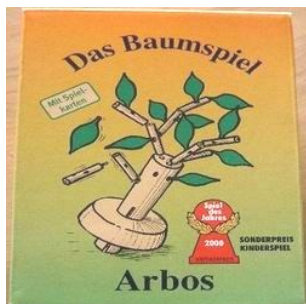
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 10

Durée : 10'

Edition : Bioviva

N° 0314



ARBOS

Jeu d'habileté tout en bois qui reproduit la croissance d'un arbre. Le tronc possède une base arrondie et s'encastre dans un socle. Plus il dépasse, plus la base est instable. Il est muni de trous dans lesquels les joueurs imbriqueront les branches et les feuilles. À son tour, le joueur place sur l'arbre une de ses pièces. Sachant qu'elles ne s'enclenchent pas parfaitement mais restent mobiles, il se peut que certaines tombent. Le tronc instable n'arrange rien... Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de tous ses éléments, branches et feuilles. Des cartes optionnelles pimentent le jeu en permettant par exemple de désigner un joueur qui devra passer son tour, reprendre des pièces...

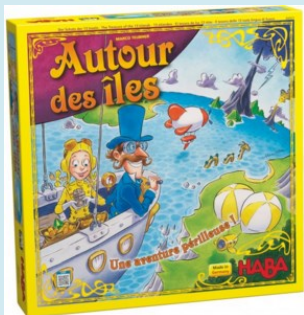
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 1 à 8

Durée : 20'

Edition : M+A Spiele

N° 0530



AUTOUR DES ÎLES

Vous êtes courageux et avez le goût de l'aventure ? Prêts pour un vol à l'aveugle autour de ces 13 îles ? mais attention ! Il vous faudra piloter le dirigeable intelligemment en évitant les volcans, les falaises ou autre entrave sur votre chemin pour avancer dans les épais nuages. Le but étant de collecter des objets sur les 13 îles que vous explorerez afin de trouver où se cache le majestueux trésor. Mais attention à vous, le temps joue contre vous et les autres pilotes ont le même objectif ... A vos marques ! Prêts ! Dirigez !

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : Haba

N° 0629



BANDIDO

Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Jouez vos cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Helvetiq

N° 0307



BOGOSS

Contenu : 44 cartes phosphorescentes.

But du jeu : Être le premier à avoir reconstitué 2 squelettes non cassés ou 1 seul squelette cassé.

Jeu basé sur le principe du jeu de 7 familles

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Djeco

N° 0617



BOOUM

Depuis qu'on a trouvé de l'or dans le village autrefois paisible d'Old Town, c'est vraiment la pagaille ! Gagné par la fièvre de l'or, de l'orpailleur aguerri à la propriétaire d'hôtel, tout le monde s'empare de quelques bâtons de dynamite et s'élance vers la Ghost Mine. A chaque heure pile, ils jettent leur dynamite dans la mine pour extraire l'or ! Il faut alors vite réagir et ramasser le magot sans hésiter ! Mais attention ! Ceux qui, au milieu des pépites, tombent sur des chauves-souris, des serpents, des rats ou même des fantômes doivent vite se mettre à l'abri. Et d'autres dangers typiques du Far West guettent : les provocations en duel sont monnaie courante et le shérif est aussi très particulier... A la fin de la journée, celui qui a accumulé le plus grand nombre de pépites remporte cette chasse à l'or effrénée !

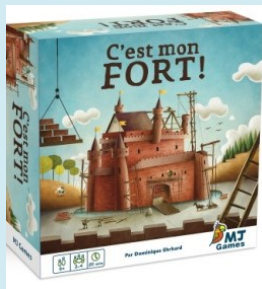
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée :

Edition : Haba

N° 0605



C'EST MON FORT

Un jeu simple et rigolo! Chaque joueur doit bâtir le mur de son château. Les 45 cartes numérotées sont posées face cachée. À tour de rôle, chaque joueur doit retourner une carte et décider s'il la garde pour compléter son mur ou pas. S'il ne la garde pas, elle est alors disponible pour tous les joueurs. Le gagnant est le premier à aligner un mur de 10 cartes.

Dans les règles avancées, certaines cartes (canon, reine, magicien, prince, princesse...) ont des pouvoirs spéciaux ou rapportent des points supplémentaires.

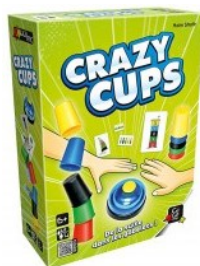
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : MJ Games

N° 0363



CRAZY CUPS

Chaque joueur a 5 gobelets en 5 couleurs. Au début d'un tour, une carte est retournée, les joueurs doivent aligner ou empiler rapidement leurs gobelets pour reproduire la disposition indiquée sur la carte. L'astronaute jaune avec le casque bleu se trouve-t-il devant ou à côté de la fusée ? Le plus rapide à positionner ses gobelets correctement remporte la carte, celui qui en a le plus en fin de partie gagne.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Amigo Spiel ;

Gigamic

N° 0459



CRAZY CUPS +

Pour jouer à 2 ou extension pour jouer jusqu'à 6 personnes 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 !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 2 ou 6

Durée : 10'

Edition : Amigo Spiel ;

Gigamic

N° 0058



DAMES CHINOISES



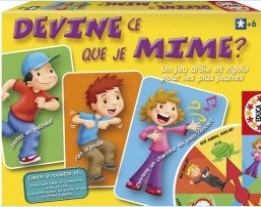

Les joueurs choisissent leur couleur. Chaque couleur doit atteindre la branche opposée de l'étoile en traversant le centre du plateau. Chacun leur tour, les joueurs déplacent un seul et unique pion, soit sur un espace vide directement à côté, soit en sautant d'autres pièces uniques. Les déplacements se font dans n'importe quel sens. À vous d'être rapide, malin et malin pour remplir le côté opposé et gagner.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 20'

Edition : Dujardin

<p>N° 0290</p> 	<p><u>DAMES CHINOISES</u> Avec des billes</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 6 Durée : 20' Edition : —</p>
<p>N° 0646</p> 	<p>NOUVEAU! <u>DÉCROCHER LA LUNE</u> 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. Impatiente, la Lune guette votre arrivée, mais c'est une âme sensible et la plus petite maladresse peut lui faire verser une larme. Un juste mélange d'audace et de sagesse vous aidera à être le plus agile des rêveurs.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 2 à 6 Durée : 20' Edition : Bombyx</p>
<p>N° 0244</p> 	<p><u>DEVINE CE QUE JE MIME</u> Un jeu très drôle avec des imitations, des sons et... beaucoup d'action ! Fais tourner la roulette pour savoir ce que tu devras mimer : animaux, personnages, actions ou objets. Des défis fous à relever, es-tu prêt·e ?</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 4 Durée : Edition : Educa</p>
<p>N° 0215</p> 	<p><u>DEVINE TETE</u> La réponse est sur ma tête ! Il faut fixer une carte sur son bandeau sans la regarder, puis poser le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de sa carte : animal, légume, fruit, objet ! Oui, mais quoi ? Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous ! Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands où il faudra être rapide et perspicace pour gagner !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 6 Durée : 15' Edition : Megableu</p>

N° 0366



DEVINE TETE « MIMES »

La réponse est sur ma tête !

Soyez attentifs aux gestes que le joueur en face de vous réalise pour deviner l'action indiquée par la carte qui est sur votre tête : « je reçois un cadeau », « je trouve un trésor » ou « je glisse sur un peau de banane » ?

Dépêchez-vous car le tout le monde le sait sauf vous !

Un jeu de mimes désopilant pour les petits et les grands.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Megableu

N° 0293



DOCTEUR MABOUL

Après avoir placé les éléments dans le corps du patient, il faut opérer délicatement pour les enlever, avec la pince et sans toucher les bords... attention à ne pas dérapier !

Jeu de règles

Joueurs/joueuses : 1 et +

Durée : 15'

Edition : MB Jeux

N°0272



DROLES DE DÉCHETS

Une canette de soda, un vieux cahier, une ampoule... Dans quelle poubelle les jeter, la jaune, la verte ou la bleue ? Pas toujours facile de faire le bon tri ! Pour y remédier, une partie de Drôles de Déchets ! Un jeu de rapidité où les crises de fous rires ne sont jamais loin. Drôles de Déchets est un jeu très rigolo pour apprendre à mieux trier en s'amusant, idéal pour sensibiliser nos jeunes éco-citoyens au tri des déchets et à la protection de la planète.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition :

N°0124



ÉQUILIBRE INSTABLE





Un jeu d'adresse pour des joueurs habiles. Le But est de remporter un maximum de bâtonnets en évitant de faire chuter les autres. Pour cela, il faut disposer les bâtonnets dans le cercle. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et enlèvent un bâton de la couleur indiquée. Le joueur qui fera tomber tous les bâtons perdra la partie. A la fin du jeu, chacun compte ses points, attribués en fonction de la couleur du bâtonnet.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 10'

Edition : Haba

<p>N°0627</p> 	<p><u>FLIP HOP</u></p> <p>Soyez le ou la plus rapide à replacer vos 9 tuiles escargots recto-verso danseurs en reproduisant les positionnements indiqués par les cartes objectifs.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Azao Games</p>
<p>N°0466</p> 	<p><u>FRUIT SALAD</u></p> <p>Les dés sont jetés, un correspond à un nombre, l'autre à un fruit. On va devoir composer une salade de fruits avec le bon nombre du fruit désigné. A leur tour, les joueurs posent une carte au-dessus de la carte précédente. Lorsqu'un joueur pense que le nombre de fruits indiqué par les dés est atteint, il tape sur le tas de carte. On vérifie tous ensemble : le compte est bon, le joueur marque un point. Pour corser le tout, des minions se sont glissés sur les cartes pour vous faire relancer les dés, au beau milieu de la manche, ce qui complique sacrément le calcul! La règle propose une variante pour les tout-petits.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 6</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Ludically</p>
<p>N°0503</p> 	<p><u>GARE A LA TOILE</u></p> <p>Alors que se déroule la grande course des fourmis, 3 araignées décident de semer la pagaille. Dans Gare à la toile, vous tentez d'être le premier à amener vos 3 fourmis jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez ralentir vos adversaires en déplaçant astucieusement les 3 araignées : vous pourrez alors suspendre la plus petite au dessus d'une fourmi adverse et l'attraper dans votre toile. Elle sera obligée de revenir à la case départ. Mais attention à ne pas vous laisser piéger vous-même. Il s'agit d'être au bon endroit au bon moment ! Gare à la toile propose aux jeunes araignées joueuses et aux fourmis courageuses une aventure ludique palpitante en 3D.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Zoch ; Gigamic</p>
<p>N°0039</p> 	<p><u>GOLFY</u></p> <p>Le minigolf à billes, vous connaissez ? Il s'installe partout en un instant, dehors sur le sable ou dedans sur le tapis en 8 obstacles et 10 billes. Les enfants et les grands n'ont plus qu'à exercer l'efficacité de leurs pichenettes !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 1 à 6</p> <p>Durée : —</p> <p>Edition : Djeco</p>

N°0403



GRIMACES

Grimaces est un jeu de mémoire. La mécanique est simple : observer, mémoriser ... Puis faire preuve de talent dans l'art de la grimace. Voici les 3 conditions pour être l'équipe gagnante !

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 3 à 5

Durée : 10'

Edition : Djeco

N°0237



HANDS UP

Un jeu d'habileté, de rapidité et d'observation qui bouge beaucoup. 55 cartes représentant une ou deux mains dans des positions différentes sur 4 images permettent tous les participants de voir le dessin sous un bon angle, quelle que soit leur position autour de la table. Chaque joueur doit reproduire le geste indiqué par la carte. Si personne ne se trompe, le plus lent reçoit la carte. Si quelqu'un se trompe, c'est lui récolte la carte. Le joueur qui termine la partie avec le moins de carte est le vainqueur ! Mais tout n'est pas si simple... Certaines cartes présentent des positions impossibles à reproduire. Dans ce cas, il faut poser les bras croisés sur sa poitrine si la carte présente des bras parallèles et inversement si c'est le contraire.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 8

Durée : 15'

Edition : Schmidt

N°0644



NOUVEAU!

HIPPO

Jeu de calcul et de stratégie avec un hippopotame dans sa piscine !

Hippo est un petit jeu très amusant : chaque joueur doit placer toutes ses bouées dans les bassins de la piscine d'Hippo. Mais attention, car on peut faire sortir les bouées des adversaires quand les bassins sont trop remplis ! Un jeu original et bien pensé, qui demande de calculer, mais aussi de faire les bons choix pour gagner !

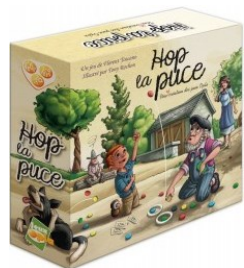
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Helvetiq

N°0609



HOP LA PUCE

Les puces sont éparpillées sur la table, les cartes distribuées aux joueurs, les anneaux posés au milieu... Alors ça commence ! Le but du jeu ? Regrouper dans un des 2 anneaux les puces figurant sur les cartes, en surveillant le jeu des adversaires pour aller les embêter. Comment ? En faisant sauter les puces avec votre lanceur ! Tactique, observation, coups bas, précision et doigté devront être de la partie si vous voulez la gagner !


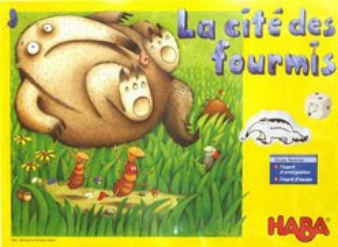
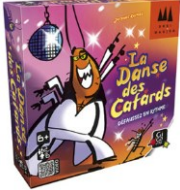

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 15'

Edition : Opla

<p>N°0645</p> 	<p>NOUVEAU! <u>ICE COOL</u></p> <p>Les pingouins de "Ice Cool" sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !</p> <p>Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, des pingouins doivent rattraper 3 poissons de leur couleur et de l'autre, un pingouin est chargé de rattraper les voleurs de poissons !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 4 Durée : 20' Edition : Brain Games</p>
<p>N°0359</p> 	<p><u>IQ PUZZLER</u></p> <p>Des défis en 2D et 3D.</p> <p>Plusieurs niveaux de difficultés comme dans tous les jeux de défis Smart Games</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Smart Games</p>
<p>N° 0647</p> 	<p>NOUVEAU! <u>JENGA</u></p> <p>Dans ce jeu d'adresse, il ne s'agit pas de construire la tour la plus haute. Elle est déjà construite et composée de blocs de bois identiques. Chaque joueur doit s'emparer d'un des blocs de la construction et le replacer au sommet de la tour. Au bout d'un certain temps, il y a de moins en moins de pièces en bas et beaucoup en haut ! Ce déséquilibre qui va grandissant, provoquera au final un écroulement ! Le joueur qui pose la dernière tuile qui ne fait pas s'écrouler la structure est déclaré vainqueur.</p>	<p>Jeu de règles Joueurs/joueuses : 1 et + Durée : 20' Edition : Hasbro Gaming</p>
<p>N°0247</p> 	<p><u>KAKERLAKEN SALAT (SALADE DE CAFARDS)</u></p> <p>Kakerlaken Salat est "la suite" du jeu Karkerlaken Poker (Le Poker des Cafards). Le format est le même mais le principe du jeu est un peu différent. Il s'agit là d'un jeu de réaction. Les joueurs doivent nommer les ingrédients d'une salade, présents sur les cartes de jeu, sans se tromper, ni hésiter. Cela semble simple, mais les cafards ont intégré dans les règles quelques pièges qui font que l'exercice est plus compliqué qu'il n'y paraît !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 6 Durée : 10 à 20' Edition : Drei Magier Spiele</p>

<p>N°0559</p> 	<p><u>KAPLA</u> Baril de 200 planchettes, fourni avec un livret.</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs/joueuses : 1 et plus Durée : — Edition : Kapla©</p>
<p>N°0206</p> 	<p><u>LA CITE DES FOURMIS</u> Jeu coopératif Flo est la fourmi la plus musclée au monde mais pour bâtir une fourmilière, elle doit allier ses forces à celles de ses amies. Vite, elles se mettent toutes à former une file et se passent les brindilles les unes aux autres. Pourront-elles terminer la fourmilière avant l'arrivée d'Oscar le fourmilier ? Variante avec introduction de 4 fourmis de couleur qui gagnent des friandises à chaque fois qu'elles participent à un transport de brindille !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 1 à 4 Durée : 20' Edition : Haba</p>
<p>N°0460</p> 	<p><u>LA DANSE DES CAFARDS</u> C'est la folie du disco chez les cafards ! Chacun son tour, un joueur pose rapidement une carte et exécute le mouvement indiqué accompagné de son bruit. Le rythme est effréné, et les joueurs doivent rester dans le tempo sans répéter deux fois le même geste même si des cartes identiques se succèdent... Pas si simple...</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 6 Durée : 20' Edition : Gigamic</p>
<p>N°0505</p> 	<p><u>LE BOIS DES COUADSOUS</u> On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça ! Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 à 4 Durée : 10' Edition : Opla</p>

N°0135



LE JEU DES FRUITS

Jeu convivial et rapide qui développe le sens de l'observation, la visualisation des groupes et la rapidité dans le calcul. Chaque carte présente un nombre variable de fruits différents. chaque joueur a 5 cartes. Le premier joueur doit recouvrir la première carte retournée d'une des siennes présentant, au minimum, un fruit de plus dans l'une des variétés de fruits et ainsi de suite, à tour de rôle. Le vainqueur est le joueur qui n'a plus de carte en mains.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 10'

Edition : Piatnik

N°0354



LE LABYRINTHE MAGIQUE

Ne perdez pas la boule! Chaque joueur essaye de comprendre et de maîtriser le labyrinthe magique pour être le premier à y récolter 5 symboles. Boum! Aïe! Le jeune magicien se cogne, se frotte les yeux et n'en revient pas: y aurait-il un sortilège bloquant son chemin?

Avant la partie, on construit et on cache le labyrinthe dans la boîte. Puis chacun choisit son pion-magicien, le place et glisse sous le plateau une bille aimantée qui devient solidaire de son pion. Les déplacements peuvent commencer. Qui mémorisera au mieux le dédale pour y tracer son chemin et faire sa récolte en évitant les murs?

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 20 à 30'

Edition : Drei Magier Spiele

N°0510



LES HEROS DE KASKARIA

De sinistres trolls ont dérobé le trésor des ancêtres et l'amulette magique de la tribu de Kaskaria. Les habitants de Kaskaria redoutent désormais la colère de leurs aïeux. Sans plus attendre, de vaillants héros enfourchent leur griffon reptilien volant et leur rapide arpenteur des crêtes en direction de la cachette des trolls, tapie au plus profond du cratère volcanique. Celui qui abattra ses cartes d'action avec ingéniosité, récupérera la plus grosse part du trésor et arrachera l'amulette magique aux sinistres trolls deviendra le plus grand héros de Kaskaria!

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 20'

Edition : Haba

N°0550



LES MUSICIENS DE LA VILLE DE BREME

Un jeu semi-coopératif. Les 4 pions Animaux et le pion Brigands, appartiennent à tous les joueurs. Avec ses cartes, chacun choisit de faire avancer l'un ou l'autre animal. Deux animaux se retrouvent sur une même case? Bien joué ! On marque les points indiqués sur les cartes. Sinon, celles-ci partent sur le tas de fumier. On pioche, et on rejoue. Attention, les brigands ne rigolent pas. S'ils se retrouvent avec un animal, aïe! ils font perdre tous les points accumulés! Mais avec patience et coopération, les 4 animaux devraient parvenir dans la maison avant leur retour. On procède alors au décompte des points de chaque joueur.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 25'

Edition : Jeux FK

N°0372



LES PINGOUINS PATINEURS

Profitant que le lac soit gelé grâce au froid hivernal, les pingouins viennent y pratiquer leur sport favori : le patin à glace... Mais pour que leurs glissades soient harmonieuses, que personne ne se dérange, chacun doit respecter sa place!

Après avoir choisi un défi, vous allez devoir positionner les pingouins aux emplacements demandés. Pour cela, vous devrez modifier la forme initiale de vos 5 pièces de glace (qui coulissent pour prendre des positions différentes) afin qu'elles s'encastrent correctement dans le plan de jeu.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 1

Durée : —

Edition : Smart Games

N°0323



LES POULES ONT LA BOUGEOTTE

Il y a beaucoup de caquètements à la ferme car chaque poule veut couvrir ses œufs et cela ne s'avère pas si facile.

Sur un socle, faites coulisser les tuiles du puzzle jusqu'à ce que tous les œufs représentés sur la carte défi soient couvés par une poule.

Un jeu de casse-tête composé de 48 défis et 4 niveaux de difficulté.

Jeu de règles Joueurs /
joueuses : 1

Durée : —

Edition : Smart Games

N°0264



MAGIKUS

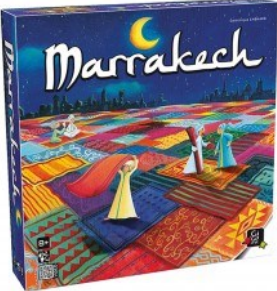
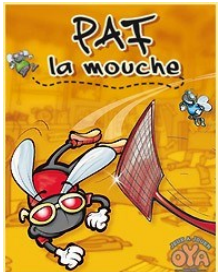
Construisez votre jeu et jouez pour gagner la partie ! Soyez le premier à mélanger les quatre ingrédients spéciaux dans le chaudron pour lancer le sort magique et gagner la partie !




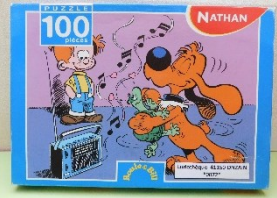

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 10 à 20'

Edition : Lego

<p>N°0261</p> 	<p><u>MARRAKESH</u></p> <p>Le souk est en ébullition : c'est le grand jour du marché aux tapis ! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné ! Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands : le meilleur l'emporte !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 4</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Gigamic</p>
<p>N°0465</p> 	<p><u>MILLE BORNES</u></p> <p>Une version voyage pour jouer en tout lieu.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 8</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Dujardin</p>
<p>N°0128</p> 	<p><u>PAF LA MOUCHE</u></p> <p>Jeu d'observation et de rapidité.</p> <p>C'est la saison chaude, la saison des mouches et moucherons, rien de plus énervants que ces petits êtres virevoltants. La chasse est ouverte, attendez-les en restant calme, saisissez les tapettes et claquez les plus gros spécimens pour sortir vainqueur de cette bataille endiablée. Toujours sur le qui-vive, la tension est totale d'un bout à l'autre de la partie. Et puis le fait d'écraser les cartes est vraiment satisfaisant.</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 2 à 8</p> <p>Durée : 15'</p> <p>Edition : Oya</p>
<p>N°0607</p> 	<p><u>PLOUF PARTY</u></p> <p>variante 2 joueurs</p> <p>Chaque joueur joue une couleur secrète. À son tour, un joueur choisit un pion, le déplace d'une à trois cases et pousse à l'eau un autre pion. Le dernier au bord de la piscine gagne !</p> <p>Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et piéger les adversaires !</p>	<p>Jeu de règles</p> <p>Joueurs / joueuses : 3 à 6</p> <p>Durée : 20'</p> <p>Edition : Cocktail Games</p>

<p>N°0084</p> 	<p><u>PUISSANCE 4</u> Aligner à l'horizontale, à la verticale ou en diagonal 4 pions de la même couleur</p>	<p>Jeu de règles Joueurs / joueuses : 2 Durée : 10' Edition :</p>
<p>N°0339</p> 	<p><u>PUZZLE ZEBRISIMO</u> 200 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0632</p> 	<p><u>PUZZLE BLUEGRASS BAND</u> 200 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Djeco</p>
<p>N°0072</p> 	<p><u>PUZZLE BOULE & BILL</u> « Pas de deux » 104 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Nathan</p>
<p>N°0279</p> 	<p><u>PUZZLE CENDRILLON</u> 60 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : Durée : — Edition : Nathan</p>

<p>N°0209</p> 	<p><u>PUZZLE LE MONDE DE NEMO</u> Puzzle SuperColor 104 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Clementoni</p>
<p>N°0167</p> 	<p><u>PUZZLE LE POULAIN</u> 70 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Jumbo</p>
<p>N°0071</p> 	<p><u>PUZZLE LES 101 DALMATIENS</u> 60 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : MB</p>
<p>N°0490</p> 	<p><u>PUZZLE STAR WARS</u> 160 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : trefl</p>
<p>N°0073</p> 	<p><u>PUZZLE WINNIE L'OURSON - JEUX D'EAU</u> 100 pièces</p>	<p>Jeu d'assemblage Joueurs / joueuses : 1 Durée : — Edition : Ravensburger</p>

N°0102



QUATRE EN LIGNE

Aligner à l'horizontale, à la verticale ou en diagonal 4 pions de la même couleur

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2

Durée : 10'

Edition :

N°0085



QUI EST-CE ?

Chacun leur tour, les joueurs posent une question dont la réponse ne peut être que oui ou non au sujet du personnage mystère de leur adversaire. En fonction de la réponse, il faut faire basculer les visages de son plateau de jeu pour éliminer des personnages. Si tu penses savoir qui est le personnage de ton adversaire, donne ta réponse quand c'est à ton tour de jouer. Mais attention ! Si tu te trompes, tu perds la partie !

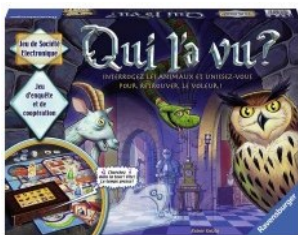
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2

Durée : 20'

Edition :

N°0581



QUI L'A VU ?

Un jeu d'enquête et de coopération. C'est l'agitation au château, quelqu'un a volé la bague magique du roi qui protège le royaume du méchant sorcier ! Mène l'enquête et interroge les animaux de la forêt pour retrouver le voleur. Pour cela, les joueurs devront s'unir pour accumuler les indices en parcourant les pièces et en parlant avec les animaux, afin de retrouver la bague magique avant l'arrivée du méchant sorcier. Les parties ne seront jamais les mêmes grâce au coffret magique interactif qui guide les joueurs dans leur enquête !

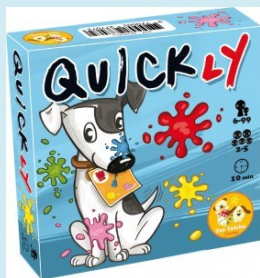
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 40'

Edition : Ravensburger

N°0399



QUICKLY

Un jeu d'ambiance où tu dois retrouver le plus rapidement possible la couleur d'un objet. Attention à Quickly, le petit chien, qui viendra perturber la partie !

La mécanique simple permet de jouer en famille, petits et grands, et vous verrez que les aînés ne seront pas forcément les gagnants ! On aime les "surprises" qui apportent du piment aux parties...

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 5

Durée : 10'

Edition : Zoé Yatéka

Créations

N°0077



QWIRKLE

Le but est de réaliser des lignes de tuiles ayant la même forme ou la même couleur (par exemple, une ligne de tuiles jaunes ou une ligne de tuiles carrées). Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.

Chaque joueur commence en piochant 6 tuiles au hasard. On peut jouer autant de tuiles que l'on veut dans une ligne. On en repioche autant que nécessaire pour avoir toujours 6 tuiles. A chaque coup, le joueur marque autant de points qu'il y a de tuiles dans la ligne. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 30 à 60'

Edition : Mindware

N° 0600



RINGS UP !

Un jeu léger et rapide qui se joue sur le pouce.

Non ! Ce n'est pas une expression ! Il se joue vraiment sur le pouce. Observation, rapidité et dextérité vous seront utiles afin de réaliser les combinaisons demandées. Les joueurs jouent simultanément et doivent empiler sur leur pouce les anneaux de couleur dans le bon ordre.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 10'

Edition : Blue Orange

N° 0253



ROBOT CHAMP

Le premier à construire un robot composé de 6 éléments de la même couleur remportera le trophée. Un jeu rapide et amusant.

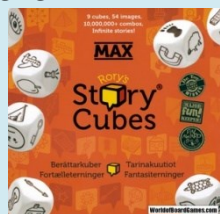
Jeu d'assemblage

Joueurs / joueuses : 2 à 3

Durée : 10 à 15'

Edition : Lego

N° 0343



RORY'S STORY CUBES MAX

Développer l'imagination avec un jeu inédit ! *Story Cubes Max* est un jeu entraînant qui invite votre enfant à faire travailler son esprit créatif. Les symboles sur les 9 dés servent à constituer une histoire originale, totalement sortie de son imaginaire. Pour jouer seul ou à plusieurs. Les dés mesurent 3 cm de côté

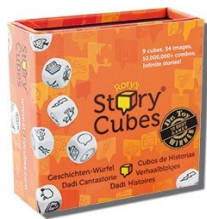
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 1 et plus

Durée : 20'

Edition : The Creativity Hub

N° 0413

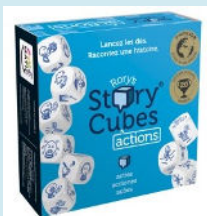


RORY'S STORY CUBES CLASSIQUE

Découvrez Rory's Story Cubes avec les 9 dés du thème classique. Lancez les dés, 9 symboles apparaissent. Utilisez-les pour raconter votre histoire !

Jeu de règles
Joueurs / joueuses : 1 et plus
Durée : 20'
Edition : The Creativity Hub

N° 0369

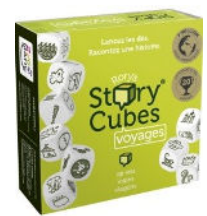


RORY'S STORY CUBES - ACTIONS

Que se passerait-il si votre espion éternuait en pleine mission ? Si un scientifique cassait son tube à essai en pleine expérience ? Toutes les actions sont possibles avec ces cubes, et toutes les situations aussi !

Joueurs / joueuses : 1 et plus
Durée : 20'
Edition : The Creativity Hub

N° 0368



RORY'S STORY CUBES - VOYAGES

Recherchez des trésors cachés dans des montagnes, rencontrez vikings et dinosaures... Découvrez de nouveaux horizons dans vos histoires !

Jeu de règles
Joueurs / joueuses : 1
Durée : 20'
Edition : The Creativity Hub

N° 0117



RUMMIKUB

Réaliser des séries ou des suites de chiffres et être le premier à se débarrasser de toutes ses tuiles.

Jeu de règles
Joueurs / joueuses : 1
Durée : '
Edition :

N°0112



SOUPE DE CAFARDS

Peut se jouer seul ou avec « Salade de cafards ».

Le jeu est le même que « Salade de cafards » avec de nouveaux ingrédients et de nouvelles cartes spéciales : les bouillons de cafards ! Miam, Slurp, vous allez vous régaler ! Les joueurs composent une soupe le plus rapidement possible en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Mais ils doivent en même temps annoncer tout aussi rapidement et correctement le nom du légume correspondant ou aspirer au bon moment. Le vainqueur est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 10 à 20'

Edition : Drei Magier Spiele

N° 0602



STICKY CHAMELEONS

Transformez-vous en Caméléons le temps d'une partie est avalez le plus d'insectes possible, mais attention aux guêpes !

Sticky Chamelons est un jeu déjanté pour toute la famille ! Muni de votre langue collante il faudra attraper l'insecte désigné par les dés avant vos adversaires. Vous devrez faire preuve d'adresse, de rapidité et d'observation pour devenir le meilleur caméléon de la bande !

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 15'

Edition : Iello

N° 0337



TENNIS DES TITANS

Jeu de badminton géant.

Jeu de plein-air

Joueurs / joueuses : 2

Durée : —

Edition : —

N° 0489



TEXTO !

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte révélant ainsi une catégorie et trois lettres. Seule l'une d'entre elles correspond à la couleur de la catégorie. Il s'agit alors d'être le plus rapide à trouver un mot qui commence par cette lettre et appartient à cette catégorie : le premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouveau tour. Celui qui cumule le plus de cartes en fin de partie, gagne. Texto! est un jeu au principe simple mais totalement addictif qui mettra à l'épreuve votre vivacité d'esprit.

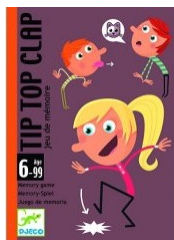
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 6

Durée : 10'

Edition : Gigamic

N° 0035



TIP TOP CLAP

Tip Top Clap est un jeu de mémoire et d'action très rigolo plaisant beaucoup aux enfants. Le premier joueur pioche une carte et mime le son dessiné sur celle-ci. Le deuxième joueur doit répéter le mime du premier avant de piocher à son tour et ainsi de suite. Fous rires garantis !

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 5

Durée : 15'

Edition : Djeco

N° 0199



TOHU-BOHU DANS LA JUNGLE

Dans la jungle, les singes ont organisé un rallye infernal. Ils essaient de traverser la jungle le plus vite possible pour ramasser des noix de coco. Mais attention : le tigre féroce rôde dans les parages et les crocodiles sont aussi à l'affût !

La bande de singes qui aura ramassé en premier le nombre demandé de noix de coco gagne la partie.

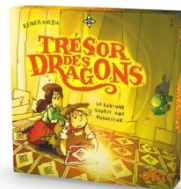
Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 4

Durée : 30'

Edition : Haba

N° 0234



TRESOR DES DRAGONS

Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition de ne pas tomber sur un petit dragon ou une araignée.

Un jeu de mémoire et de déduction, nommé au « Kinderspiel des Jahres » en 2004.

Jeu de règles

Joueurs / joueuses : 2 à 5

Durée : 15'

Edition : Winning Moves