



JEUX À PARTIR DE 9 ET 10 ANS

N° 0449



LOUP-GAROU POUR UNE NUIT

Une nuit. Un jour. Une décision.

Glissez-vous dans la peau de l'un des douze rôles différents et soyez à l'affut : Qui est un redoutable Loup-garou ? Qui est un inoffensif villageois ? Vous n'aurez qu'une seule chance de le découvrir !

Jeu de règles

Âge : 9

Joueurs/joueuses : 3 à 10

Durée : 10'

Edition : Ravensburger

N° 0438

**PAS DE
VISUEL**

PUZZLE HEROS MARVEL

4 puzzles : 2 X 100 pièces + 2 X 200 pièces

Jeu d'assemblage

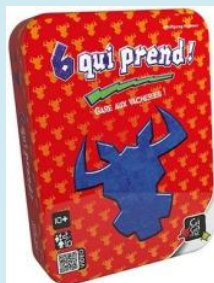
Âge : 9

Joueurs/joueuses : 1

Durée : —

Edition : Goliath

N° 0518



6 QUI PREND

Déposez vos bêtes à cornes dans la bonne rangée, et, surtout, n'en ramassez aucune ! un mélange de réflexion, de stratégie et de hasard rend ce jeu très addictif.

Jeu de règles

Âge : 10

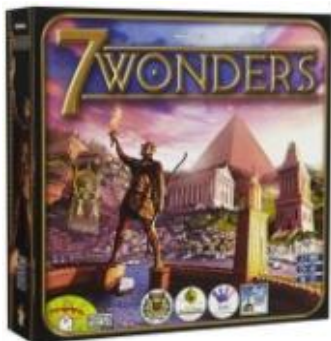
Joueurs/joueuses : 2 à 10

Durée : 45'

Edition : Amigo Spiele ;

Gigamic

N° 0589



7 WONDERS

Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique et laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations.

Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez aux progrès scientifiques, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille monumentale.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 7

Durée : 30'

Edition : Repos
production

N° 0513



ARBORIA

Endossez le rôle d'un des jardiniers les plus expérimentés d'ARBORIA. Stratégie, opportunisme et de bonnes mains vertes vous aideront à faire de vos fleurs les plus grandes et majestueuses d'entre toutes.

Pour cela vous devrez composer avec le soleil, la pluie ou encore le vent et faire de l'ombre à vos adversaires.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 30'

Edition : Lumberjacks

N° 0358



BLITZ!

3 paquets de cartes pour 3 ambiances différentes ! Tour à tour, les joueurs tirent une carte et la placent devant eux. Si un symbole identique entre deux cartes apparaît, c'est le duel ! Pour l'emporter, trouvez en premier un mot en rapport avec le thème de votre adversaire. Mais attention : si vous piochez une carte Duel, un jet de dé viendra tout chambouler !

Jeu de règles

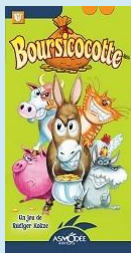
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 6

Durée : 20'

Edition : Asmodée ;
Cocktail Games

N° 0246



BOURSICOCOTTE

Sous une apparence simple, Boursicocotte contient l'essence des meilleurs jeux d'enchère et de bluff. Sur la foire aux bestiaux, négociez vos bêtes aux meilleur prix lors des enchères, et soyez rusés pour réaliser des échanges fructueux. Boursicocotte vous fera passer un délicieux moment de négociation et de bluff.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 5

Durée : 45'

Edition : Asmodée

N° 0623



C'EST PAS FAUX

Ce n'est pas Faux ! est un jeu de quiz où l'important n'est pas de connaître la bonne réponse, mais de savoir quand répondre juste ou faux ! Le fonctionnement est fort simple. Un joueur lit des questions très faciles à toute l'assemblée. En même temps, il montre le verso d'une carte, indiquant si on doit donner une bonne ou une mauvaise réponse... ! À vous de réagir vite et bien !

Jeu de règles

Âge : 10

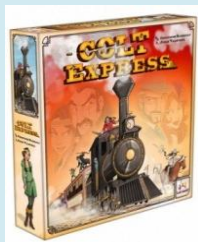
Joueurs/joueuses : 3 à 10

Durée : 20'

Edition : Scorpion

Masqué

N° 0603



COLT EXPRESS

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs au beau milieu du Far West. L'entreprise est périlleuse et l'issue peut vous être fatale. Votre but est de descendre du train vivant et avec le plus gros butin. L'ennui est que vous n'êtes pas le seul malfrat à lorgner sur toutes ses richesses à portée de main. Pas de pitié et aucune alliance possible. C'est chacun pour soi !

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 40'

Edition : Ludonaute

N° 0604



COLT EXPRESS - EXTENSION CHEVAUX ET DILIGENCES

Les bandits de Colt Express reviennent plus en forme que jamais avec de nouvelles cibles en vue. En effet, la silhouette d'une diligence se découpe près du train, promettant de nouvelles richesses à s'emparer. Les hors-la-loi peuvent maintenant compter sur leur fidèle destrier ainsi que sur des petits remontants au cours de la partie. Mais gare à leur nouvel ennemi et aux nouveaux événements.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 40'

Edition : Ludonaute

N° 0515



CONCEPT

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. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 4 à 12

Durée : 40'

Edition : Repos
production

N° 0622



DICE FORGE

Une place s'est libérée au Panthéon et les Dieux sont disposés à élever le plus prestigieux des héros à leur rang. Ça tombe bien, vous êtes un héros ! Achetez les faveurs des Dieux et accomplissez des exploits. Mais tout le monde n'est pas égal face aux Dieux. Les dés permettent d'accumuler des ressources et des points de prestige. Ils déterminent votre destin, mais vous avez le pouvoir sur vos dés ! Grâce à leurs faces amovibles vous pouvez les construire selon votre stratégie.

Dice Forge est un jeu de développement doté d'un matériel innovant. Retrouvez le plaisir des dés en choisissant vous-même les faces. Gérez vos ressources, réalisez les actions avant vos adversaires et explorez les multiples stratégies pour remporter la victoire.

Jeu de règles

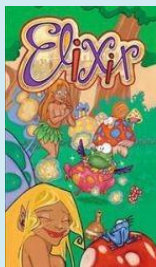
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 45'

Edition : Libellud

N° 0289



ELIXIR

De toutes les contrées sont venus les magiciens ! Ils arrivent les bras chargés d'ingrédients étranges et colorés, les marmites remplies de décoctions exotiques, la barbe pleine d'un sourire malin ! Ils viennent participer au plus grand, au plus étonnant, au plus délirant des concours de magie. Un concours où il faudra amasser les ingrédients les plus saugrenus, tous nécessaires au bon lancement de sorts farfelus. D'autant plus farfelus qu'ils causeront les pires mésaventures à leurs adversaires du jour !

Jeu de règles

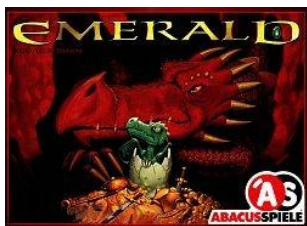
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 8

Durée : 60'

Edition : Asmodée

N° 0387



EMERALD

Les joueurs avancent leurs chevaliers sur le chemin qui va de la ville à l'antre du dragon. Dans la montagne, les chevaliers peuvent s'emparer d'or et de pierres précieuses, mais cela n'est rien à côté des richesses qu'ils découvriront s'ils parviennent jusqu'à la grotte du dragon. Dans leur traversée des montagnes, les chevaliers doivent être prudents, car maman dragon veille et risque de fondre sur eux, de les capturer, et de les emporter dans son repaire pour servir de repas à son bébé - à moins bien sûr qu'ils ne rachètent leur liberté, à bon prix. Le joueur ayant le plus d'or à la fin de la partie est vainqueur.

Jeu de règles

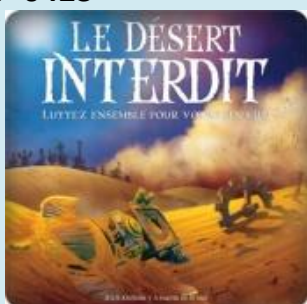
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 5

Durée : 45'

Edition : Abacus Spiele

N° 0423



LE DÉSERT INTERDIT

Une équipe d'explorateurs se retrouve piégée dans les ruines d'une cité extraordinairement évoluée ensevelie dans les sables du désert. Leur hélicoptère accidenté, ils n'ont d'autre choix que de reconstruire une mythique machine volante de cette civilisation perdue pour repartir tous vivants de cet enfer de sable. Pour gagner, les joueurs devront récupérer les 4 éléments manquants de la machine : l'hélice, le moteur, le crystal et la boussole, puis ils devront décoller depuis la piste où se trouve le reste de la machine.

Dans ce jeu de coopération, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun si vous espérez échapper à la chaleur et à l'insatiable tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous enlisés dans le désert interdit ?

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 5

Durée : 45'

Edition : Cocktail Games

N° 0311



LE ROI DES NAINS

Tout le monde le sait : les nains sont barbus et leur roi l'est plus encore que les autres ! Le Roi des Nains, c'est donc un barbu plus barbu que les autres barbus... Dans ce jeu de plis délirant et plein de surprises, il est aussi important de gagner des points que d'en faire perdre aux autres.

Qui sera le prochain Roi des Nains ? Humains, gobelins et nains se disputent pour savoir qui sera élu à ce rang ô combien convoité. Mais ça n'est pas chose facile, entre les coups fourrés et les croche-pieds des uns et des autres !

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 5

Durée : 30'

Edition : Iello

N° 0424



LES BATISSEURS – MOYEN-ÂGE

Serez-vous celui qui réussira à élever une cathédrale - l'œuvre de toute une vie ! Les Bâisseurs - Moyen-Âge est un jeu de cartes et de stratégie simple et rapide. Choisissez vos ouvriers - compagnons et réalisez les bâtiments les plus audacieux pour devenir le maître d'œuvre le plus renommé du royaume !

Jeu de règles

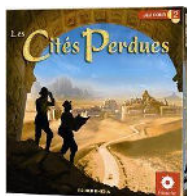
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 30'

Edition : Bombyx

N° 0239



LES CITES PERDUES

Le Monde est encore à découvrir et à explorer. D'ailleurs c'est ça votre boulot : explorer ! Sur tous les continents vous montez des expéditions. Hélas, votre ennemi est toujours présent et il détient peut-être la clé qui vous emmènera au terme de votre découverte. Ou alors il bluffe ! Ça paraît tout bête, mais...

Jeu de règles

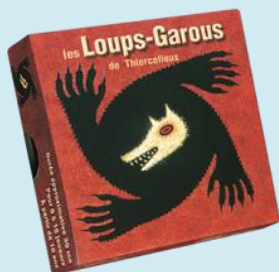
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2

Durée : 30'

Edition : Filosofia

N° 0405



LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

Thiercelieux est un joli village, 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, Cupidon, 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 ! Les Loups-Garous de Thiercelieux recèlent un système de jeu fascinant et inédit, d'une simplicité redoutable !

Jeu de règles

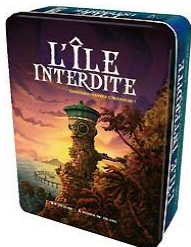
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 8 à 18

Durée : 30 à 60'

Edition : Lui-même

N° 0236



L'ÎLE INTERDITE

Osez débarquer sur l'île interdite! Formez une équipe d'intrépides aventuriers pour une mission insensée: récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous...

Jeu de règles
Âge : 10
Joueurs/joueuses : 2 à 4
Durée : 30'
Edition : Cocktail Games

N° 0657



NOUVEAU!

MISSION PAS POSSIBLE

ALERTE, ALERTE !

Plus de vingt bombes ont été détectées et le compte à rebours a commencé. Votre équipe est la dernière chance d'éviter la destruction totale ! Votre mission, si vous l'acceptez, sera de vous coordonner en faisant preuve de sang-froid pour désamorcer leurs mécanismes complexes dans les temps. Soyez rapide, ce jeu s'auto-détruit dans 10 minutes....

Jeu de règles
Âge : 10
Joueurs/joueuses : 1 à 5
Durée : 10'
Edition : Renegade

N° 0484

MONOPOLY

Vous voilà spécialiste de l'immobilier, vous louez, vous achetez, vous vendez, vous essayez de faire fortune.

Jeu de règles
Âge : 10
Joueurs/joueuses : 2 à 6
Durée :
Edition :

N° 0588



MYSTERIUM

Vous avez osé franchir les portes du manoir hanté de Mysterium... Quel courage ! Installez-vous confortablement autour de la table, ouvrez votre esprit et réveillez votre 6^{ème} sens : vous allez participer à une séance de spiritisme exceptionnelle et tenter d'apporter la paix à une pauvre âme égarée... Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis dans un même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !

Jeu de règles
Âge : 10
Joueurs/joueuses : 2 à 7
Durée : 42'
Edition : Libellud

N° 0444



SKULL

Défiez vos amis avec le jeu de bluff Skull ! Fleur ou tête de mort ? Semez le doute chez vos adversaires dans ce jeu décalé aussi simple qu'efficace.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 6

Durée : 15 à 45'

Edition : Lui-même

N° 0529



SPLENDOR

Dans Splendor, vous êtes à la tête d'une guilde de marchands. Vous avez pour objectif de vous enrichir et de devenir le commerçant le plus prestigieux du royaume. A l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Vous devrez les gérer au mieux pour attirer de fortunés mécènes, dont le sanguinaire Henry VIII. Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes. Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 4

Durée : 30'

Edition : Space cowboys

N° 0318



WANTED

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. Alors que les hors-la-loi veulent éliminer le shérif, le renégat a pour objectif de tuer les hors-la-loi et de prendre la place du shérif.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 4 à 7

Durée : 20 à 40'

Edition : Tilsit

N° 0319



WANTED EXTENSION N°1

Dodge City est une extension pour le jeu Wanted! La boîte contient 15 nouveaux personnages, 40 nouvelles cartes action et les règles permettant de jouer à 8 joueurs.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 8

Durée : 20 à 40'

Edition : Tilsit

N° 0320



WANTED EXTENSION N°2 & 3

Dans l'Ouest sauvage, les combats entre les hors-la-loi et le shérif deviennent particulièrement violents ! Les extensions High Noon et A Fistful of Cards contiennent chacune plus de 10 cartes Événement qui affectent les actions des joueurs.

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 3 à 8

Durée : 20 à 40'

Edition : Tilsit

N° 0656



NOUVEAU!

WELCOME

Dans Welcome, les joueurs incarnent des architectes dans les années 1950 aux Etats-Unis, en plein boom démographique. Mais la concurrence sera rude ! Qui respectera au mieux les Plans projetés par la ville en créant dans les trois rues qui lui sont confiées les plus beaux lotissements, avec leurs luxueux parcs et leurs piscines de rêve ?

Welcome est un jeu où tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agira alors pour chacun de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions qui s'y trouveront associés afin de devenir le plus grand architecte de demain !

Jeu de règles

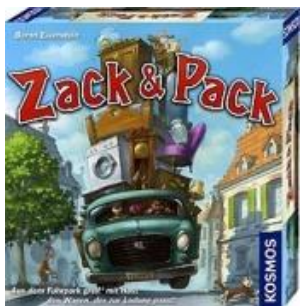
Âge : 10

Joueurs/joueuses : 1 à 100

Durée : 30'

Edition : Blue Cocker

N° 0442



ZACK ET PACK

Zack et Pack déménagent ! Aidez-les en remplissant au mieux votre camionnette en prenant garde à ne rien laisser sur le trottoir ! L'astuce consiste à avoir la bonne camionnette pour transporter les bons cartons. À chaque tour, les dés décideront des colis que vous aurez à déménager. Ensuite, on révèle les camionnettes disponibles. Entre la bête camionnette où l'on ne peut rien empiler, celle aux formes toutes bizarres et celle, gigantesque, où tout rentre largement (et même plus), il faut choisir la bonne... Mais gare à celui qui aura pris une camionnette trop grosse, qui aura entassé trop de colis ou qui en laissera la moitié sur le trottoir ! Ayez l'oeil et devenez le roi du déménagement !

Jeu de règles

Âge : 10

Joueurs/joueuses : 2 à 6

Durée : 30'

Edition : Iello