

# JEUX DE COMBINAISON

## UN JEU PAR JOUR

1

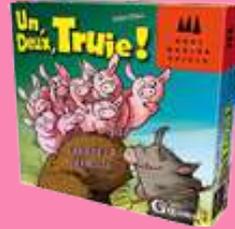


- Dès 3 ans

Jouer à 365 jeux de sociétés différents parmi tous les classiques des jeux dans ce coffret très complet

## 1,2, Truie

1



- Dès 6 ans

C'est le souk dans la mare de boue, Hector le porc, n'arrête pas d'embêter ses camarades en leur balançant la fourche sur le coin du groin. Qui va se rebêler ?

## UNO

1



- Dès 7 ans

Débarrassez vous de toutes vos cartes avant votre adversaires !

## 6 QUI PREND JUNIOR

1

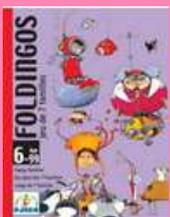


- Dès 5 ans

Les enfants conduisent les animaux dans la ferme. Chaque fois qu'un joueur parvient à placer une 6ème espèce d'animal dans une ferme gagne toutes les cartes.

## CRAZY FAMILY FOLDINGOS

1



- Dès 6 ans

7 familles un peu dingos et des personnages délirants et attachants à découvrir.

## UNO JUNIOR

1



- Dès 3 ans

Cartes illustrés par de jolis animaux, vos enfants apprendront à reconnaître les chiffres et les couleurs grâce à ce jeu ludique.

# JEUX DE COMBINAISON

## TRESOR DE LA MOMIE

1



- Dès 5 ans

Idéal pour initier les enfants à optimiser les placements, le mécanisme de lancer de dé ressemble à celui du Yams. Partez à la conquête du trésor!

## TIR ET BUT

1



- Dès 6 ans

Tir et but propose une règle simple et ne demande que peu d'effort pour comprendre et peu de mémorisation.

## TRIOMINOS DE VOYAGE

1



- Dès 7 ans

Se joue comme le domino, la manche s'arrête quand le joueur s'est débarrassé de ses tuiles. Le triominos à 3 côtés avec trois chiffres.

## TRIOMINOS JUNIOR

1



### X2

- Dès 5 ans

Les tuiles sont spécialement étudiées pour permettre un apprentissage progressif des chiffres et des couleurs. Les joueurs reçoivent des jetons "récompenses" qui leur permettent de comprendre et gérer le score.

## TRIOMINOS DE LUXE

1



- Dès 7 ans

Ce grand classique reprend le principe des dominos mais avec des pièces triangulaires. Il vous faudra faire preuve de logique et de réflexion!

## SERPENTINA

1



- Dès 4 ans

Tous les serpents sont mélangés, mais à qui est cette tête? Cette queue? Qui sera le premier à réformer les reptiles?

# JEUX DE COMBINAISON

## REDOUTABLES

1



### VIKINGS

- Dès 6 ans

Chargés de pierres précieuses et de bijoux scintillants, les vikings reviennent de leur dernier pillage. Il suffit de rester calme car des trésors encore plus précieux arrivent sur un bateau

## PIRATATAK

1



- Dès 5 ans

Avant de prendre le large, les pirates doivent reconstituer leur bateau avec 6 cartes. Mais les autres pirates sont prêts à l'attaque !!

## BANANA MACHO

1



- Dès 6 ans

Jeu de dés amusant et animé où vous allez tenter de réaliser les meilleurs combinaisons que vos adversaires.

## LE TOUT ET LES PARTIES

1



- Dès 5 ans

Chaque joueur reçoit une fiche avec 3 modèles en couleur et 3 figures à compléter qui donnent les contours des formes. Positionner 3 cartes de façon à retrouver la même combinaison que le modèle

## PERLIN PINPIN

1



- Dès 6 ans

Les princesses et leurs amis ont été plongées dans un profond sommeil. A vous de réveiller le plus grand nombre pour gagner la partie!

## MONSTERMANIA

1



- Dès 5 ans

Des monstres à 6 bras ont envie de se serrer la main. Mais ne peuvent la serrer qu'au autre monstre de la même couleur. Qui réussira à assembler tous les montres ?

# JEUX DE COMBINAISON

## LOLLYPOP

1



- Dès 6 ans

L'objectif de chaque joueur est de faire plaisir à son meilleur ami en lui achetant ses friandises préférées en évitant le singe chapardeur.

## NAIN JAUNE

1



- Dès 7 ans

Qui est petit, jaune et passionnant? On utilise pour les mises, un plateau et on place les jetons sur les couleurs en essayant de se débarrasser des cartes.

## JEU DU BARBU

1



- Dès 7 ans

Réussissez à chaque tour de jeu un contrat spécifique pour gagner le plus ou perdre le moins de plis. Pour gagner, il ne faut pas ramasser les cartes définies à chaque manche sous peine de perdre des points!

## DON DRAGO

1



- Dès 6 ans

Chaque joueur reçoit des cartes trésors. Chacun son tour, il en dépose 2,3,4 identiques s'il est le premier à poser ce trésor. Si le trésor à déjà était posé alors il faut poser un nombre supérieur

## MEXICAN TRAIN

1



- Dès 7 ans

Chaque joueur démarre avec un nombre de dominos défini. Le but est de se débarrasser de tous ses dominos afin de terminer la partie avec le score le plus bas possible.

## VERS LE SOMMET

1



- Dès 7 ans

Jeu mêlant hasard, stratégie et repérage spatiale des petits alpinistes qui escaladent la montagne!

# JEUX DE COMBINAISON

## LES 3 PETITS COCHONS

1



- Dès 7 ans

Tentez de faire la meilleure combinaison de 5 dès pour construire les maisons les plus solides et les plus belles mais attention si vous faites apparaître le loup, faites envoler les constructions des autres joueurs.

## BUTEUR

1



- Dès 7 ans

Simulation de match simple et rapide avec des cartes qui vous permettent de pousser le ballon dans le camp adverse et marquer des buts.

## 1000 BORNES AS DU VOLANT

1

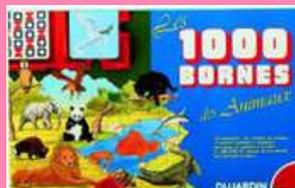


- Dès 6 ans

Les joueurs doivent atteindre les mille bornes mais attention aux obstacles sur la route!

## 1000 BORNES DES ANIMAUX

1



- Dès 6 ans

Se joue selon une règle assez proche du jeu "Rami", cartes d'attaque et de défenses.

## MAUDITE MOMIE

1



- Dès 8 ans

Pilleurs de pyramides, affrontez la malédiction de la maudite momie! Lancez les monstres gardiens à la poursuite de vos rivaux et fuyez vite avec les trésors!

## COLT EXPRESS

1



- Dès 10 ans

Votre but est de devenir le plus riche hors la loi du Far West ! Le jeu se déroule dans un train en 3D dans lequel les bandits peuvent passer, courir, tirer, voler ...

# JEUX DE COMBINAISON

## ARAMINI CIRCUS

1



- Dès 8 ans

En tant que M. Royal il vous revient d'organiser le déménagement de votre cirque et sa ménagerie. Mais il faudra être le plus rapide pour arriver à destination en premier !

## FREAK SHOP

1



- Dès 8 ans

Finir avec le Manoir rapportant le plus de point au regard des objectifs tirés pour la partie. Vous profitez des meilleures opportunités pour développer votre Manoir et répondre à ces objectifs.



## ELIXIR

1

- Dès 10 ans

Chaque joueur est un magicien qui doit jeter des sorts. Ils s'assimilent à des gages classiques mais peuvent changer le cours de la partie en obligeant des adversaires à échanger leurs cartes.

## POKER

3



- Dès 12 ans

Remporter le maximum de jetons en ayant une meilleure main que les autres ou en forçant les autres à se "coucher" avant vous.

## CARAMBOUILLE

1



- Dès 8 ans

On négocie ferme sur le marché, profitez des phases d'échanges libres entre joueurs pour réunir les ingrédients et des phases de ventes. Le joueur le plus riche gagnera !

## 1000 BORNES

1



- Dès 8 ans

Vous êtes conducteur et vous devez parcourir 1000 km en respectant la vitesse, les signalisations en subissant des pannes.

# JEUX DE COMBINAISON

## TIMELINE

1

### MULTI THEME



- Dès 8 ans

Jeu de carte rapide et amusant avec des règles d'une grande simplicité. Replacez les inventions dans la ligne de temps.

## YAM

1



- Dès 8 ans

Jeu de société et de hasard dont le but est d'enchaîner les combinaisons à l'aide de 5 dès pour remporter un maximum de points.

## FINAL TOUCH

1



- Dès 8 ans

Celui qui met fin à la touche final remporte le pactole. On travaille dans le même atelier et chacun essaye de tirer la couverture en soi.

## A LA CARTE

1



- Dès 8 ans

A vous de révéler vos talents culinaires. Gare aux plats carbonisés ou trop salés!

## CANT STOP

1



- Dès 8 ans

Jeu de dés où chacun devra parier et prendre des risques sur ses lancers. Guerre aux alpinistes!

## ALADIN ET LA LAMPE MERVEILLEUSE

1



- Dès 8 ans

Le sorcier vous envoie dans une caverne à la recherche d'une lampe permettant d'invoquer les faveurs d'un génie. Devenez riche en trouvant le trésor!

# JEUX DE COMBINAISON

## COGNITO ACTION

1

### REACTION



- Dès 4 ans

Ordonner les trois pièces selon un ordre chronologique pour donner un sens logique à chaque série

## FANTASY

1



- Dès 8 ans

Chacun s'efforce de réunir sous sa houlette le plus grand nombre d'individus mais chacun à un pouvoir particulier !

## FAIS PAS L'ÂNE

1



- Dès 8 ans

Les âneries sont permises mais attention car l'âne est malicieux. Vous pourrez lire une histoire pour les enfants ou la curiosité de l'âne est une qualité.

## TOC TOC TOC

1



- Dès 7 ans

Chaque joueur organise une fête et cherche à y faire participer les meilleurs invités. Malheureusement en cette période d'Halloween on ne sait jamais qui frappe à la porte et quand il faut l'ouvrir.

## ROLIT VOYAGE

1



- Dès 7 ans

Le jeu consiste à encercler les boules de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à l'apparition de sa propre couleur, la victoire revient à celui qui possède le plus de boules.

## PREHISTO NONOS

1



- Dès 5 ans

Qui aidera nos deux chasseurs de l'âge de pierre à rapporter une grosse proie et réussira à obtenir la plus belle prise ?

# JEUX DE COMBINAISON

## MON 1ER UNO AVEC DORA

1



- Dès 3 ans

Cartes géantes toutes rigolotes avec des règles adaptées à leur âges.

## COCOTAKI

1



- Dès 5 ans

Il faut se débarrasser au plus vite de ses cartes en restant vigilants et posez une carte de la même couleur ou illustrant le même animal.

## TRIO DE JEUX

3

marelle, dada et dames



## 6 QUI PREND

1

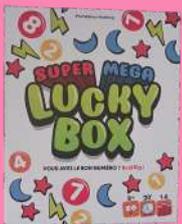


- Dès 10 ans

6 Qui Prend est un jeu de cartes aux règles simples mais tactiques

## SUPER MEGA LUCKY BOX

1



- Dès 8 ans

Un jeu simple, gratifiant et super fun ! Jouez tous en simultanément : Cochez les numéros tirés un par un pour remplir vos grilles !

## SKULL KING

1



- Dès 8 ans

Skull King est un jeu de carte de type "Pli" (comme le Tarot) qui risque de vous surprendre par ses rebondissements et sa simplicité.

# JEUX D'ASSOCIATION

## OU VIVENT-ILS ? 1



- Dès 3 ans

Le jeu consiste à associer chaque animal à son habitat, en assemblant deux pièces de puzzle autocorrectives.

## MES 1ER JEUX: 1

### ENCASTRER ET ASSEMBLER



- Dès 2 ans

Qui va assembler et démonter son château en premier? Les jolies pièces en bois bien maniabiles invitent au jeu libre et contribuent en même temps à développer la motricité fine. Avec les deux jeux de dé, votre enfant apprend à jouer suivant des règles.

## JEU DE DOMINOS 1



- Dès 3 ans

Le premier joueur pose l'un de ses dominos sur la table et le joueur suivant doit accoler un domino ayant le même animal que celui déjà posé et ainsi de suite.

## JEU DE LOTO 1



- Dès 3 ans

Le premier joueur découvre une carte et annonce ce qu'elle représente, tous les joueurs contrôlent si cette carte correspond à une de leur planche. Le joueur gagnant pose la carte sur sa planche et continue à jouer. Sinon la carte retournée est mise de côté et le jeu continu.

## 1ER PAS VERS 1

### LE LOTO



- Dès 3 ans

Le meneur prend une carte et annonce ce qui est représenté, le joueur qui trouve réclame la carte et la pose. Le gagnant est celui qui remplit son plateau en premier.

## 3D DOMINOS 1

### DISNEY WINNIE



- Dès 3 ans

Règle de domino classique mais pour les plus petits.

# JEUX D'ASSOCIATION

## TOUS AU DODO

1

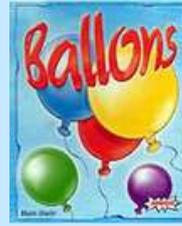


- Dès 3 ans

Les enfants doivent retrouver leur pyjama leur pantoufles et leur brosse à dent avant d'aller au dodo.

## BALLONS

1



- Dès 3 ans

Le thème utilisé est celui des ballons gonflables. Le but du jeu pour les joueurs, étant de sauver leurs ballons de certains accidents.

## BINGO CLASSIC

1



- Dès 5 ans

Un meneur de jeu tire au sort une boule en bois sur laquelle est inscrit un N°. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur annonce à voix claire la valeur lue sur la boule. Sur chaque carton figure une grille comportant trois lignes et neuf colonnes qu'il faut remplir.

## BABY COULEUR

1

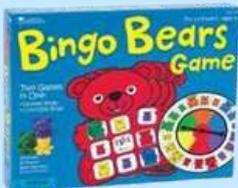


- Dès 2 ans

A jouer avec un adulte, ce jeu propose au tout petit un apprentissage ludique des couleurs. Il permet à la fois aux enfants de les reconnaître et d'exercer leur logique en les rassemblant pour les associer.

## BINGOS DES OURS

1



- Dès 3 ans

On place les cartes ours dans les cadres pour constituer les planches de loto. Un joueur fait tourner la roue et annonce le résultat. Le premier joueur qui a l'ours demandé sur sa planche prend l'ours. Le premier joueur qui aligne 3 ours sur sa planche gagne la partie.

## DOMINO T'CHOUPI ET DOUDOU

1



- Dès 2 ans

Comme tous les dominos, ce jeu propose d'identifier et d'assembler les mêmes images. Destiné aux plus jeunes, il permet d'introduire une règle du jeu simple et également de jouer à plusieurs.

# JEUX D'ASSOCIATION

## FORMES ET COULEURS

1



- Dès 3 ans

Des pièces colorées invitent l'enfant à la manipulation et à la découverte par le jeu. Il découvre les principales formes géométriques et apprend à différencier les couleurs

## JEU DES DIFFERENCES

1



- Dès 2 ans

Les personnages du cirque invitent les enfants à l'observation et à la découverte par le jeu. Ils apprennent à repérer des indices dans les images et ils doivent associer les personnages identiques

## EDUKIT DISNEY PRINCESS

1



- Dès 3 ans

Une mallette contenant de nombreux jeux éducatifs pour passer de bons moments en compagnie de vos princesses préférées.

## LES P'TITES COCCINELLES

1



- Dès 3 ans

Un jeu d'action pour les plus petits ! Au gré du jet de dés, il faut reconstituer petit à petit sa petite coccinelle : les pattes, les antennes, ...

## BABY LOGIQUE

1



- Dès 2 ans

Associez les images entre elles pour former des séquences logiques.

L'enfant apprendra à classer et à ordonner de manières logique et chronologique.

## PICCO SORTINO

1



- Dès 3 ans

Quel désordre ! Heureusement, les lutins sont là pour tout ranger. La casserole se range dans la cuisine, mais où va le coussin ? Le premier à ranger tous ses objets dans la bonne pièce a gagné.

# JEUX D'ASSOCIATION

## LES CONTRAIRES

1



- Dès 2 ans

Quel est le contraire de "grand" ? "Petit" ! Et celui de "mouillé" ? "Sec".

En observant les illustrations d'objets, de personnages ou de situations, l'enfant se familiarise avec la notion d'opposé

## LUDANIMO

1



- Dès 3 ans

Des animaux rigolos tout doux, des formes qui s'emboîtent, un joli graphisme, voici notre Ludanimmo. Jeu évolutif, il fait découvrir les couleurs, initie à la manipulation des formes et aux règles d'un premier jeu de plateau. Qui amènera le premier son animal sur le dernier cube ?

## LOTO DES ANIMAUX

1



- Dès 2 ans

Qui remplira son carton le premier ? Un jeu éducatif de Djeco qui développe le sens de l'observation des enfants de manière ludique.

## HAPPY FAMILIES

1



- Dès 6 ans

Jeu des 7 familles à la sauce Disney

## MON 1ER JEU D'ASSOCIATION

1



- Dès 2 ans

Le premier jeu de société des tous petits, un jeu d'association pour découvrir les animaux.

## MAMAN ET SES PETITS

1



- Dès 2 ans

Jouer à associer les bébés avec leur maman ! . Comme les bébés, ces petits s'éloignent parfois de leur mère, mais les larges pièces de puzzles autocorrectives aident l'enfant à réunir la famille !

# JEUX D'ASSOCIATION

## QUI MANGE QUOI? 1



- Dès 3 ans

Où vit le chevreuil ? Que mange l'écureuil ? Un jeu pour mieux connaître et découvrir les animaux.

## QUI DONNE QUOI? 1



- Dès 2 ans

La vache donne le lait, le raisin donne le vin ... Il faut associer ce qui résulte de chaque chose, animal ou aliment

## DOMINO 1



- Dès 7 ans

Classique parmi les classiques le jeu de domino reste un indémodable

## QUEL OUTIL POUR QUI? 1



- Dès 3 ans

Dans ce jeu, il faut reconnaître les images et les associer de façon à restituer à chaque personnage l'outil symbole de son métier.

## LE COCHON QU RIT 1

### ENCORE PLUS



- Dès 6 ans

Reconstituer son cochon le plus vite possible selon sa carte personnage en ayant la possibilité de prendre des membres à ses adversaires et en évitant de passer par la case charcuterie... et de devenir de la chair à saucisse

## LES BARBOUILLEURS 1



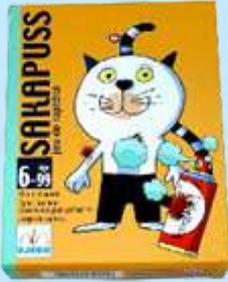
- Dès 4 ans

Les animaux font de la peinture et ils font des tâches partout... Les barbouilleurs est un jeu d'association sur les couleurs et les animaux. Pour poser une carte, il faut avoir une carte de la même couleur ou du même animal que celle posée précédemment. Le premier à se débarrasser de ses cartes gagne la partie

# JEUX D'ASSOCIATION

## SAKAPUSS

1



- Dès 6 ans

Jeu de rapidité. Les chats les plus rapides échappent aux puces, aux poux et aux tiques

## 7 FAMILLES

1



## DISNEY

- Dès 6 ans

Un jeu de 7 familles avec les personnages des dessins animés de Disney

## MES 1ER JEUX :

1

## COULEURS ET FORMES



- Dès 2 ans

D'abord lancer le dé ensuite chercher la forme ou la couleur correspondante et la poser au bon endroit sur le plateau de jeu. Et voilà un resplendissant tableau de fleur et de papillons. Favorise le jeu libre et la motricité fine.

## LALABOOM

1



- Dès 2 ans

## MISTIGRI

1



- Dès 4 ans

Pioche des cartes chez ton adversaire et reconstitue des paires d'animaux sans attraper le Mistigri ! Un jeu de mémoire et d'association !

## 7 FAMILLES ANIMAUX

1



- Dès 5 ans

# JEUX D'ASSOCIATION

## PAPAYOO

1



- Dès 7 ans

Avec Papayoo, enfin une alternative à tous les jeux de cartes traditionnels !

# JEUX D'ADRESSE

## A L'ARBORDAGE

1



- Dès 5 ans

Quel navigateur récupérera le plus grand nombre de pièces d'or en se servant habilement des coups de vent ? Jeu de dé Haba où les joueurs doivent récupérer des pièces d'or sur les îles en donnant des coups de vent dans les voiles de leurs bateaux

## ARBRE A NOISETTES

1



- Dès 5 ans

Le but est de retirer les piques en faisant tomber le moins possible de petites noisettes.

## BODY PARTY

1

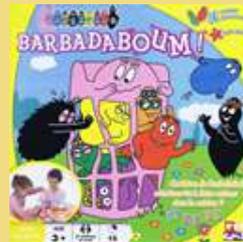


- Dès 7 ans

Par équipe de deux, soyez les premiers à tenir 6 cartes entre vous, chaque carte indique deux parties du corps, entre lesquelles vous devez la coincer!

## BARBADABOUM

1



- Dès 3 ans

Faire rentrer à tour de rôle le maximum de Barbabébés en mousse dans la cabine téléphonique. Mais attention à ne pas aller trop vite sinon ... Barbadaboum !!

## BARBECUE PARTY

1



- Dès 4 ans

Posez les aliments sur la grille mais ... Attention ce barbecue est très chatouilleux. Il risque de faire sauter la grille et tous les aliments avec !

## COOCOO

1



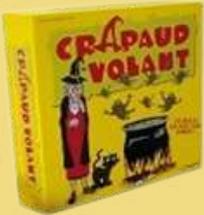
- Dès 3 ans

En piste ! Cocoo le clown prépare un numéro de jonglage mais il a bien du mal à garder l'équilibre avec ses grandes chaussures. Seul ou à plusieurs, les enfants posent délicatement une balle en bois sur ce clown équilibriste. Si les 24 balles tiennent en équilibre sur Cocoo, la partie est gagnée !

# JEUX D'ADRESSE

## CRAPAUD VOLANT

1



- Dès 6 ans

A chaque tour, le premier joueur annonce un sort. Les autres joueurs piochent tous les balais d'un chaudron de leur choix ; s'ils tombent sur le sort annoncé, ils conservent le ou les balais concernés et re-complètent le chaudron avec un ou plusieurs balais de la réserve.

## CATA CASTORS

1



- Dès 4 ans

Cata Castors est un jeu d'équilibre destiné aux jeunes joueurs. Bien entendu, les grands ont aussi le droit de jouer dès que leurs enfants sont couchés. Il plaira sans aucun doute aux plus jeunes avec son castor et sa voix nasillarde à la Donald Duck.

## CHASSE DANS LA JUNGLE

1



- Dès 3 ans

Jeu d'adresse et de rapidité où il faut attraper le plus vite de drôle d'animaux juste au moment où ils sortent de leur tanière.

## CAGOLA

1



- Dès 3 ans

Cap sur l'océan ! Le voilier doit prendre le large avec un maximum de sacs à bord... Pour cela, chaque joueur dépose une pièce de chargement... Mais attention, à tout moment, le voilier peut chavirer. Un jeu d'équilibre tout en bambou, qui demande adresse et concentration.

## CHRONO BLOCS

1



- Dès 6 ans

Assembler les pièces demandées par le jeu à tour de rôle en respectant le temps et sans faire tomber la tour. Vous disposez d'un temps pour prendre et placer une pièce sur la tour constituée des autres pièces déjà posées. Si vous y parvenez, appuyez vite sur le bouton-poussoir. Sinon, la tour se met à vibrer et... badaboum

## CHASS'FANTOMES

1



- Dès 5 ans

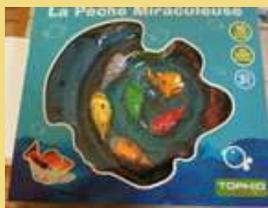
Avec son œil magique, Pablo Crâno projette un à un des fantômes sur les murs, en haut, en bas, devant et même derrière !

A vous de bien viser avec le pistolet laser à 6 coups rechargeable dès qu'un fantôme apparaît.

# JEUX D'ADRESSE

## LA PECHE MIRACULEUSE

1



- Dès 3 ans

Jeu classique de la pêche où un moteur fait tourner les poissons

## LE CHANTIER

1



- Dès 3 ans

Les enfants lancent le dé et doivent attraper avec la grue commune un bloc de la couleur qu'ils obtiennent au dé. Ils parquent le véhicule, l'orientent le mieux possible et font descendre le filin. Clac ! font les aimants en s'accrochant !

## LES 3 PETITS COCHONS

1



- Dès 4 ans

Les 3 petits cochons et le grand méchant loup propose aux très jeunes joueurs de jouer comme dans le conte, de revivre la construction des maisons. Quand le dé indique le loup, on peut souffler sur une maison de paille ou de bois pour essayer de la faire tomber.

## LES DOIGTS MALINS

1



- Dès 5 ans

Voici un jeu qui porte bien son nom. Car pour gagner, il vous faudra être agile, certes, mais aussi bien savoir utiliser sa tête. 2 bouliers à manipuler avec les doigts

## LES CHEVALIERS TUMULTUEUX

1



- Dès 4 ans

Enfermés dans la tour, les chevaliers courent dans tous les sens pour trouver la porte secrète. Et dans la bousculade, ils dégringolent tous par terre quand la porte du château s'ouvre!

## LE GOUTER DES MONSTRES

1



- Dès 5 ans

Chaque joueur possède un moule à gâteau et une spatule en bois. Une carte indique les billes de couleur qu'il doit attraper avec sa spatule pour être le premier à finir la confection de son gâteau.

# JEUX D'ADRESSE

## CROCO JUNGLE

1



- Dès 5 ans

Croco Jungle est un jeu qui ne laissera pas les enfants et qui combine agilité, suspens, stratégie et destruction surprise ! Le pont est le lieu d'action pour les singes et les toucans qui essaient d'apporter les fruits (bananes et noix de coco) dans leur camp en traversant le pont, mais en sens inverse

## DINO XCAVATOR

1

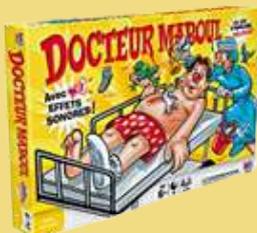


- Dès 6 ans

Les archéologues ont découvert le fossile d'un T-Rex ! Retire-les ossements un par un sans toucher les parois !

## DOCTEUR MABOUL

1



- Dès 6 ans

Le patient du Docteur Maboul a de nouvelles maladies qui vont faire du bruit et il va falloir l'opérer sans trembler ! Le plateau de jeu représente le corps d'un malade. Certaines parties du plateau sont creuses et sont le réceptacle d'objet divers.

## JENGA

1

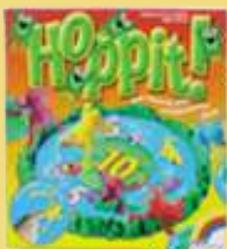


- Dès 6 ans

Dans ce jeu d'adresse, il ne s'agit pas, comme on pourrait le croire de construire la tour la plus haute. La tour 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

## HOP LA GRENOUILLE

1



- Dès 3 ans

Un grand classique amélioré ...Il faut projeter les grenouilles sur des cibles, afin de remporter le maximum de points.

## EXPEDITION DINO

1



- Dès 4 ans

Accompagnés de Tim, vous menez une expédition dans la célèbre « Vallée des dinosaures ». Quand c'est à toi de jouer, tu essayes à l'aide du marteau et du burin de dégager un os de dinosaure fossilisé dans le rocher. Mais sois prudent, car si plus d'un rocher tombe par terre, si Tim est touché ou si Dino le dinosaure se renverse, ton tour est fini

# JEUX D'ADRESSE

## LES RONDINS 1 DES BOIS



- Dès 5 ans

Soyez rapides et habiles pour réaliser de hautes constructions en bois. Gardez un œil sur la construction de vos adversaires. Faites preuve de coopération à l'égard du dernier joueur et vous en serez dignement récompensé.

## MES 1ER JEUX: 1 PYRAMIDE D'ANIMAUX



- Dès 2 ans

L'un après l'autre, les enfants empilent les animaux prudemment les uns sur les autres et construisent les tours les plus grandes possibles. Si aucun animal ne tombe, le joueur récupère un soleil. Qui aura le plus de soleil en fin de partie ?

## MES 1ER JEUX: 1 UNE CUILLERE POUR MARTIN



- Dès 2 ans

Le petit ours a une faim de loup ! Heureusement qu'une assiette pleine de bouillie est déjà prête. Le dé va indiquer aux enfants quelle bouillie ils vont donner à manger au petit ours. Qui veut donner à manger au petit ours en premier ?

## MON 1ER DOCTEUR 1 MABOUL



- Dès 4 ans

Gaston, le petit cochon de Docteur Maboul, a les yeux plus gros que le ventre ! Il a trop mangé et doit se faire opérer. Pour le guérir, tu dois enlever le plus d'aliments possible de son ventre, sans le faire crier

## LITTLE BALANCING 1



- Dès 2 ans

De petites grenouilles jouent en équilibre sur des nénuphars. Attention à ce qu'elles ne tombent pas dans la mare ! Un jeu qui favorise l'échange entre les tout-petits et leurs parents.

## LOOPING LOUIS 1



- Dès 5 ans

Un avion au bout d'un bras articulé tourne autour d'un axe, entraîné par un moteur, et en heurtant les jetons des joueurs, les fait tomber. Chaque joueur protège ses trois jetons "poules" grâce à un tremplin situé juste avant ceux-ci. Il faut frapper le tremplin pour envoyer l'avion voltigé vers les poulaillers adverses

# JEUX D'ADRESSE

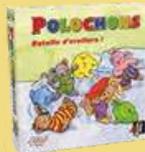
## PERPLEXUS ORIGINAL 1



- Dès 6 ans

Faites progresser une bille dans un labyrinthe en 3D enfermés dans une sphère transparente. Voilà un casse-tête vite compris, pas facile à maîtriser, et totalement addictif!

## POLOCHONS BATAILLE D'OREILLERS 1



- Dès 4 ans

Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires, et à chaque figurine renversée, il faut reprendre un oreiller et recommencer!

## PANIC O POULAILLER 1



- Dès 4 ans

C'est la panique dans le poulailler, le coq s'est installé tout en haut dans le nid, et ne veut pas bouger ! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire!

## PYRAMIDE D'ANIMAUX LA GRANDE AVENTURE 1



- Dès 5 ans

Ce jeu est tout à fait original, puisqu'il mêle deux mécanismes qu'on n'a pas l'habitude voir ensemble. Pour gagner, il va falloir ne pas trembler quand vous poserez le flamand rose en équilibre sur la tête de la girafe, et en même temps vous préoccuper de poser les bons animaux aux bons endroits

## PYRAMIDE D'ANIMAUX LE JEU DE CARTES 1



- Dès 4 ans

Petit jeu de cartes très simple et rapide où il faut faire tenir les cartes en équilibre sur un crocodile puis en récupérer certaines sans que l'édifice ne s'écroule.

## SOS OUISTITI 1



- Dès 5 ans

Le principe est très simple, il faut retirer les baguette de la couleur indiquée par le dé, en évitant de faire dégringoler les singes. Le joueur qui a le moins fait tomber de singes en fin de partie est le grand vainqueur.

# JEUX D'ADRESSE

## RATTLE SNAKE

1



- Dès 8 ans

Jeu de dextérité simple et amusant pour les enfants de tout âge. Tour à tour, on dépose un œuf de serpent (magnétique) sur le plateau. Mais attention: chaque œuf nouvellement posé va faire frétiler les autres œufs... qui vont peut-être s'agglutiner!

## TRAP TARTINES

1



- Dès 4 ans

Attrapez le plus de tartines possible ! Papa a bricolé un grille-pain magique qui envoie des tartines à la confiture, au miel, à l'œuf, au fromage... Le joueur qui en attrape le plus avec sa poêle l'emporte !

## TENTA POULPE

1



- Dès 4 ans

Les petits crabes ont choisi le meilleur copain que l'on puisse imaginer dans tout l'océan : Poulpy, le poulpe et ses huit tentacules. Rien ne peut venir gâcher leur plaisir... sauf que Poulpy est incroyablement chatouilleux !

## TIP TOPS

1



- Dès 6 ans

Empile le plus vite possible les étoiles sur les toupies qui tournent ! Tu devras faire preuve de beaucoup d'agilité et de stratégie pour être le premier à réaliser ta combinaison de couleurs. Si égalité il y a, duel tu feras, car au final il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur !

## ICE COOL

1



- Dès 6 ans

D'un côté, il y a des pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quand à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool c'est ICE COOL !

## TORTI CHENILLE

1



- Dès 5 ans

Chaque joueur dispose d'une pince et de 7 billes. En s'aidant de sa pince, chaque joueur place ses billes une par une dans les mains de la chenille situées au-dessus de son récipient. La difficulté vient du fait que la chenille est animée par un moteur électrique et qu'elle ne cesse de danser.

# JEU D'ADRESSE

## TROMPISSIMO

3

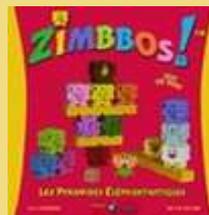


- Dès 4 ans

Il n'y a pas d'âge pour jouer à Trompissimo. Munis d'un masque d'éléphant, vous devrez ramasser le plus de cerceaux possible à l'aide de la trompe.

## ZYMBOS

1



- Dès 3 ans

Les éléphants font leur cirque ! Il faut lancer les dés pour savoir combien d'éléphants le joueur peut ajouter à la pyramide. Celui qui place l'éléphant N°10 au sommet sans faire s'écrouler la pyramide a gagné."

## ZITTERNIX EQUILIBRE

1

### INSTABLE



- Dès 6 ans

Le jeu consiste à retirer des bâtonnets maintenus verticaux grâce à un anneau central. Au fur et à mesure que les bâtonnets sont retirés, la structure se relâche jusqu'à chuter à l'horizontal. Un dé indique au joueur la couleur du bâtonnet à retirer.

## VAMPIRES ATTACK

3



- Dès 7 ans

Repousser les attaques du vampire grâce aux miroirs réfléchissants. De plus, le jeu est doté de deux modes de jeu :-Mode collaboratif qui permet d'affronter le vampire avec tous tes amis chasseurs de vampires.- Mode compétition où seul le plus agile battra le vampire !

## ZEPHIR

1



- Dès 4 ans

Zéphir le tapis volant de Goliath est un jeu d'action qui permet aux petits, comme aux grands de pouvoir jouer ensemble dans la bonne humeur et de partager un bon moment ! Chaque joueur doit charger ses trésors sur le dos de Zéphir pour les transporter. Mais attention ! Il faut être délicat !

## DR EUREKA

1



- Dès 6 ans

Chaque joueur place ses billes dans ses 3 éprouvettes par 2 couleurs identiques, puis on retourne une carte. Tous les joueurs en même temps essayent de disposer leurs billes comme sur le modèle uniquement en transvasant les billes d'un tube à un autre.

# JEUX D'ADRESSE

## L'IGLOO SUR LA BANQUISE

1



- Dès 5 ans

En tirant habilement sur les deux baguettes, le joueur fait remonter la bille le long de la banquise jusqu'à l'igloo en haut du plateau. Le jeu sollicite chez les joueurs la dextérité, la réflexion et la stratégie

## SUSPEND

1



- Dès 8 ans

Ajoutez toutes vos pièces de jeu sans faire tomber le tout ! Tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer. Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber !

## LA TOUR VACILLANTE

1



- Dès 3 ans

Voir Jenga.

## TORRETA

1



- Dès 4 ans

Les joueurs doivent construire la tour la plus haute en empilant adroitement des pièces en bois de différentes couleurs, longueurs et épaisseurs. En outre, toutes les pièces comportent également un chiffre imprimé. Les joueurs choisissent alors de lancer le dé multicolore ou le dé à points pour déterminer les pièces à empiler.

## KIKOU LE COUCOU

1

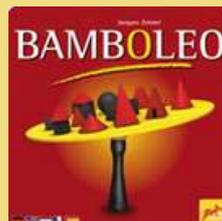


- Dès 3 ans

Qui pourra aider Kikou le coucou à bâtir un nid pour couvrir ses œufs à l'aide des baguettes ? Mais attention : dès que le nid commence à prendre forme avec seulement quelques branchages, il faut déjà poser un œuf de coucou.

## BAMBOLEO

3



- Dès 6 ans

Bamboléo est constitué de petits objets en bois répartis sur un plateau posé en équilibre sur une boule de liège. C'est un jeu très simple qui consiste à enlever, chacun à son tour, une pièce du plateau tenu en équilibre sur une sphère en liège...

# JEUX D'ADRESSE

## PITCH CAR STUNT RACE

3



- Dès 5 ans

Additionnel à Pitch car pour agrandir le circuit et pour plus de plaisir.

## PITCH CAR

3



- Dès 5 ans

Ce jeu est une simulation de course automobile qui repose sur les mêmes principes : à l'aide de "pichenettes", vous devez faire avancer votre pion le plus rapidement possible, en prenant les bonnes trajectoires, en doublant vos adversaires au bon moment et en faisant attention aux sorties de route.

## FLICK'EM UP

1

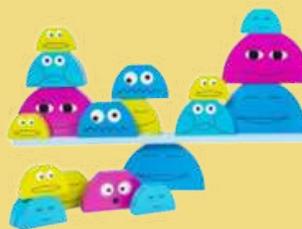


- Dès 8 ans

Les villes de l'Ouest ne sont pas les plus sécuritaires. Devenez un brigand et dévalisez les banques, libérez des prisonniers, attaquez les innocents sur votre chemin... ou devenez le Shérif qui tente de protéger les habitants de sa ville contre les bandits!

## BALANCE BUDIES

3

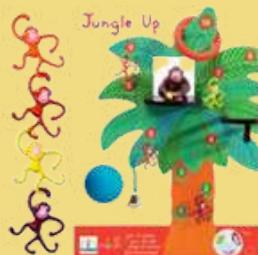


- Dès 3 ans

Balance buddies est un jeu d'équilibre inédit et amusant pour exercer ses capacités d'adresse, à partir d'une balance et de figurines en bois.

## JUNGLE UP

1



- Dès 4 ans

Lancer un anneau, faire tinter la cloche, dégommer le gorille et mettre un panier. Le plus habile des joueurs fera grimper son singe en premier jusqu'au sommet de l'arbre.

## ABILITY

3



- Dès 3 ans

Il faut diriger, en s'aidant des cordelettes, la petite boule à travers le circuit indiqué par la petite souris.

# JEUX D'ADRESSE

## MON PAYS MAGIQUE 1



- Dès 18 mois

Mon pays magique d'HABA propose une sélection de dix jeux de société sur le thème de la magie, adapté aux enfants dès 18 mois et pour un nombre maximal de trois joueurs. Ici, deux possibilités s'offrent à l'enfant : jouer librement ou jouer en suivant les règles.

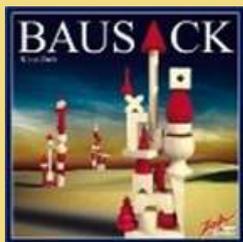
## LA DANSE DES OEUFS 1



- Dès 3 ans

Un jeu d'adresse et d'équilibre passionnant et de rapidité et d'observation turbulent.

## BAUSACK 3



- Dès 4 ans

Ensemble de jeux aux règles simples pour enfant ou pour les grands qui partagent toutes en commun l'objectif de construire une tour qui tient en équilibre.

## SPIDERMAN 3



- Dès 3 ans

Pourra être utilisé à l'extérieur ou intérieur, celui qui gagne est celui qui marque le plus de panier.

## MAGNET PINGUIN 3



- Dès 4 ans

Jeu magnétique d'adresse où il s'agit de guider des pingouins à travers la banquise

## GOLFY 1



- Dès 3 ans

Parcours de golf avec des billes.

# JEUX D'ADRESSE

## MARBELLOUS

1



- Dès 6 ans

Jeux d'adresse follement amusants ! Un tapis recto/verso avec une face cible et une face pétanque, un boulier pour compter les points... Enfin une nouvelle façon de jouer aux billes!

## TIR A LA POULE

3

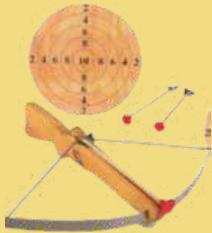


- Dès 5 ans

Comme à la fête foraine : visez la poule pour faire tomber les œufs dans le panier. Un jeu en bois très ludique qui permet de développer l'adresse des plus jeunes tout en s'amusant. L'enfant devra tirer sur l'élément rouge de la poule pour qu'elle pondre un œuf dans le panier.

## TIR ARBALETE

1



- Dès 5 ans

Encore un classique des jeux de kermesse, ce tir à l'arbalète est tout en bois. Ces fléchettes sont munies d'embouts en plastique pour plus de sécurité.

## PINATA POULE

1

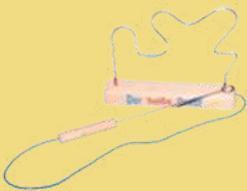


- Dès 3 ans

Emprunté au folklore mexicain, le jeu de la Piniata amusera toutes les tranches d'âge. Le but du jeu est de faire tomber le lot déposé dans le nid de la poule. Mais attention, cette poule est maligne et ne se laisse pas faire si facilement !

## BEEPER

1



- Dès 4 ans

Dans les jeux de kermesse, l'un des plus célèbres est bien celui où quelqu'un doit faire glisser un anneau le long d'un fil électrique sans toucher ce dernier. Impossible de tricher... puisqu'au moindre contact, une sonnerie retentit !

## BABY TOWER

1



- Dès 1 ans

Laisser bébé assembler et trier différentes formes pour en faire une tour ou différentes constructions.

# JEUX D'ADRESSE

## MEGA MISSION

1



- Dès 6 ans

Une course nouvelle génération avec un relais électronique et lumineux pour jouer seul ou en équipe !

## MAGIC MAGICIEN

1



- Dès 10 ans

150 tours de magie et plus de 30 accessoires, parfait pour étonner les amis et la famille.

## LA PLANCHE DES PIRATES

1

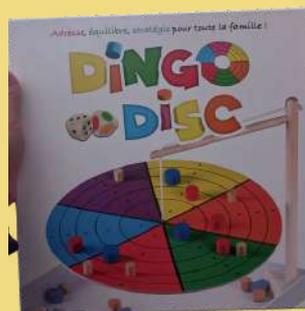


- Dès 5 ans

Fouillez le coffre du capitaine et placez des poids au bout de la planche de vos adversaires pour les faire tomber!

## DINGO DISC

1



- Dès 5 ans

Maîtrisez l'équilibre du plateau de Dingo Disc en plaçant vos pions avec malice et défis.

# JEU DE DEFI/ ANIMATIONS

## A VOS TRESORS PRETS, PARTEZ

1



- Dès 5 ans

Les chasseurs de trésors sont réunis pour trouver les trésors cachés; pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors ?

## BLUFFER

1



- Dès 12 ans

Qui a le plus de talent pour piéger ses adversaires en inventant une fausse réponse... plus vraie que la vraie ? Une question est posée par le meneur.

Peu importe la bonne réponse ! Avec talent et humour, chacun invente en secret une fausse réponse.

## QUICK COUIC

1



- Dès 6 ans

Les yeux bandés, guidé par son co-équipier, il faut être le premier à attraper les 5 bons objets  
Un jeu d'ambiance rapide et malin !

## CAROLE ET SES DROLES DE RECETTES

1



- Dès 5 ans

Un joueur endosse le rôle de Carole : il prend la cuillère en bois et pioche une carte de recette. Il toque ensuite sur la table avec sa spatule pour indiquer à ses camarades le nombre de syllabes des ingrédients à trouver.

## CRANIUM FAMILLE

1



- Dès 8 ans

Propose diverses activités incroyablement drôles pour rire, célébrer et s'amuser avec toute la famille ! Avec ses cubes Cranium aux couleurs vives et ses amusantes Grenouilles Sauteuses, Cranium Édition Famille garantit une soirée de fous rires en famille.

## CHEF DE TRIBU

1



- Dès 6 ans

Le grand chef de tribu boum-Ba-Boum recrute le meilleur déchiffreur de rythme. Il joue les rythmes les plus fous et seul celui qui décoda le message secret deviendra l'assistant du guérisseur de la tribu qui n'entend plus très bien...

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## CHUT

1



- Dès 5 ans

A pas feutrés, le souriceau Silvio se faufile dans le château pour voler un morceau du royal fromage. Mais attention : les clochettes d'alarme ne doivent pas retentir !

## DEVINE TÊTE

1



- Dès 6 ans

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 !

## CRANIUM JUNIOR

1



- Dès 7 ans

Petit frère de Cranium, conçu spécialement pour les enfants. S'ils aiment mimer, résoudre des énigmes, dessiner, sculpter, ou encore déchiffrer des messages secrets grâce à des lunettes magiques, avec Cranium Junior, les enfants vont se tordre de rire.

## DEMASQUE-MOI

1



- Dès 3 ans

D'un simple jeu de devinettes à base d'observation, certes très amusant, il devient un jeu de questions et de réponses qui va favoriser chez l'enfant l'imagination, la mémoire et surtout enrichir son vocabulaire et comprendre l'environnement.

## CACHE MOUTONS

1



- Dès 4 ans

amusant jeu de cache-cache, avec des vrais meubles en carton, et un vrai loup en fourrure d'acrylique, pour les après-midi pluvieux ou les appartements trop petits ou encombrés de bibelots précieux et fragiles.

## RAZZO RAKETO

1



- Dès 3 ans

Une aventure galactique Swoosh...woosh... rapides comme l'éclair, les navettes spatiales volent dans l'espace ! et ses amis du centre de formation partent pour leur premier vol. Mais sauront-ils tous retrouver le chemin du retour à la station spatiale ?

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## DECLIC FAMILY

1



- Dès 7 ans

Attention les mains, ça va chauffer! Rien de plus simple que de répondre aux affirmations du jeu par vrai ou faux, mais c'est déjà moins simple de le faire rapidement dans le feu de l'action, et en tapant de la main au centre de la table!

## GRIMACES

1



- Dès 6 ans

Observer, mémoriser.... Puis faire preuve de talent dans l'art subtil de la grimace : 3 conditions pour être l'équipe gagnante !

## QUI ES-TU?

1

## QUE FAIS-TU?



- Dès 5 ans

Pouvez vous imaginer une girafe qui danse ou une princesse qui boxe ? Un jeu de mimes aussi fou que fun, à vous de choisir.

## HEAVY HIPPOS

1



- Dès 4 ans

Jeu de parcours sensoriel où il faut évaluer le poids des figurines hippopotames.

## IMAGES EN NUAGES

1



- Dès 5 ans

Un enfant découvre un dessin sur une carte et tente de le faire deviner aux autres joueurs... avec des nuages! Les nuages ont des formes géométriques et l'enfant peut les choisir et les arranger à sa guise pour reproduire le dessin à découvrir.

## JOE LE PIRATE

1



- Dès 4 ans

Chaque joueur se cache un œil avec le bandeau de pirate fourni et prend une pièce d'or. Le capitaine lance le dé et les plus lents à suivre les ordres se verront balafrés avec le stylo de maquillage fourni.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## KIEKOI

1



- Dès 4 ans

Les joueurs aventuriers parcourent les mers, les déserts et la savane à la poursuite du diamant. Pour pouvoir progresser dans l'aventure, il faudra être habile pour reconnaître les animaux.

## L'ILOBALLON

1



- Dès 5 ans

Entrez dans le parc d'attraction musical et participez aux quatre activités pour récupérer un maximum de ballons!

## LA PLANETE DES SENS : L'OUÏE

1



- Dès 4 ans

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à l'ouïe ! Celui qui réussit l'action demandée récupère une pièce de monnaie en bois.

## LE TRI DU LINGE

1



- Dès 4 ans

Un jeu éducatif qui permet de développer la mémoire et la reconnaissance visuelle et tactile des formes. Les différents niveaux de difficulté s'adressent à plusieurs tranches d'âge et permettent d'augmenter la complexité du jeu de manière ludique.

## LE JEU DES CHARADES

1



- Dès 5 ans

Les joueurs gagnent en effet des « ampoules » en annonçant avant les autres le résultat d'un des éléments d'une charade. Le but ultime reste de trouver la charade complète, les ampoules n'étant que des instruments pour cette victoire.

## L'OEUF A DIT

1



- Dès 3 ans

Observe, écoute et bouge...mais surtout garde l'œuf bien droit ! Ce jeu fait appel à l'expression corporelle : bouger et s'amuser, seul ou à plusieurs, avec un module interactif qui parle et fait de la musique !

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## HAPPY PARTY

1



- Dès 4 ans

Le principe consiste à souffler les bougies du gâteau, mais uniquement les bonnes bougies définies par les dés, pour pouvoir débarrasser les cadeaux.

## MES 1ERS JEUX:

1

## RECONNAISSANCE TACTILE



- Dès 2 ans

De nombreuses activités portant sur des expériences tactiles. Les jolies pièces faciles à saisir invitent à jouer librement selon son imagination et stimulent de façon ludique la motricité fine.

## MONSTER PROPRE

1



- Dès 7 ans

Les joueurs doivent récupérer des pinces à linge et des monstres qu'ils doivent étendre sur un fil élastique qui relie les joueurs entre eux. Ils participent en même temps.

## TASTARO

1



- Dès 4 ans

un jeu éducatif qui permet de développer la mémoire et la reconnaissance visuelle et tactile des formes.

## MIROGOLO

1



- Dès 7 ans

Equipés de lunettes aux verres déformants, les petits et grands auront bien des difficultés à faire découvrir leur dessin. Des énigmes farfelues et des parties de rigolades en perspectives.

## PIF PARTY

1



- Dès 7 ans

Le principe du jeu est simple ; bluffer pour se débarrasser de ses cartes. Munis de cartes aux motifs de créatures fabuleuses, les enfants vont se prendre pour des petits joueurs de poker en herbe.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## PARFUMASTER

1



- Dès 4 ans

Saurez-vous retrouver les différentes odeurs ? Ce jeu propose un voyage au pays des odeurs pour stimuler le sens olfactif. Pour les plus âgés, ce coffret s'adresse à la mémoire olfactive et fait travailler l'évocation à partir d'un vécu olfactif, stimulant ainsi la mémoire des odeurs.

## PICTIONNARY JUNIOR

1



- Dès 7 ans

Pictionary, un irrésistible jeu de société pour craquer en croquant ! Le principe est de faire deviner des mots ou des expressions aux adversaires en dessinant ces mots.

## POUET POUET

1



- Dès 5 ans

Les joueurs doivent deviner ce qui est illustré sur la carte en faisant un cri ou un mime. Un jeu idéal pour les plus petits qui n'ont pas besoin de savoir lire. Fous rires garantis !

## PICO POPOLINO

1



- Dès 3 ans

Il grogne, a le poil dur et une queue en tir-bouchon.. Quel est cet animal ? Un joueur décrit ou imite l'animal recherché. C'est la captivante mission des autres joueurs que de deviner de quel animal il s'agit.

## PETITS MUSICIENS

1



- Dès 4 ans

Qui a envie de faire de la musique avec l'écureuil ? Dans cette première collection de jeux, les enfants et leurs parents trouveront 8 jeux différents aux règles simples et aux parties de courte durée

## DEBUT DE SOIREE

1



- Dès 12 ans

Début de Soirée à l'ambition que chaque convive se dévoile et se découvre en s'amusant. 300 questions conviviales et intimes. Un plus qui change tout : des "cartes" personnages loufoques à interpréter pour égayer davantage cette soirée entre amis.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## DUPLIK

1



- Dès 8 ans

Pas besoin d'être un artiste! Un joueur maître d'œuvre décrit une illustration rigolote en donnant autant de détails que possible aux autres joueurs. Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite.

## MIMO CLAP

1



- Dès 8 ans

Mimo clap appartient à la catégorie des jeux d'ambiance. Le but proposé est de mimer des mots dans un temps limité. Un mécanisme en forme de clap de cinéma minute la représentation, et fait disparaître les mots que vous n'avez pas eu le temps de faire deviner.

## STAND UP

1



- Dès 10 ans

Stand Up est un jeu délirant qui renouvelle les jeux de mîmes. Délirant car il y a de tout à faire découvrir et à deviner : objets, verbes, actions, métiers, chansons...Le jeu Stand Up est aussi différent parce que vous n'allez pas mimer seul. Dans Stand Up ! On mime... en groupe !

## KILLER PARTY

1



- Dès 14 ans

Vos meilleurs amis se marient, vous allez à une fête de famille, vous organisez un week-end entre copains... Et si vous ajoutiez un peu d'ambiance en faisant s'entre-tuer tout ce joli monde? L'organisateur assigne à chacun une mission et une cible dans l'assistance, puis se prépare à compter les morts

## RYTHME AND BOULET

1



- Dès 10 ans

Sur le rythme de "We Will Rock You" scandé des mains par les joueurs, les joueurs s'appellent l'un à la suite de l'autre en mimant les signes de reconnaissance suggérés par les cartes du jeu.

## CRO MAGNON REVOLUTION

1



- Dès 8 ans

Entre deux éclats de rire, libérez vos instincts primitifs pour faire deviner un maximum de mots aux autres tribus. Pour cela mimez les yeux fermés, dessinez avec des pierres, apprivoisez le langage et... créez des œuvres d'art !

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## CASH'N GUNS LIVE

1



- Dès 8 ans

Cette fois, c'est pour de vrai! Plusieurs familles de gangsters se retrouvent pour partager un magot dans un entrepôt désaffecté, mais la négociation tourne mal! Action, bluff, rires seront au rendez-vous mais aurez vous assez de cran pour y jouer?

## BLACKOUT

1



- Dès 8 ans

Le jeu est un mélange de jeux classiques de potaches ou de colonies de vacances. Un joueur jette un dé, et avance un pion qui arrive sur une case. La case atteinte détermine une épreuve rigolote.

## PICASSIMO

1



- Dès 8 ans

En faisant danser les feutres et en mélangeant les différentes cases de la planche à dessin, on obtient de véritables chefs-d'œuvre. Mais attendez un peu ! Est-ce un lutin ? Ou plutôt une poule ?

## BLUFF PARTY

1



- Dès 12 ans

Bluff Party est un jeu d'ambiance que l'on pratique en même temps que d'autres activités: un repas en famille, une discussion animée, une soirée entre amis et même un autre jeu

## LOONY QUEST

1



- Dès 8 ans

Un jeu basé sur une mécanique unique de calque, qui mettra à mal vos repères dans l'espace ! Sur leurs feuilles transparentes, les joueurs devront réaliser le meilleur tracé possible pour réussir un des 42 niveaux du jeu

## TABOO XXL

1



- Dès 12 ans

TABOO XXL est la version synthétique des différents jeux de la gamme Taboo. Le but du jeu est en effet de faire deviner à ses coéquipiers des mots de quatre manières différentes.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## TABOO ASTERIX CHEZ LES



### BELGES

1

- Dès 7 ans

il s'agit de faire deviner un mot en respectant les nombreux interdits définis dans la règle du jeu.

Le duel s'annonce rude quand on sait les différences de vocabulaire et d'expression qui séparent parfois les «celtillons» de leurs cousins d'outre-Quévrain.

## TIME'S UP FAMILY

1



- Dès 8 ans

A chaque tour de jeu, un joueur tente de faire trouver un maximum de mots à ses compères: en disant tout ce qu'il veut, à l'exception du mot à trouver bien sûr. En disant un seul mot. En mimant et faire des bruitages!

## TIME'S UP FAMILY

1



### BUZZER

- Dès 8 ans

Découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite deviner en ne prononçant qu'un seul mot, puis pour finir, mimez-les.

## SHABADABADA

1

### CINOCHÉ



- Dès 10 ans

Parviendrez-vous à citer le titre, le nom du réalisateur, des acteurs et des personnages principaux, à citer une autre réplique, à fredonner un extrait de la bande-son, et plus encore ?

## SHABADABADA

1



- Dès 8 ans

Les joueurs se divisent en deux camps, et doivent tour à tour chanter un air, une comptine, ou déclamer un poème qui contient le mot ou l'expression de la carte qui vient d'être tirée. Selon l'ambiance et le public, on pourra être plus ou moins exigeant.

## COMPATIBILITY

1



- Dès 12 ans

Compatibility est d'une grande simplicité. Un paquet d'images, une piste de score et voilà chaque équipe confrontée à un thème imposé. Sur un thème proposé à l'ensemble des joueurs, chacun doit choisir secrètement les photos qu'il associe le plus intensément à ce thème.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## HARRY POTTER

1

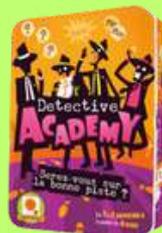


- Dès 8 ans

Arriver le premier en accomplissant des gages et en gagnant des pastilles.

## DETECTIVE ACADEMY

1



- Dès 8 ans

Dans ce jeu malin, les détectives doivent trouver, le plus vite possible, un mot énigme à partir de drôles d'indices. Aurez-vous plus de flair que les autres détectives ?

## THE BIG IDEA

1



- Dès 8 ans

The BigIdea est un jeu Hilarant dans lequel vous allez combiner des cartes anodines pour créer et vendre les inventions les plus improbablement délirantes.

## ET TOQUE

1



- Dès 8 ans

Réveillez vos papilles en composant des menus originaux, subtils ou étranges, selon le thème secret que vous avez reçu. Lorsque tous les joueurs auront proposé leurs menus, chacun tentera de deviner le thème des autres joueurs.

## RECREADOO

1



- Dès 4 ans

Pour apprendre les chiffres, les lettres, le dessin, mimer, danser, coordonner ses mouvements et exercer sa mémoire tout en s'amusant.

## SENS DESSUS DESSOUS

1



- Dès 6 ans

Il s'agit d'une sorte de chasse au trésor à la maison où il va falloir faire preuve de rapidité et de créativité pour dénicher des objets ayant les caractéristiques des cartes que l'on pioche.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## DIXIT

1



- Dès 8 ans

Descriptif 84 véritables œuvres d'art servent de support surréaliste à l'expression des joueurs. Chacun prend en main six illustrations. À son tour, il choisit celle qui l'inspire le plus, et élabore une phrase censée permettre à certains de ses adversaires de la retrouver.

## TACTILO LOTO

1

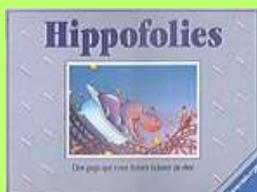


- Dès 3 ans

Dans un petit sac, des cartes sont cachées avec, sur toutes, une texture ou un relief différent. Cela permet de reconnaître tout un bestiaire du bout des doigts : le lapin dodu, le mouton frisé, le poisson à écailles.

## HIPPOFOLIES

1



- Dès 12 ans

Plus qu'un jeu, Hippofolies est un divertissement pour la famille ou une bande de copains. On se moque totalement de gagner, la préoccupation principale étant plutôt de passer un bon moment ensemble. Un jeu de gages, qui vous rappellera vos veillées de colo.

## TACTILO LOTO FERME

1



- Dès 3 ans

Toutes les figurines sont cachées dans le sac. Chaque joueur à son tour fait tourner la flèche. Le joueur doit alors retrouver, en plongeant sa main dans le sac, un objet appartenant à la catégorie indiquée. Si la figurine est bonne, le joueur la garde. Dans le cas contraire il la remet dans le sac.

## TOPSCENT

1

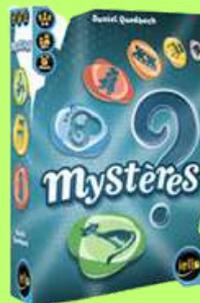


- Dès 6 ans

Jeu de société basé sur la reconnaissance des odeurs. Un jeu d'ambiance original qui plaira à toute la famille. Si vous pensez avoir reconnu l'odeur que vous avez sentie dans les cartes, tapez sur le paquet en annonçant votre fruit !

## MYSTERES

1



- Dès 10 ans

Parviendrez-vous à trouver le mot mystères à l'aide des quatre indices que vous à donner le maestro pour gagner cette manche.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## WHEN I DREAM

1



- Dès 8 ans

La nuit est tombée et vous vous endormez paisiblement. C'est l'occasion parfaite pour les esprits du rêve de vous rendre visite et d'influencer, en bien ou en mal, vos songes.

## STATUES

1



- Dès 10 ans

Un jeu de mime déroutant où les mimes ne bougent pas et où tout le monde mime sauf un ! À chaque manche, un joueur est le visiteur et a le temps d'un sablier pour retrouver les mots « statués » par tous les autres joueurs.

## L'OURS AUX DEVIENNETTES

1



- Dès 3 ans

Le petit ours aime bien jouer aux devinettes et à découvert quelque chose : Qu'est-ce que c'est ? En ayant de la chance aux dés, on pourra poser les bonnes questions et résoudre l'énigme peu à peu.

## CHICKEN FUN

1



- Dès 8 ans

Des mimes délirant pour s'éclater en famille ou entre amis !

Vous avez 10 secondes pour faire deviner un mot à votre équipe. Pour vous aider : Un poulet couineur sinon rien ! Tordez-le, déformez-le, étirez-le.. La vérité sort du bec du poulet.

## PRINCESS LEGEND

1



- Dès 8 ans

Le prince cherche sa princesse, mais tous les personnages de la Cour garde leur identité secrète et ne comptent pas forcément l'aider. Il pourra compter sur ces précieux alliés pour obtenir la vérité, mais devra ce méfié des partisans de la Reine Noire qui feront tout pour obtenir son évènement.

## WHAT'S MISSING

1



- Dès 7 ans

Dessinez ce que vous voulez, sauf ce qu'il faut faire deviner.

Puis trouvez ce qu'il manque sur le dessin de chacun des autres joueurs.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## SUPER CATS

1



- Dès 8 ans

La silhouette métallique d'un robot chien géant plane sur les gamelles. Dans la pénombre moite de leur niche, les canidés ont mit au point un plan machiavélique pour faire patte basse sur les usines de croquettes. C'était sans compter sur une poignée de félins héroïques. Il est l'heure d'assembler une équipe !

## DRAWN'ROLL

1



- Dès 8 ans

Aidez les autres joueurs à deviner votre thème en dessinant les bons indices sur votre dé et tenter de décrypter les leurs.

- Piocher une carte
- Faire six dessins sur ce thème
- Devinez le thème des autres joueurs

## MEMO SON

1



- Dès 3 ans

Il s'agit d'identifier 2 sons identiques et de reconstituer ainsi les paires sonores.

## HEIN?

1

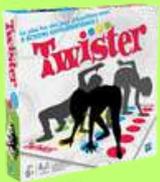


- Dès 10 ans

Décrivez des films ou des personnalités de façon étrange et incompréhensible. Car votre but est simple. Que le moins de joueurs possible comprennent de quoi vous parler. Moins les joueurs trouvent plus vous marquer de points. Mais au moins un joueur doit deviner.

## TWISTER

1



- Dès 3 ans

Pour jouer, suis les instructions données par la roulette pour positionner tes pieds et tes mains sur des cercles de couleurs, dessinés sur un grand tapis. Tu penses que c'est simple ? Pas si sûr ! Tu devras faire preuve d'un grand sens de l'équilibre : un genou ou un coude au sol et c'est perdu !

## FORT BOYARD

1



- Dès 3 ans

Seul ou en équipe, partez à la conquête du Fort ! Réussissez les épreuves les plus variées pour collecter les clés et les indices ! Retrouvez les personnages emblématiques du Fort : le Père Fouras, les Maîtres du Temps et bien d'autres.

# JEUX DE DEFI/ ANIMATIONS

## DESTINS LE JEU DE LA VIE

1



- Dès 8 ans

Jeu de société où le but est de tourner la roue pour changer son destin. Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie est déclaré le gagnant.

## TIME MACHINE

1

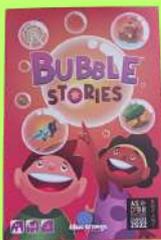


- Dès 7 ans

Des objets du passé ont disparu du musée... Tu es le seul à pouvoir partir à leur recherche grâce à ta machine à remonter le temps.

## BUBBLE STORIES

1

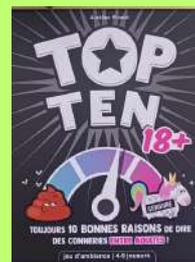


- Dès 4 ans

Bubble Stories est un premier escape game pour enfants à partir de 4 ans. Les joueurs découvriront de nouveaux mondes

## TOP TEN 18 ANS

1



- Dès 18 ans

Top Ten 18+ est un jeu d'ambiance aux réponses de la plus logique à la plus farfelue. Cette version est destinée à un public Adulte.

# JEUX DE QUIZZ

## COMMENT J'AI ADOPTE UN GNOU

1



- Dès 8 ans

Utilisez les dés pour inventer des histoires incroyables, dingues, folles, croustillantes, inoubliables! Un concept détonant, à la fois pédagogique pour les enfants et absolument délirant pour les adultes !

## CONTRARIO

1

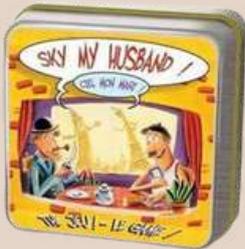


- Dès 12 ans

Le jeu est composé de 5 cartes "Chiffre", numérotées de 1 à 5, et de 160 cartes "Contrario". Les cartes "Contrario" sont imprimées recto-verso. Un côté orange et un côté jaune. On ne jouera qu'avec un seul côté, soit orange, soit jaune. Sur chacune des faces, 5 blocs expressions.

## SKY MY HUSBAND

1



- Dès 12 ans

Retrouvez des expressions anglaises connues à partie de leur traduction littérale française.

## THEMATIK

1



- Dès 8 ans

Quand les mots tombent à pic ! 5 lettres sont placées sur la table et un thème est donné. Tous en même temps, les joueurs vont chercher des mots du thème qui commencent par l'une des lettres. Pour chaque lettre, le premier mot donné rapporte 4 points et les suivants rapportent de moins en moins de points. Soyez rapides et malins !

## TIC TAC BOUM

1



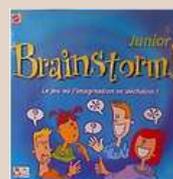
- Dès 8 ans

Dans Tic Tac Boum, l'objet chantant est une bombe qui fait tic tac pendant 20 à 90 secondes, avant de faire un bruit d'explosion dans les mains d'un joueur. A chaque fois qu'un joueur reçoit la bombe, il doit dire un mot qui contient un son déterminé par une carte.

## BRAINSTORM

1

## JUNIOR



- Dès 8 ans

Deux équipes s'affrontent. Le but du jeu est de dire en 1 minute tous les mots ou expressions qui vous passent par la tête sur un thème défini. Une fiche contient les dix mots à découvrir, qu'il s'agit de prononcer pour marquer des points

# JEUX DE QUIZZ

## MON QUOTIDIEN

1



- Dès 8 ans

En répondant correctement aux questions, on pioche des cartes dans la pochette, afin de compléter sa UNE. Le premier joueur à avoir rempli la UNE de son journal a gagné.

## NO PANIC

1



- Dès 8 ans

No Panic Battle va vous permettre de défier vos amis. Entre bluff, défis, surenchère, et persuasion, la partie n'est pas gagnée ! Beaucoup d'humour dans ce jeu très dynamique.

## PREM'S

1

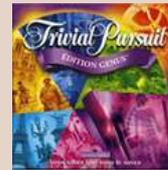


- Dès 12 ans

Prem's est un dérivé du classique Jeu du baccalauréat avec un arbitre électronique. On tire un thème, et c'est l'arbitre qui annonce une initiale au hasard. Au jeu Prem's, il faut être très rapide !

## TRIVIAL PURSUIT GENIUS VOYAGE

1



- Dès 15 ans

Le plateau de jeu comporte un circuit fermé où les joueurs déplacent leur pion sur des cases par un jet de dé. La couleur de la case d'arrivée indique le thème de la question à laquelle on doit répondre.

## TRIVIAL PURSUIT CASUAL

1



- Dès 8 ans

On peut gagner la partie en répondant convenablement aux questions, mais aussi en pariant sur les bonnes réponses des autres joueurs. Un bon pari permet de recevoir des jetons qui, eux-mêmes, permettront d'acheter les camemberts que l'on ne parvient pas à gagner.

## TRIVIAL PURSUIT ANNEES 1980

1



- Dès 14 ans

En plus du plateau relooké pour l'occasion et des traditionnels camemberts apparaissent 2 nouveautés :

- les questions "Défi" qui permettent de voler un triangle à un adversaire ;
- 45 cartes illustrées de photos qui vous aideront (ou non) à répondre à l'une des questions.

# JEUX DE QUIZZ

## QUI VEUT GAGNER 1 DES MILLIONS



- Dès 8 ans

Toute l'ambiance de l'émission présentée par Jean-Pierre Foucault et les fameux jokers ! Répondez aux questions successives de l'animateur pour gravir la pyramide des gains.

## CONTRARIO 2 1



- Dès 10 ans

Trouvez une expression, un titre de film, de livre ou de chanson, un lieu... sur base d'une définition dont chaque mot est remplacé par un synonyme ou un contraire.

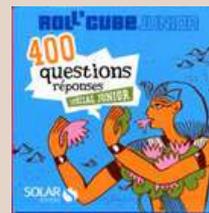
## CHAROLAIS 1 BRIONNAIS



- Dès 7 ans

Vous aimez votre territoire ? Et vous êtes joueur ? Un jeu de société 100% dédié au Charolais-Brionnais ! Un moment unique à partager entre amis ou en famille.

## ROLL'CLUB JUNIOR 1



- Dès 8 ans

400 Questions de culture générale organisés autour de 6 grande catégories : Histoire, monde, nature, sportifs, artistes et actualités. Avec un indice supplémentaire pour les enfants de moins de 10 ans.

## ROLL'CLUB 500 1



- Dès 18 ans

Questions et défis entre amis ou collègues à l'heure de l'apéro. Le Roll'club vous promet rire et détente et même des révélations sur les différents participants !

## EXCELLENCE 1



- Dès 7 ans

Vous allez effectuer un long voyage dans l'univers, au cours duquel vous aurez à répondre à plusieurs questions.

# JEUX DE QUIZZ

## LE QUIZZ DE MA SOIREE PYJAMA

1



- Dès 8 ans

100 cartes avec, sur chacune, une question. Il y a deux types de questions : des questions à choix multiples et des questions « Défi ».

## TRIVIAL PURSUIT PASSEPORT POUR LE MONDE

1



- Dès 15 ans

Partez à la découverte de la géographie ou des traditions culturelles et culinaire de 6 régions du monde. Sur les Peuples, les Loisirs, le Sport, qui font la richesse et la diversité de ces régions.

## VERMOT LE GRAND TOURNOI

1



- Dès 7 ans

Vous aimez votre territoire ? Et vous êtes joueur ? Un jeu de société 100% dédié au Charolais-Brionnais ! Un moment unique à partager entre amis ou en famille.

# JEUX DE COOPERATION

## AVEC GULIANA

1

### SAUVONS LA TERRE



- Dès 7 ans

Avec Gullia, l'héroïne de la chaîne Gulli, fais le tour de la Terre pour la libérer des nuages de pollution qui la recouvrent !

## ALLEZ PETITS

1

### POISSONS



- Dès 3 ans

Les pêcheurs jouent contre les poissons. Lancez un dé, soit un poisson avance vers la mer, soit les poissons reculent vers le bateau. Faites gagner votre équipe !

## MARE POLARE

1



- Dès 4 ans

Mémorisez la recette de brochette de poisson que votre inuit doit préparer. Sautez sur les blocs de glace pour y pêcher les poissons nécessaires à la recette. Une fois les poissons rassemblés, retournez vite à l'igloo pour préparer le repas.

## AU BAL MASQUE DES

1

### COCCINELLES



- Dès 4 ans

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

## ATTRAPE FANTÔME

1

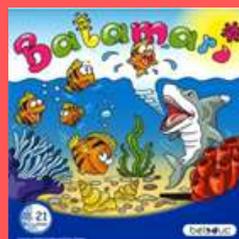


- Dès 5 ans

Ce gourmand de Ti'Boo a de nouveau volé vos délicieuses réserves ! Vous, petits lapins et petites souris, réussirez-vous à attraper ensemble ce satané fantôme dans la maison hantée !

## BALARAMI

1



- Dès 4 ans

On place 4 poissons en bois sur le tissu qui représente la mer. Deux joueurs prennent le tissu par les coins et font glisser les poissons pour les faire tomber dans les trous de couleur. Les poissons qui tombent dans les trous noirs ou par terre sont pour le requin!

# JEUX DE COOPERATION

## BIG PIRATE

1



- Dès 5 ans

3 joueurs sont des moussaillons et doivent aller dérober chacun un coffre au pirate puis regagner leur barque. Ils se déplacent avec un dé 1, 2,3 et disposent de cartes perroquet pour doubler les points et de cartes cocotier pour se cacher.

## SAUVONS LES COMTES DE FEES

1



- Dès 5 ans

Permet à vos enfants de développer leur dextérité tout en s'amusant. Le méchant roi a détruit tous les contes de fées du royaume sauf un qu'il déchira et dispersa dans son jardin. Il faudra alors le reconstituer en faisant glisser les 47 tuiles avant l'arrivée du roi !

## CHATEAU DU DRAGON

1



- Dès 4 ans

Les jeunes joueurs sont tous associés et incarnent de vaillants et preux chevaliers prêts à risquer leur vie pour défendre ensemble leur château fort contre l'attaque des six dragons ennemis.

## CALYPSO

1



- Dès 4 ans

Les petits poissons doivent retrouver leur famille. Le but du jeu est de libérer le plus possible de poissons des mailles du filet dans lequel ils ont été emprisonnés. Mais pour réussir, Calypso devra se faire aider par ses amis poissons marins...

## HOP HOP HOP

1

Hop!Hop!Hop!



- Dès 4 ans

Un jeu pour jouer tous ensemble contre le vent. La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?

## LITTLE COOPERATION

1



- Dès 3 ans

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.

# JEUX DE COOPERATION

## LE CERCLE DES FEES

1



- Dès 4 ans

La Fée et ses amies font beaucoup de tours de magie ! Avec la baguette magique, elles dessinent en l'air toutes sortes d'images scintillantes. Attiré par la poussière féérique, le lutin s'empare discrètement des images magiques.

## LE VOLEUR DE CAROTTES

1



- Dès 4 ans

Oh là là !!! Le lapin s'en donne à cœur joie dans le jardin ! Les joueurs plantent leurs carottes et les arrosent méticuleusement. Avec un peu de chance et de tactique, ils vont pouvoir récolter quatre carottes avant que Jeannot Lapin ne vienne les voler !

## LES CHEVALIERS DE LA TOUR

1



- Dès 5 ans

Construire des tours à l'aide d'un élastique rond sur lequel sont attachés 4 ficelles. Chaque joueur tient un bout de la ficelle et va devoir transporter les unes après les autres, des pièces en bois sur le château afin de monter une tour déterminée à l'avance par une carte.

## LE PETIT CHAPERON ROUGE

1



- Dès 7 ans

Dans ce jeu, nous allons cueillir les fleurs et avancer dans la forêt, en prenant suffisamment de risques pour avancer plus vite, mais pas trop de risque sans quoi c'est le loup qui atteindra la chaumière avant nous et risque de nous croquer...

## AUTORELLI

1



- Dès 2 ans

Autorelli offre 2 types de jeux différents : les jeux de dés lors desquels les enfants avancent les voitures selon le dé de couleurs, le dé de formes ou les deux.

## LE ROI DU JARDIN

1



- Dès 3 ans

Léon le Bourdon, Camille la Chenille et leurs amis nous emmènent au royaume des drôles de petites bêtes où l'on s'apprête à élire le Roi du Jardin ! Dans cette ambiance de fête, il faut retrouver les caractéristiques de chaque insecte pour tenter d'être couronné.

# JEUX DE COOPERATION

## LA FEE AUX FLEURS 1



- Dès 3 ans

Rosalina, la fée aux fleurs, vol dans les airs en éparpillant sa poussière magique... et voilà que les fleurs se mettent à pousser au bord de l'étang et dans le pré.

Les enfants aident Rosalina à soigner ses fleurs et coopèrent pour que tous les boutons s'ouvrent pour former de jolies fleurs

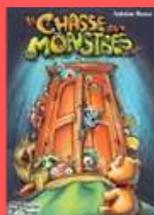
## LA CITE DES FOURMIS 1



- Dès 5 ans

Flo est la fourmi la plus musclée au monde mais pour bâtir une fourmilière, elle doit allier ses forces à celles de ces amis. Vite, elles se mettent toutes à former une file et se passent les brindilles.

## LA CHASSE AUX MONSTRES 1



- Dès 5 ans

Pendant la nuit, des monstres se cachent sous le lit des enfants. Mais heureusement, un simple jouet les effraie! A vous de retrouver le bon jouet. Mais attention, si on se trompe trop souvent, de nouveaux monstres apparaissent.

## LA RONDE DES OIES 1



- Dès 3 ans

Tous les matins, les jeunes oies se retrouvent. Et, une fois de plus, l'oie Odette s'est réveillée en tard et décide de faire du sport pour se mettre en forme. Mais elle doit être très prudente car le renard est dans les parages et l'observe.

## LE JEU DU LOUP 1



- Dès 3 ans

Dans le Jeu du Loup, les enfants essaient de ramasser des éléments de la forêt que le loup ne soit entièrement habillé.

## LES MUSICIENS DE LA VILLE DE BREME 1



- Dès 6 ans

A partir de ses cartes, chacun choisit de faire avancer l'un ou l'autre animal en direction de la maison. Deux animaux se retrouvent ensemble sur une même case? Youpi! On gagne les cartes jouées et on marque les points indiqués.

# JEUX DE COOPERATION

## CACOPHONY

1



- Dès 4 ans

Perdu dans l'obscurité de la forêt, c'est grâce aux cris des animaux effectués par ses amis que le joueur avance, retrouve son chat et le fait sortir par la clairière avant la fin du sablier.

## PICCOBELLO

1



- Dès 4 ans

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

## PROUT LE MONSTRE

1



- Dès 3 ans

L'un des joueurs va devoir jouer "Prout le Monstre" alors que les autres sont les "Anti-prout". Dans ce jeu, il n'y a que de l'humour, de la chance et un peu de tactique.

## PLAY BOX

1

## FETE DES LUTINS



- Dès 2 ans

C'est la fête de l'été dans la forêt des lutins ! Pour les animaux de la forêt, rien de plus formidable, car les lutins organisent plein de jeux.

## MES 1ER JEUX:

1

## ABELLA L'ABEILLE



- Dès 2 ans

Haba propose trois modes de jeux autour d'Abella : jeu libre, un jeu de récolte coopératif où il faut aider l'abeille à récolter des fleurs pour faire du miel, un jeu de mémoire coopératif autour des couleurs.

## QUI L'A VU?

1



- Dès 6 ans

L'anneau royal a disparu ! Et les seuls qui connaissent l'identité du voleur sont les animaux de la forêt. Et ils vont vous aider à identifier le coupable. Les enfants se déplaceront de pièce en pièce et pourront par exemple rencontrer le serpent dans la chapelle qui leur dira que le voleur est une femme...

# JEUX DE COOPERATION

## HANABI

1

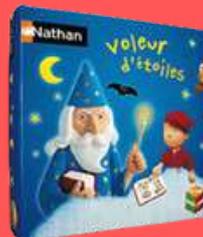


- Dès 8 ans

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.

## LE VOLEUR D'ETOILES

1



- Dès 4 ans

Jouons tous ensemble contre le mage ! Le mage Fédor a volé toutes les étoiles. Vite ! Il faut les récupérer et les raccrocher dans le ciel... avant qu'il n'est retrouvé tous ses pouvoirs.

## PANDEMIE

1



- Dès 10 ans

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.

## MYSTERIUM

1



- Dès 10 ans

Vous allez participer à une séance de spiritisme exceptionnelle et tenter d'apporter la paix à une pauvre âme égarée... Un fantôme entrera en contact avec vous et, par images interposées, tentera de vous communiquer l'identité de son meurtrier, ainsi que le lieu et l'objet du crime.

## MES 1ER JEUX:

1

### CHUT COCO



- Dès 2 ans

Le coq, depuis son tas de paille doit veiller sur tous les bébés animaux et les endormir car leurs parents ne sont pas là. Mais Coco se met à chanter et réveille tout le monde ! Avec un dé à symboles et des plaquettes, tout le monde doit endormir ensemble les bébés.

## MES 1ER JEUX:

1

### DOUCE NUIT



- Dès 10 ans

Trois superbes jeux sur le thème Bonne nuit, dans lesquels le mouton Nuno saute par-dessus les nuages et s'amuse avec les étoiles. Les accessoires de jeu sont adaptés aux enfants et bien maniables et les initient à jouer suivant de premières règles.

# JEUX DE COOPERATION

## MES 1ER JEUX: OHE MATELOT

1



- Dès 2 ans

Empiler des blocs de construction, assembler un puzzle ou s'entraider dans une course coopérative jouée avec un dé.. Ensemble les enfants aideront le matelot Martin à arriver au bateau avant que celui-ci prenne le large.

## MES 1 ER JEUX: TRIO DES LUTINS

1



- Dès 2 ans

Jeu composé de trois jeux colorés qui proposent aux tout-petits de jouer selon leur imagination, superposer des lutins selon leurs couleurs, gagner une partie tous ensemble et apprendre plein de choses.

## MES 1ER JEUX: JOUONS AVEC LES LUTINS

1



- Dès 2 ans

Où le lutin s'est-il caché ? Le jeu développe la mémoire des enfants de manière ludique. Dans la course coopérative ou les deux lutins cherchent des champignons, les enfants devront avoir un peu de chance en lançant leur dé et seront initiés à jouer suivant des règles.

## MES 1ER JEUX: RENTRONS LA NOURRITURE

1



- Dès 2 ans

La nuit va bientôt tomber à la ferme du Soleil. Mais le paysan Tim a rêvassé toute la journée. Réussirez-vous tous ensemble à rentrer la nourriture à temps dans l'étable avant qu'il ne fasse nuit ?

## MES 1ER JEUX: COULEURS ET FORMES AVEC PETIT OURSON

1



- Dès 2 ans

En se plongeant dans le monde tendrement illustré du petit ourson, les enfants apprennent à connaître les différentes couleurs et formes de manière ludique.

## MES 1ER JEUX: PREMIER VERGER

1



- Dès 2 ans

Les pièces sont grosses et moins nombreuses. Elles peuvent être dans un premier temps manipulées librement. Dans le jeu à règle tous les joueurs jouent contre le corbeau.

# JEUX DE COOPERATION

## MES 1ER JEUX: 1 BONNE NUIT PRINCESSE



- Dès 2 ans

Paola la princesse au petit pois a toujours du mal à s'endormir. Y aurait-il encore un petit pois sous son matelas ? Ou a-t-elle simplement oublié son doudou ? ...

## MES 1ER JEUX: 1 PIERRE LE JARDINIER



- Dès 2 ans

Chaque joueur à son tour jette le dé et fait avancer le jardinier jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée. S'il y a une taupe sur cette case ? le joueur place une plaque taupière au centre du plateau de jeu. Sinon il place une platebande dans le jardin.

## THE GAME 1



- Dès 8 ans

Le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de vaincre est de jouer en équipe. Votre objectif est de se débarrasser de toutes les cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantes.

## BANDIDO 1



- Dès 6 ans

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

## GALERAPAGOS 1



- Dès 10 ans

Après le naufrage de votre bateau, vous faites partie d'un groupe de survivants bloqué sur une île déserte. Si la mer, la plage et le soleil font rêver d'ordinaire les vacanciers, il en est autrement pour vous.

## VERT BLEU ROUGE 1 SOURIS BOUGENT



- Dès 2 ans

Les souris passent à travers le trou et jouent à cache-cache. Les enfants les aident à trouver des cachettes de leur couleur préférée dans toute la pièce. Une fois les assiettes bien remplies, le pique-nique des souris peut commencer !

# JEUX DE COOPERATION

## SAVEZ-VOUS

1

### COMPTER LES CHOUX



- Dès 5 ans

Le but de ce jeu est de récolter le plus grand nombre de choux avant de compléter l'image du hérisson. Mais attention aux cartes escargots qui vous font perdre toute votre collecte ! Qui aura le plus de choux ?

## SHERLOCK

1



- Dès 5 ans

Avec Sherlock, vous endossez le rôle, durant quelques minutes, d'un grand détective présent à la réception donnée par la Comtesse et qui vient de se faire dérober son collier. Vous décidez alors de démasquer son complice afin de pouvoir arrêter le voleur au plus vite.

## TIME'S UP KIDS

1



- Dès 4 ans

Time's Up! Kids est une version coopérative de Time's Up! adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Décrivez et mimez les images pour gagner tous ensemble! Mais faites vite, le temps presse!

## DEFIFOO NOIR

1

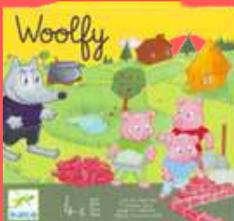


- Dès 7 ans

Le contexte est un meurtre commis lors d'une soirée. Le jeu oppose un groupe de deux tueurs aux autres joueurs. Le jeu se déroule en 5 tours, au terme de la partie si un ou les deux tueurs n'ont pas été arrêtés, ceux-ci gagnent, autrement se sont les autres joueurs.

## WOOLFY

1



- Dès 5 ans

Retrouvez l'histoire du conte les 3 petits cochons grâce à ce jeu de société Djeco. Comme dans le conte, les joueurs tentent de construire la maison de brique pour mettre à l'abri les trois petits cochons. Un jeu de coopération pour gagner ensemble contre le grand méchant loup.

## MAGIC RABBIT

1



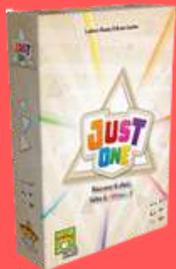
- Dès 8 ans

Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique les lapins sautent de tous les côtés et les chapeaux roulent au sol !

# JEUX DE COOPERATION

## JUST ONE

1



- Dès 8 ans

Ensemble, faite découvrir le mot mystère à l'un des joueurs. Choisissez votre indice sans vous concerter et faite preuve d'originalité pour ne pas écrire le même indice qu'un autre joueur.

## LA FIESTA DE LOS MUERTOS

1

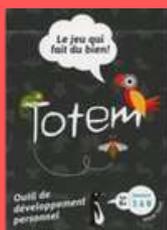


- Dès 12 ans

En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Et les morts n'ont peur que d'une seule chose... Qu'on ne se souvienne plus d'eux. Saurez-vous vous souvenir de tous les défunts présent ce soir ?

## TOTEM

1

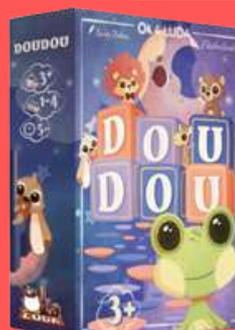


- Dès 8 ans

A tour de rôle chaque joueur assiste à la construction d'un totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte animale associée à une force et d'une carte qualité, toutes deux choisies par les autres joueurs.

## DOUDOU

1



- Dès 3 ans

Coopérer pour retrouver le doudou farceur avant la tombée de la nuit.

## MISSION PAS POSSIBLE

1



- Dès 10 ans

Plus de 20 bombes ont été détectés et le compte à rebours à commencer, votre équipe est la dernière chance d'éviter la destruction totale.

## MES 1ER JEUX:

1

## CHACUN SON FROMAGE



- Dès 2 ans

Les deux souris pointent leur museau et hument l'air : humm ça sent bon le fromage ici !

# JEUX DE COOPERATION

## ACROBATINO

1



- Dès 3 ans

Un jeu de société coopératif basé sur les mouvements du corps. Avec une variante rapide dès 4 ans.

## PLAYA PLAYA

1

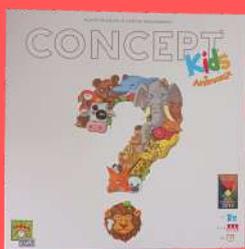


- Dès 4 ans

Joli jeu de mémoire coopératif qui sensibilise à la protection du littoral

## CONCEPT KIDS ANIMAUX

1



- Dès 4 ans

Concept Kids Animaux propose 110 animaux à deviner répartis en deux niveaux de difficulté

## LA COLLINE AUX FEUX FOLLETS

1



- Dès 5 ans

Arrivez en bas de la colline avant les sorcières en vous laissant guider par les feux follets:

## THE MIND

1



- Dès 8 ans

The Mind est un jeu de cartes qui se joue en mode coopératif pour 2 à 4 joueurs.

# JEUX DE CHIFFRE

## 1,2,3 DES CHIFFRES

1

### EN FOLIE



- Dès 8 ans

L'objectif est d'être le premier à combiner les 5 dés, en utilisant les opérations de son choix, afin d'obtenir un résultat égal à 0 ou à la valeur de la carte objectif.

## 1 2 3 J'APPRENDS

1

### A COMPTER

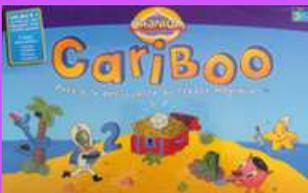


- Dès 3 ans

J'apprends à compter jusqu'à 10 est un jeu qui permet aux enfants de découvrir les nombres de 1 à 10 en s'amusant. Pour chaque nombre, il faut réunir les 4 représentations.

## CARIBOO

1



- Dès 2 ans

Cariboo est présenté sous forme d'une grosse boîte, à mi-chemin entre le jouet d'activité et le jeu. Le but est d'ouvrir des cases, dans l'espoir d'y découvrir une grosse boule fluorescente, que l'on introduira dans un compartiment spécial.

## DINO LES CHIFFRES

1



- Dès 4 ans

1, 2, 3... Qui pourra aider le dinosaure à compter ? Il faut trouver la quantité correspondant à chaque nombre et vice versa. Un jeu de mémoire sur les nombres pour jouer seul ou à plusieurs.

## DOMINO POUR COMPTER

1



- Dès 3 ans

Jeu de domino classique où il faut compter les points des coccinelles.

## FOLIX MULTIPLICATIONS

1



- Dès 6 ans

Avec FOLIX, multiplie les défis, le suspense, les fous rires en famille ou entre amis... Souviens-toi de l'emplacement des jetons pour retrouver le produit de la multiplication, et si c'est bon, remporte les jetons !

# JEUX DE CHIFFRE

## FRUTTI DI MARE

1



- Dès 5 ans

Chaque joueur à son tour pose une de ses cartes devant lui. Ceci a pour effet de faire augmenter la valeur du fruit de mer en question: on intervertit les cartes fruits de mer des boutiques 2 à 2...

## HAUT BAS LA GIRAFE

1



- Dès 7 ans

4 girafes, des dés spéciaux, des petits pions... Qui va réussir à grimper ou à descendre du cou de la girafe le plus rapidement possible ? Avec ce jeu éducatif, les matheux en herbe vont apprendre à compter de 5 en 5, et à se repérer entre les suites croissantes et décroissantes !

## HAPPY FARM

1



- Dès 4 ans

Echanger 3 poules contre un cochon, 3 cochons contre 1 vache... Pour être le 1er à conduire le tracteur, nos 4 petits fermiers se lancent dans la course et tentent, à chaque lancé de dé, d'échanger coqs contre cochons, cochons contre vaches et enfin vaches contre tracteur.

## LES PIRATES

1

## MATHEMATICIENS



- Dès 6 ans

Des pirates ont fait la découverte d'un trésor contenu dans un coffre. Comment se partager le butin ? C'est le pirate le plus malin et le plus rapide qui récupèrera les pièces d'or. Il sera aidé dans cette tâche par un disque de calcul qui lui indiquera si il a trouvé le bon résultat.

## LE MONSTRE DES MATHS

1



- Dès 8 ans

Au secours, les monstres des maths attaquent ! Le but du jeu est de former une phrase mathématique correcte à partir de trois monstres des maths.

## PICKOMINO

1



- Dès 8 ans

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté. Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écarter 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...

# JEUX DE CHIFFRE

## OPERATION RAMON RE



1

- Dès 8 ans

Les 4 cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros 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

## RUMMY

1



- Dès 8 ans

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en les combinant habilement, et le premier à se défaire de tous ses jetons gagne la partie. Les règles du jeu étant simples, on en a rapidement compris le fonctionnement.

## RUMMY

1



- Dès 8 ans

Les joueurs essaient de se débarrasser de leurs jetons en les combinant habilement, et le premier à se défaire de tous ses jetons gagne la partie. Les règles du jeu étant simples, on en a rapidement compris le fonctionnement.

## 1 2 3 MES

1

## PREMIERS CALCULS



- Dès 3 ans

C'est un jeu éducatif riche qui permet le développement des enfants ! Les cartes sont en grand format avec des illustrations simples et claires. La Carotte Magique parlante indique les bonnes réponses au quizz électronique.

## SUDOKU DVD BORD GAME

1



- Dès 8 ans

Trouver les emplacements corrects pour tous les symboles et reportez-les sur votre plateau de jeu. Choisissez votre niveau de difficulté, exercez-vous à trouver les solutions uniques, défiez les chronos.

## JOUE AVEC LES CHIFFRES

1



- Dès 3 ans

Votre enfant apprend et mémorise les premiers chiffres tout en s'amusant.

# JEUX DE CHIFFRE

## TAM TAM SUPER PLUS



1

- Dès 6 ans

L'objectif des 6 règles est toujours d'être le premier à retrouver une paire. Le jeu propose 3 façons de jouer pour mieux s'adapter au niveau de l'enfant : nombre/nombre, résultat/opération, opération/opération.

## LEARN TO COUNT

1



- Dès 8 ans

Jeu pédagogique les Schtroumpfs; Les jolis dessins motivent l'enfant à apprendre les chiffres de 1 à 10 en combinant le bon personnage Schtroumpf avec le bon chiffre. A partir de 2 ans.

## RUMMIKUB JUNIOR



1

- Dès 8 ans

Rummikub junior est une adaptation très simplifiée du Rummikub.

La boîte ne contient que quarante tuiles (quatre couleurs de 1 à 10) ainsi que quatre jokers, mais les pièces sont de la même qualité que dans la version « adulte »

# JEUX DE LANGAGE/LETTRE

## ABC J'APPRENDS LES LETTRES

1



- Dès 3 ans

J'apprends toutes les lettres de l'alphabet ! Un jeu d'association pour que l'enfant découvre les lettres majuscules et minuscules. Dans ce jeu, l'enfant va associer de nombreuses images colorées aux lettres pour apprendre l'alphabet en s'amusant...

## ABC DRING

1



- Dès 7 ans

Avoir du vocabulaire, faire preuve de rapidité : T... comme toucan ! Dring !!! Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique et gagne la lettre !

## L'ECOLE DE FRANKLIN

1



- Dès 4 ans

L'école de Franklin Un voyage fantastique dans l'univers de Franklin. 3 jeux initient l'enfant au monde des chiffres et des lettres

## MELI CADO

1



- Dès 7 ans

Avec le jeu MeliCado, vous devrez vous débarrasser le plus vite possible de vos cartes lettres en formant des mots corrects.

## FOLI MOTS

1



- Dès 5 ans

Défie tes parents et tes amis à former les mots le plus rapidement possible ! Trouve vite les lettres et appuie sur le buzzer ! Mais attention aux cartes spéciales: elles t'aident si tu buzzes quand il faut, elles te piègent si tu buzzes quand il ne faut pas !

## JARNAC

1



- Dès 5 ans

À ce jeu, on crée, allonge ou modifie les mots du tapis avec des lettres tirées au hasard. Un jeu de lettres qui vous fera oublier les ronrons de certaines parties de son célèbre et vénérable concurrent.

# JEUX DE LANGAGE/LETTRE

## QUELLE HEURE EST-IL ?

1



- Dès 5 ans

4 jeux pour aider l'enfant à apprendre à lire l'heure et à se rendre compte que chaque activité se fait à une heure précise.

## HISTOIRES POUR JOUER

1



- Dès 3 ans

Que dessine la petite fille ? Quand le doudou est-il tombé ? A travers 6 « histoires pour jouer » les enfants reconstituent des scènes du quotidien d'enfants de leur âge.

## PREMIERS MOTS

1



- Dès 4 ans

Jeu d'assemblage pour apprendre à lire et écrire.

## MON 1ER SCRABBLE

1



- Dès 3 ans

Le Scrabble des tout-petits. Pour faire l'apprentissage des mots et de l'alphabet avec les parents. Il faut retrouver les mots désignés par les dessins du plateau avec des jetons-lettres encastrables

## SCRABBLE JUNIOR

1



- Dès 5 ans

Former des mots devient un jeu d'enfant ! Cette version du célèbre jeu de société s'adresse spécifiquement aux joueurs de 6 à 10 ans et propose 2 niveaux de jeu.

## RECREADOO

1



- Dès 5 ans

Pour apprendre les chiffres, les lettres, le dessin, mimer, danser, coordonner ses mouvements et exercer sa mémoire tout en s'amusant.

# JEUX DE LANGAGE/LETTRE

## PREMIER ANGLAIS

1



- Dès 5 ans

Apprenez l'Anglais en jouant ! Ce jeu permet aux enfants d'apprendre leurs premiers mots d'anglais, par la vue, l'audition et la parole. Il contient un jeu de chasse aux paires et un bingo.

## TOP WORD

1



- Dès 8 ans

Il faut former, à l'aide des lettres de son chevalet 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.

## BOOGLE FLASH

1



- Dès 8 ans

5 « pico-ordinateurs » affichent des lettres avec lesquelles nous devons composer des mots de trois à cinq lettres. Bien sûr, il est préférable d'être amateur de jeux de lettres.

## DJAM

1



- Dès 10 ans

Des thèmes classiques ou décalés, une poignée de dés et des lettres. Agitez bien, découvrez le thème et les lettres des mots à trouver et répondez aussi vite que possible !

## MIXMO

1



- Dès 8 ans

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.

## PRIMO

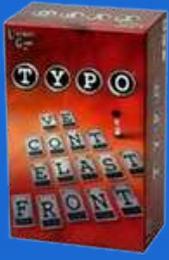
1



- Dès 8 ans

Primo", c'est marqué sur la boîte, c'est LE jeu qui fait aimer les jeux de lettres. Vous avez des cartes en main qui représentent des lettres. Votre but va être de réaliser des Primos (des mots) Mais ...Des cartes spéciales viennent dynamiser le jeu.

# JEUX DE LANGAGE/LETTRE



## TYPO

1

- Dès 8 ans

Typo" est typiquement un jeu où l'on construit des mots. Chaque joueur doit essayer de combiner l'une de ses cartes avec celles qui se trouvent déjà sur la table en formant un mot existant commençant par le groupe de lettre formé par l'une des quatre rangées.

## SCRABBLE

1



- Dès 8 ans

Ce jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille, avec des lettres de valeurs différentes. Les cases de couleur permettent de multiplier la valeur des lettres ou des mots posées. Chaque joueur cherche à obtenir en fin de partie le plus grand nombre de points.

## ALPHABET ET MOTS

### DISNEY

1

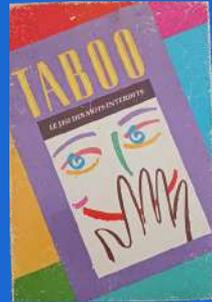


- Dès 4 ans

Partez à la découverte des lettres. Une planche illustrée avec des cartes lettres et à toi de jouer !

## TABOO

1



- Dès 8 ans

Sois la première équipe à atteindre la case arrivée en devinant le plus de mots possible

## TAM TAM SAFARI

1



- Dès 6 ans

Tam Tam Safari est un jeu de cartes malin pour faciliter l'apprentissage de la lecture.

## LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

1



- Dès 7 ans

Un jeu de plateau pour s'amuser avec les mots et découvrir l'univers du Prince de Motordu.

# JEUX DE LANGAGE/LETTRE

## CRACK LIST

1



- Dès 10 ans

Crack List est un jeu de cartes en plusieurs manches. Le 1er qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la manche !

## CRACK WORD

1



- Dès 10 ans

Avec CRACK WORD, enfin un jeu de lettres haut en couleurs ! Ne cherchez plus vous êtes au bon endroit pour renouveler le genre du jeu de lettres

## SYLLABUS

1



- Dès 4 ans

Syllabus est un jeu rapide et amusant de course et de vocabulaire pour les enfants de 2 à 4 joueurs dès 4 ans

## TEXTO

1



- Dès 6 ans

Qui sera le plus vif d'esprit pour trouver un mot qui corresponde au thème et à la lettre du tour ?

# JEUX INITIE



## L'AGE DE PIERRE

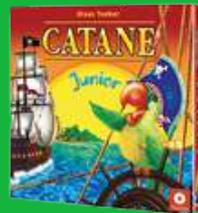
1

- Dès 8 ans

Cultiver, fabriquer des outils, collecter les matières premières dans les bois, les carrières et les rivières, assurer le développement et la croissance de la tribu, voilà les multiples missions que vous devrez gérer pour être reconnu comme le plus grand chef de tribu.

## CATANE JUNIOR

1



- Dès 6 ans

Le sort d'un pirate n'est pas toujours facile. Dans le but d'établir des forteresses et une force navale, il doit obtenir or, sabres, bois et laines. Mais ces ressources ne sont pas toujours à portée de main.

## DEFIFOO ORANGE

1



- Dès 7 ans

Au départ, il y a de la place, tout le monde construit ses maisons. Puis la place vient à manquer. Incendies, alliances, trahisons... avez-vous l'âme d'un conquérant ?

## DOMINION

1



- Dès 8 ans

Vous jouerez des actions et achèterez de nouvelles cartes, qui permettent d'obtenir encore plus d'argent, de possibilités actions de points de victoire.

## CITADELLES

1



- Dès 10 ans

Citadelles se déroule dans un univers médiéval plus onirique que fantastique. Chaque joueur doit bâtir une cité à l'aide de cartes représentant des quartiers de la ville, port, université, château, hôtel de ville, cathédrale...

## INITIATION AU JEU D'AVENTURE

1



- Dès 12 ans

Incarnes les héros d'un monde fantastique, suivez les scénarios indiqués dans le livre, faites réagir vos personnages en fonction des caractéristiques de sa tribu et des expériences...

# JEUX INITIE

## LES AVENTURES DU RAIL

1



- Dès 8 ans

Parcourir le réseau tarabiscoté (représentant les Etats-Unis), atteindre ses objectifs et bloquer ceux des autres seront les moteurs des aventuriers du rail...

## LES CHATEAUX DE BOURGOGNE

1



- Dès 12 ans

Les joueurs ont 25 tours répartis sur 5 phases pour construire la plus belle région. Pour cela, les joueurs auront chacun deux dés qui vont restreindre les actions possibles.

## LES COLONS DE CATANE JEU DE CARTES

1



- Dès 12 ans

Bienvenue à Catane, petite colonie composée de deux petits villages. Vous allez devoir développer cette colonie à l'aide des ressources qui l'entourent.

## MINIVILLES

1



- Dès 7 ans

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

## RISK

1

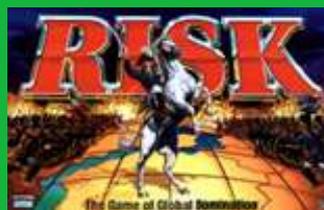


- Dès 10 ans

Risk est une guerre à l'échelle planétaire. A la tête d'une armée d'une certaine couleur, vous devrez réussir une mission préalablement tirée au sort.

## RISK

1



- Dès 12 ans

Risk est une guerre à l'échelle planétaire. A la tête d'une armée d'une certaine couleur, vous devrez réussir une mission préalablement tirée au sort.

# JEUX INITIE

## LE PETIT PRINCE

1



- Dès 8 ans

Le Petit Prince vous rencontre et demande "S'il vous plait, fabrique-moi une planète." Ne vous y trompez pas, malgré ses airs charmants, Le Petit Prince est un vrai jeu tactique et hautement interactif.

## FLICK'EM UP

1



- Dès 8 ans

Les villes de l'Ouest ne sont pas les plus sécuritaires. Devenez un brigand et dévalisez les banques, libérez des prisonniers, attaquez les innocents sur votre chemin... ou devenez le Shérif qui tente de protéger les habitants de sa ville contre les bandits!

## LES BATISSEURS

### MOYEN-AGE

1



- Dès 10 ans

Devenir le premier bâtisseur du royaume est le rêve de tout maître d'œuvre. Pour le réaliser, vous devez combiner un bon recrutement d'ouvrier et un choix judicieux de vos chantiers...

## KING OF TOKYO

1



- Dès 8 ans

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire.

## KANAGAWA

1



- Dès 10 ans

Jeu de cartes stratégique et poétique dans lequel vous devez réaliser votre plus belle estampe. Développez votre Atelier pour immortaliser les plus beaux sujets au fil des saisons, et devenez le plus prestigieux élève du peintre Hokusai.

## RIVER DRAGONS

1



- Dès 8 ans

Votre but est simplement d'atteindre la rive opposée du Mékong. Ce serait si simple de construire ces ponts de pierres et de planches de bois pour y arriver...

# JEUX INITIE

## THURN ET TAXIS L'AVENTURE POSTALE

1



- Dès 10 ans

Chaque joueur gère une entreprise de calèches postales et établit des liaisons de villes en villes.

## TOBAGO

1

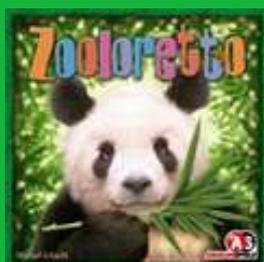


- Dès 10 ans

Après des années d'exploration, vous l'avez enfin trouvée: Tobago, l'île aux trésors perdus. Petit à petit, les joueurs révèlent des indices qui permettent de localiser les trésors sur l'île, et tentent de les rejoindre rapidement avant les adversaires.

## ZOOLORETTO

1



- Dès 8 ans

Chaque joueur possède un zoo, et marque d'autant plus de points qu'il attire de visiteurs. Pour cela, il faut des animaux nombreux, des couples, des troupeaux, des bébés.

## SMALL WORD

1



- Dès 10 ans

Small World plongera les joueurs dans un monde habité par des nains, des mages, des amazones, des géants, des orcs et même des humains. Ces peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions

## RISK GAME OF THRONES

1



- Dès 16 ans

Les fans de la série vont se livrer d'intenses batailles pour conquérir Westeros et Essos dans cette édition du Risk Game of Thrones

# JEUX D'ENQUETE

## CLUEDO JUNIOR

1



- Dès 5 ans

Qui a volé les lots de la fête foraine et à quelle heure le vol s'est-il produit ?

Les joueurs construisent leur hypothèse en éliminant les indices sur leur carnet de détective.

## SUSPECT

1



- Dès 8 ans

La banque a été cambriolée et les malfaiteurs se cachent encore en ville ! Déplacez-vous dans les rues et lieux clés de la ville, interrogez les témoins, écoutez les indices fournis.

## CLUEDO MEURTRE

1

### AU MANOIR TUDOR



- Dès 8 ans

Le Docteur Lenoir, propriétaire du manoir Tudor, a été assassiné lors d'une soirée entre amis. Saurez-vous découvrir qui l'a tué, dans quelle pièce et avec quelle arme ?

## CLUEDO

1



- Dès 8 ans

Chacun est détective, et cherche à être le premier à découvrir l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

## PETITS MUSICIENS ET FAITS DIVERS

1



- Dès 14 ans

Chaque joueur joue un rôle : l'inspecteur doit démasquer le vrai coupable, les innocents ont pour but de se faire passer pour coupable auprès de l'inspecteur,

## ESCAPE GAME

1



- Dès 8 ans

Choisis ton mode de jeu sur le cadenas électronique (chronomètre ou timer)  
Résous l'énigme en trouvant les 3 bons indices sur les jetons (couleur, objet et aliment)  
Aide-toi de tes outils de détective pour les trouver

# JEUX D'ENQUETE

## LES MYSTERES DE PEKIN

1



- Dès 8 ans

D'étranges évènements se produisent dans les rues de Pékin. Il nous faut les meilleurs détectives pour résoudre et attraper les coupables.

## SCOTLAND YARD

1

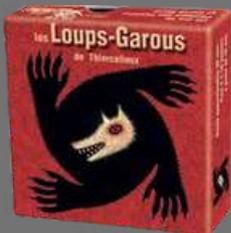


- Dès 8 ans

Dans le centre de Londres il n'est pas difficile de disparaître dans la cohue et la circulation. Lorsque quelqu'un cherche à se rendre invisible, la perspicacité des célèbres détectives de Scotland Yard est nécessaire pour le dépister.

## LES LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX

1



- Dès 8 ans

Qui, autour de cette table, est un loup-garou ?  
Qui sera la prochaine victime ?

## MYSTERIUM PARK

1



- Dès 10 ans

Son ancien directeur a disparu. Depuis des étranges évènements ont lieu. En tant que médium, vous êtes convaincus qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminés à l'aider à dévoiler la vérité.

## MR JACK

1



- Dès 9 ans

Un joueur incarne l'inspecteur lancé à la poursuite de Jack tandis que son adversaire joue le criminel en fuite.

## RICOCHET

1



- Dès 14 ans

Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes seul ou à plusieurs.

# JEUX D'ENQUETE

## LES EMPREINTES DIGITALES

1



- Dès 8 ans

Apprends les techniques des plus grands enquêteurs : chromatographie, analyse des fibres textile.

## LE LABO DE LA POLICE SCIENTIFIQUE

1

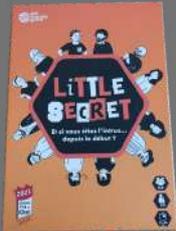


- Dès 7 ans

Grâce à ce kit complet, riche en matériel, l'enfant apprendra toutes les techniques d'investigation et avec un peu d'imagination il pourra vivre une aventure exaltante

## LITTLE SECRET

1



- Dès 10 ans

C'est un jeu intuitif de bluff, d'imagination et d'association de mots. Idéal pour des soirées entre amis ou en famille !

## NOM D'UN RENARD

1



- Dès 5 ans

Menez l'enquête parmi les poules pour retrouver le renard qui a volé l'oeuf doré du poulailler ! · Un jeu de société coopératif idéal pour jouer en famille

# JEUX DE DEDUCTION

## GOOD LOOK

1



- Dès 5ans

Le meneur de jeu pioche une carte lapin qu'il garde secrète. L'autre joueur fabrique un lapin avec 3 pièces de puzzle. Le meneur pose 1, 2 ou 3 carottes à côté de la silhouette pour indiquer le nombre de bonnes réponses.

## DEVINE QUI EST MON CLOWN

1



- Dès 3 ans

Chaque enfant pioche un clown et essaie de le faire deviner à son adversaire en répondant à ses questions uniquement par oui ou par non.

## OU VA-T-IL ?

1



- Dès 6 ans

Alerte dans le royaume : un voleur a subtilisé le trésor du dragon et tente de s'enfuir à travers le pays ! Aidez le à le retrouver ! Tout en poursuivant le voleur depuis les airs, le dragon vous indique où se trouve le malfrat.

## OUDORDODO

1



- Dès 4 ans

Pour savoir Où dort dodo l'ourson, il faut poser les bonnes questions et procéder par élimination. Sur le principe du jeu : "qui est-ce ?" Le premier joueur à ne plus avoir d'argent gagne la partie.

## SUPER QUI EST CE

1



- Dès 6 ans

Posez des questions sur le physique des personnages afin de retrouver le personnage figurant sur la carte de son adversaire avant que lui ne trouve le votre !

Cachez les visages qui ne correspondent pas en fonction des réponses et ainsi vous pourrez trouver le bon par déduction !

## KIMAVU

1



- Dès 6 ans

Les enfants jouent à cache-cache dans le jardin de la maison. Le premier à trouver l'autre en le rejoignant sur sa case est le vainqueur.

# JEUX DE DEDUCTION

## QUI EST CE

1



- Dès 6 ans

Un jeu de déduction simple mais intelligent. Dans Qui est-ce ?, chacun doit deviner le personnage choisi par l'autre joueur en posant des questions pertinentes et en éliminant progressivement

## MIXAMINO

1



- Dès 5 ans

Dans ce jeu de logique, les joueurs placent les fourmis les unes à côté des autres. Mais attention, il n'est pas toujours facile de s'y retrouver dans la fourmilière.

## POTION MAGIQUE

1



- Dès 7 ans

Découvrir la formule de la potion magique le plus rapidement possible. Elle contient une grenouille, une feuille et une fleur, mais ces trois éléments peuvent être rouges, violet ou vert. C'est dans l'association de ces trois éléments et de ces trois couleurs que réside le pouvoir magique.

## CHOCOLATE FIX

1



- Dès 8 ans

Le propriétaire de la confiserie du quartier est parti en vacances et vous a confié sa boutique. Vous êtes submergé de commandes à exécuter pour des clients chocomaniaques, chacun réclamant un assortiment exclusif de chocolats.

## LAPIN ET MAGICIEN

1



- Dès 2 ans

Où est le lapin ? Assis sur un bloc jaune, rouge ou bleu ? Regarde-t-il à travers le trou rond ou bien l'étoile ? Le lapin et magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants afin de leur permettre de découvrir le monde fascinant de la 3D.

## LES POULES ONT LA BOUGEOTTE

1



- Dès 6 ans

Les poules circulent dans la ferme en gloussant à la recherche de leurs œufs. Chaque poule veut couvrir son œuf mais ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît...

# JEUX DE DEDUCTION

## CODE NAMES

1



- Dès 12 ans

Jeu d'association d'idées dans lequel vous devez deviner ou faire deviner des noms de code. Pour retrouver les noms de code de votre équipe, écoutez bien votre espion...

## BANG

1

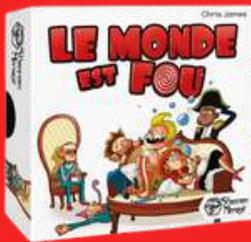


- Dès 10 ans

Un joueur est le shérif. Tout le monde le sait. Les autres joueurs sont soit ses adjoints, soit des hors-la-loi, soit un renégat. Mais ça, ils sont les seuls à le savoir. Le but du shérif et de ses adjoints est de descendre tous les hors-la-loi et le renégat

## LE MONDE EST FOU

1



- Dès 12 ans

Se croient-ils prisonniers d'une bouteille de vin ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? À vous de les interroger adroitement, faire les bonnes déductions et dresser le bon diagnostic !

## SUDOKU

1



- Dès 8 ans

Dans le Sudoku, les chiffres servent seulement à résoudre le puzzle. L'attraction pour ce jeu repose sur le fait que malgré des règles simples, le degré de difficulté des grilles est modulable

## MASTERMIND X2

1



- Dès 8 ans

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

## LE DETECTIVE

1



- Dès 8 ans

Seize suspects sont déterminés par quatre caractéristiques. 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.

# JEUX DE DEDUCTION

## UNLOCK HEROIC ADVENTURES

1



- Dès 10 ans

Les espaces rooms sont des salles dont vous devez échapper en moins de 60 secondes, Unlock vous fait vivre une expérience chez vous autour de la table.

## RUSHOUR

1



- Dès 8 ans

Comment faire sortir la petite voiture avec tous ces véhicules qui bloquent son issue ?

## CUAL ES CUAL ?

1



- Dès 6 ans

Sur la même version que le Qui est-ce

## ENIGMES MORTELLES

1



- Dès 18 ans

Retrouvez le meilleur de l'humanité et testez-vous avec vos amis sur les morts les plus stupides au monde !

## FLASHBACK ZOMBIE KIDS

1



- Dès 7 ans

Menez l'enquête dans l'univers de Zombie Kidz. Votre mission: déjouer les plans diaboliques des zombies !

# JEUX DE LOGIQUE

## ARCHELINO

1



- Dès 4 ans

Dans le jeu Archelino, chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche et c'est avec son sens logique que votre bout d'chou va placer les animaux.

## BAHUTS MALINS

1



- Dès 3 ans

Bahuts Malins est un jeu de réflexion évolutif qui suivra les progrès accomplis par votre enfant. Il considérera d'abord les camions en bois comme des jouets qu'il pourra remplir et déplacer.

## MONKEY BLOCKS

1



- Dès 3 ans

Ce jeu d'empilement défie l'équilibre et les lois de la gravité ! Ces blocs sont partiellement lestés et vous permettent de construire des structures impossibles à faire avec des blocs traditionnels

## CIRCUS

1



- Dès 5 ans

Découvrez où sont cachés les artistes de ce joli cirque. Chaque joueur doit trouver où sont placés les 4 personnages de son adversaire. Avant que celui-ci ne localise les siens. Ce jeu permet de développer le vocabulaire et l'esprit de déduction chez l'enfant.

## CARDLINE GLOBETROTTER

1



- Dès 7 ans

Dans cette nouvelle version globetrotter, vous êtes amenés à classer les pays selon la population, la superficie, le revenu ou la production de CO2. Pas toujours facile, mais très intéressant!

## PIXEL TANGRAM

1



- Dès 7 ans

Des cartes modèles avec des extraterrestres à reproduire grâce à des pièces de tailles identiques aux impressions différentes.

# JEUX DE LOGIQUE

## GRUYERE PARTY

1



- Dès 6 ans

Saurez-vous placer les morceaux de fromage magnétiques sur le plan de jeu de telle sorte que les têtes des souris apparaissent à travers les trous de la meule de gruyère ?

## KATAMINO

1



- Dès 5 ans

Faites entrer des pièces de formes différentes dans un espace restreint... Encore faut-il trouver la bonne combinaison ! Katamino fait appel aux dons naturels de réflexion et de manipulation de chacun.

## LOGIKVILLE

1



- Dès 4 ans

Descriptif Lapin, lapin... mais où vais-je donc mettre ce lapin rose ? Peut-être devrais-je appeler le plombier à la rescousse, mais c'est une vraie tortue, comme son animal... 84 énigmes " à difficulté variable

## PETIT ARCHITECTE

1

### 3D



- Dès 7 ans

Transformez des dessins 2D en objets 3D Petit Architecte est un petit jeu de construction pour apprendre les représentations en 3D dans l'espace grâce à des planchettes de bois.

## CAMELOT JR

1



- Dès 4 ans

Comment faire ? Ouvrez le livret. Choisissez une page. Mettez le jeu en place selon le modèle du livret. Emparez vous des escaliers indiqués. Disposez-les.

## PATRIX

1



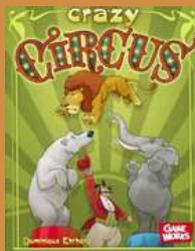
- Dès 7 ans

Jeu de logique et de positionnement où il faut être le premier à repositionner les anneaux selon le modèle de la carte défi. Les joueurs empilent leurs anneaux de manière identique sur une branche à une des extrémités du socle.

# JEUX DE LOGIQUE

## CRAZY CIRCUS

1



- Dès 8 ans

Le cirque cherche un nouveau dompteur mais seul le plus vif d'entre vous aura sa place sous le célèbre chapiteau .

## JACK ET LE

1

## HARICOT MAGIQUE



- Dès 7 ans

Rapportez le plus de sacs d'or possible, tour à tour, choisissez le nombre de dés que vous allez lancer.

## UNLOCK MYSTERY ADVENTURES

1



- Dès 3 ans

Unlock! est un système de jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes.

## TIPOVER

1



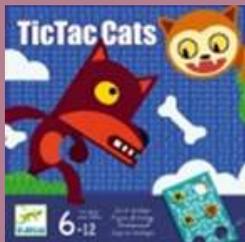
- Dès 5 ans

La figurine de Voltigeur doit retrouver le chemin jusqu'à la caisse rouge en marchant sur les éléments de jeu ou en les faisant basculer. Une caisse tombée à plat permet d'avoir accès à d'autres éléments. Pour gagner, il faut faire basculer les caisses, grimper les étages et atteindre la fameuse caisse rouge !

# JEUX DE STRATEGIE

## TIC TAC CATS

1



- Dès 6 ans

Une alternative au fameux jeu "Puissance 4".  
Alignez 4 animaux et remportez la partie!

## BATIK KID

1



- Dès 5 ans

Dans ce rafraîchissant jeu, il faut anticiper et faire preuve d'observation pour loger tout son monde. Car dès qu'un animal ne rentre pas complètement dans le bassin, c'est l'adversaire qui gagne !

## GOBLET KID

1



- Dès 5 ans

Les fantômes ne tiennent pas en place et sautent les uns au dessus des autres. Chaque couleur de fantômes veut s'installer sur le plateau pour faire un rang bien aligné : Les Goblets se déplacent et se mangent les uns les autres !

## DEFIS DE CHEVALIERS

1



- Dès 5 ans

Vous devrez affronter des monstres, des dragons, des sorcières et autres dangers! L'écuyer qui réussit à poser les plaquettes de paysages et à accomplir des actions chevaleresques est finalement déclaré vainqueur et adoubé chevalier!

## CHATEAU ROQUEFORT

1



- Dès 6 ans

Les souris voyagent dans la ville d'Appenzell à la recherche, sous les toits des maisons, des morceaux de fromages qu'elles collectionnent. Vous devez faire preuve d'astuce, et de prudence pour parvenir à réunir votre collection de fromages

## SPOUTNIK

1



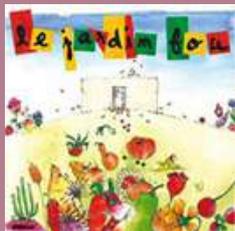
- Dès 7 ans

Dans ce jeu, chaque joueur, doit essayer d'être le dernier survivant sur le plateau, avec sa fusée colorée. A son tour, on doit déplacer sa fusée sur une planète adjacente puis retirer une planète non occupée.

# JEUX DE STRATEGIE

## LE JARDIN FOU

1



- Dès 6 ans

Soyez le premier à placer toutes vos plantations dans les onze parterres du jardin fou, en respectant les règles de placement et de répartition des fruits, légumes et fleurs.

## MAXI COURSE DES TORTUES

1



- Dès 5 ans

Les tortues sont rarement pressées, mais il leur arrive parfois de trouver une bonne raison de courir, par exemple pour atteindre au plus vite la délicieuse salade verte à l'autre bout du pré.

## MON PREMIER LABYRINTHE

1



- Dès 4 ans

Qui sera le plus malin et parviendra à se frayer un chemin jusqu'aux fabuleux trésors? Avec Mon Premier Labyrinthe, enfants se familiarisent avec le plus célèbre des jeux de chasse aux trésors.

## MASTERLINE

1



- Dès 7 ans

Masterline se veut être un jeu réfléchi, tout public, où le niveau de difficulté s'adapte aux joueurs. Expert ou Novice, Masterline vous offrira un vrai moment de divertissement

## MON PREMIER CARCASSONNE

1

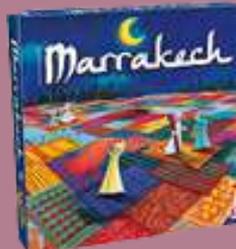


- Dès 4 ans

Les enfants construisent un paysage de fermes et de routes, sur lesquelles ils tentent de placer tous leurs personnages colorés.

## MARRAKECH

1



- Dès 6 ans

Marrakech est un jeu simple, amusant, beau, expliqué en quelques secondes, et auquel on joue et on rejoue sans se lasser, avec des joueurs de tous âges.

# JEUX DE STRATEGIE

## TRESOR EN VUE

1



- Dès 5 ans

Les enfants pirates découvrent une carte au trésor et parcourent îles et océan pour atteindre le butin convoité. Trésor en vue est un petit jeu très, très malin.

## VICTOR ET LE

1

## CHATEAU AUX 1000 MIROIRS



- Dès 6 ans

Il faut retrouver des objets perdus dans le château, objets représentés sur des cartes disposées tout autour du plateau et cachées.

## CARCASSONE PAR MONT ET PAR VAUX

1



- Dès 7 ans

Promenez-vous dans cette vaste campagne en parcourant les sentiers qui longent les vergers ainsi que les champs de blés et de tournesols.

## KINGDOMINO

1



- Dès 8 ans

Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de ce royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il en sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

## KANG-A-ROO

1



- Dès 4 ans

En voyage dans le bush australien, collectionne les kangourous de toutes les couleurs ! Mais attention : les autres joueurs peuvent vite te piquer tes kangourous si tu n'as pas la bonne carte en main

## TRIO MONSTERS

1



- Dès 6 ans

Des monstres en pagaille à regrouper par couleur pour pouvoir les attraper ! Pas aussi facile qu'il n'y paraît ! Un jeu de stratégie monstrueuse.

# JEUX DE STRATEGIE

## QUORIDOR KID

1



- Dès 5 ans

Des souris colorées et ventruës, des fromages à croquer, des barrières à contourner: Quoridor kid est un jeu tout en bois.

## NOE

1



- Dès 7 ans

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.

## NIAGARA

1



- Dès 6 ans

Les chercheurs de diamants se lancent à grand péril sur le fleuve Niagara pour découvrir de belles pépites, mais la concurrence est rude! A bord de canoës, il faudra récupérer des pierres précieuses.

## AWALE

1



- Dès 6 ans

Les règles de l'Awalé sont simples et le jeu est vraiment très facile à apprendre. Par contre, les stratégies à mettre en œuvre pour vaincre sont redoutables !

## KARUBA

1



- Dès 8 ans

Enfin ! Après un long voyage en bateau, vous arrivez enfin sur l'île de Karuba et pouvez vous lancer à la recherche des trésors cachés...

## PLUS 4

1



- Dès 7 ans

À chaque tour de jeu, un pion est placé dans une des 4 colonnes crantées de la grille. Au lieu de tomber au fond, le pion, retenu par les crans, ne peut descendre que d'un étage.

# JEUX DE STRATEGIE

## CAPPUCCINO

1

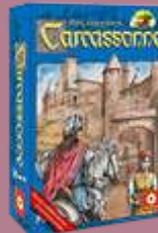


- Dès 9 ans

On positionne tous les gobelets sur la table au hasard, les uns à côté des autres de manière à ce que les côtés se touchent. Chaque joueur à son tour prend un gobelet ou une pile de gobelets de sa couleur et la place sur un gobelet ou une pile adjacente.

## CARCASSONNE

1

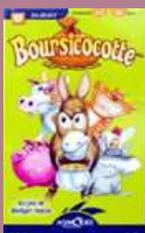


- Dès 7 ans

Les remparts de Carcassonne ont inspiré les allemands, créateurs de ce jeu qui a remporté depuis toutes les principales récompenses du monde du jeu de société.

## BOURSIKOCOTTE

1



- Dès 10 ans

Sur la foire aux bestiaux, négociez vos bêtes au 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.

## CHABYRINTHE

1



- Dès 8 ans

Chabyrinthe, un challenge pour les vrais chats de gouttière ! Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ?

## GROUILLE GRENOUILLE

1



- Dès 7 ans

Grouille Grenouille se classe dans la catégorie des jeux de course et de blocage et est officiellement accessible dès 7 ans. Mais ne vous y trompez pas: derrière une esthétique magnifique mais d'apparence enfantine se cache une mécanique de jeu d'une grande subtilité.

## CARCASSONNE

### MAYFLOWER

1



- Dès 8 ans

Une nouvelle variante de Carcassonne où les joueurs vont devoir incarner les colons de la conquête de l'Ouest ! Celui qui découvre les meilleurs paysages avec le convoi et sait le mieux positionner ses colons gagne.

# JEUX DE STRATEGIE

## CIR KIS

1



- Dès 8 ans

Cir Kis développe l'observation, le sens tactique et le goût de la stratégie. But du jeu : Pour gagner, il faut marquer 40 points en complétant les cercles et les étoiles sur le plateau avec des pièces de formes différentes.

## LA GUERRE DES MOUTONS

1



- Dès 10 ans

Construisez le plus grand enclos de moutons, en évitant les loups! Chaque joueur est le berger d'un troupeau de moutons de la même couleur. L'objectif est de construire puis de fermer un enclos contenant le plus grand nombre de moutons de sa couleur.

## PINGOUINS

1



- Dès 8 ans

: La banquise se craquèle ! Attrapez autant de poissons que possible avant qu'elle ne disparaisse. Si vous ne le faites pas, d'autres le feront pour vous.

## COLORETTO

1



- Dès 8 ans

Piocher ou ramasser, tel sera votre dilemme ! Chaque joueur à son tour a le choix entre prendre l'une des rangées de cartes se trouvant sur la table et en placer les cartes devant lui, ou piocher une carte et l'ajouter à une rangée, aucune rangée ne pouvant dépasser trois cartes.

## JISHAKU

1

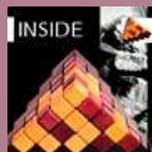


- Dès 8 ans

Chaque joueur à son tour pose un aimant dans une alvéole du plateau. Chaque aimant a un pôle qui attire et un pôle qui repousse. Il faut en tenir compte pour savoir comment poser son aimant!

## INSIDE

1



- Dès 8 ans

Les joueurs édifient ensemble une pyramide de blocs de bois clairs et foncés. Jouez avec clairvoyance pour placer vous même quelques blocs de la couleur adverse... Une fois la pyramide achevée, pour en être l'architecte en chef, votre couleur doit dominer sur au moins 3 faces de l'édifice!

# JEUX DE STRATEGIE

## TYRANNOSAURUS REX

1



- Dès 6 ans

Une aventure palpitante dans le monde des dinosaures. Le but est de les déplacer du désert à leur maison le plus vite possible.

## RECETTE DE SORCIERES

1



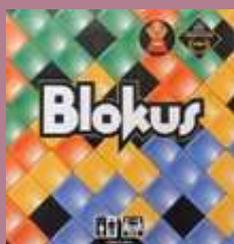
- Dès 6 ans

Chaque joueur contribue à réaliser la recette de sorcière en ajoutant des cartes ingrédients mais attention à ne pas se faire prendre...

Si vous ne mettez pas le bon ingrédient et que l'on vous traite de "menteur" vous ramasserez toutes les cartes !

## BLOKUS

1



- Dès 8 ans

Blokus est un jeu étonnant. Bien que stratégique, il plaît rapidement à tous les publics. Il faudra placer des petits carrés translucides en fonctions de règles précises.

## CUBULUS

1



- Dès 8 ans

Jeu abstrait mais surtout addictif pour tous les amateurs du genre, Cubulus a un objectif simple : être le premier à former un carré à sa couleur. À la fois d'une grande qualité visuelle et tactile, Cubulus attire immédiatement le regard et les doigts.

## WASABI

1



- Dès 8 ans

Vous débarrasser de vos dés ! Des cartes vont vous y aider, mais pour les utiliser il vous faudra obtenir les bonnes figures avec les dés. Par conséquent moins vous aurez de dés, plus il sera difficile de vous en débarrasser.

## WAPI

1



- Dès 8 ans

Associez chance et calcul pour acquérir le plus gros trésor. Wapi est un jeu de collection basé sur un peu de tactique et beaucoup de hasard. Chacun dispose de trois totems qu'il va devoir poser au bon moment pour marquer le plus de points possibles.

# JEUX DE STRATEGIE

## DOJO



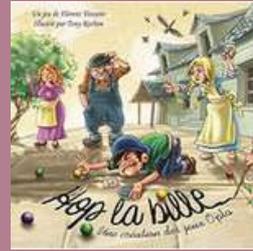
1

- Dès 8 ans

Chaque joueur, à la tête de son Dojo, va devoir tout faire pour en préserver la réputation. Pour y parvenir, il faudra y attirer les disciples les plus prometteurs, quitte à les subtiliser à ses adversaires.

## HOP LA BILLE

1



- Dès 6 ans

Les cartes sont sur la table, nos billes judicieusement disposées dans la cour de récré. L'œil est vif et les doigts bien dégourdi.

## DRAGOMINO

1



- Dès 5 ans

Parcourez de nouveaux paysages à la recherche de fabuleux dragons !

Visitez les lieux en choisissant un domino.

Ajoutez le domino à votre zone d'exploitation.

Découvrez des bébés dragons ou de simples coquilles d'œufs quand connectant des paysages identiques.

## YAKAJOU

1



- Dès 10 ans

Identique au jeu d'échec.

## ROBOTORY

1



- Dès 10 ans

Le jeu réserve souvent des rebondissements, car construire un chemin façon "Petit Poucet" n'est pas simple quand votre adversaire a décidé de vous bloquer ou partir dans une autre direction. Le robot rouge joue le trouble fête en passant à travers tout, mangeant toutes les pastilles qu'il rencontre.

## REGATTA GEANT

1



- Dès 5 ans

A la barre de votre voilier en bois, soyez le premier à faire le tour du parcours balisé par de jolies bouées. Vous avez 5 cartes en main.

# JEUX DE STRATEGIE

## BACKGAMMON

1



- Dès 6 ans

Le but est de déplacer ses pions pour les amener dans son jan intérieur, puis de les sortir.

## BATAILLE NAVALE



- Dès 6 ans

Grand classique, confrontation entre deux joueurs et celui qui fera couler tous les navires de la flotte adverse avant que l'autre partie ne le fasse en ressortira grand vainqueur.

## AKROPOLIS

1



- Dès 8 ans

Akropolis est un jeu de stratégie simple avec des éléments en 3D, où vous devrez gagner du prestige en construisant les meilleures cités

## SKYJO

1



- Dès 8 ans

Jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif

## SEQUENCE

1



- Dès 7 ans

Sequence est un jeu passionnant dont plusieurs millions d'exemplaires se sont déjà écoulés de part le monde !

# JEUX DE MEMOIRE

## AFFAIRE DE FLAIR

1



- Dès 5 ans

Affaire de flair est un jeu d'habileté pour enfant. Chaque joueur, à son tour, s'équipe d'un groin magnétique, avec lequel il va essayer, sans les mains, de récupérer un maximum de truffes, et peut-être même la truffe dorée.

## 1 2 3 J'ARRIVE

1



- Dès 5 ans

Chaque joueur à son tour retourne 5 cartes enfant, les aligne devant lui et mémorise les caractéristiques pendant que le sablier s'écoule.

## CACHE TOMATE

1



- Dès 6 ans

Sept objets sont cachés, un dans chaque catégorie. Un jeu bien énervant pour les adultes que leurs enfants battent évidemment à plate couture.

## BUMBA MEMO

1

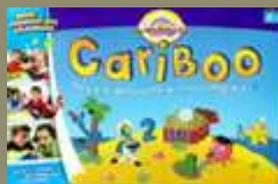


- Dès 3 ans

Jeu classique de memory avec des dessins colorés pour les plus jeunes.

## CARIBO

1



- Dès 3 ans

Le but est d'ouvrir des cases, dans l'espoir d'y découvrir une grosse boule fluorescente, que l'on introduira dans un compartiment spécial.

Lorsque la dernière boule sera introduite, le coffre au trésor s'ouvrira, et on verra apparaître un splendide joyau.

## COCO CRAZY X2

1



- Dès 7 ans

Trouver 6 singes de couleurs différentes cachés dans des noix de coco qui changent de place à tout bout de champ, ce n'est pas facile, mais c'est vraiment drôle !

# JEUX DE MEMOIRE

## CORTEX CHALLENGE

1



- Dès 8 ans

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.

## INSPECTEUR LAPINO

1



- Dès 6 ans

Inspecteur Lapinou est un jeu de parcours tactique et de mémoire pour jeunes enfants dans lequel les joueurs dirigent une équipe de lapins à la recherche de voleurs cachés dans des buissons.

## LE PETIT MARCO

1



- Dès 4 ans

Un petit jeu très original pour faire découvrir aux enfants les différentes maisons d'un pays à l'autre. Memory, Mistigri et petit Marco Le Petit Marco est un jeu instructif car il va sensibiliser les enfants aux différents types d'habitats et de culture dans le monde.

## LE JARDIN ECHANTE DE LA FEE CLOCHETTE

1



- Dès 5 ans

Clochette et ses amies les fées ne peuvent accéder à la Fontaine Magique que par le Pont aux Papillons tournant, pour y puiser des gouttes d'eau.

## L'ESCALIER HANTE

1



- Dès 4 ans

Au sommet des marches du vieil escalier du château, somnole un très vieux fantôme. Des enfants très téméraires ont décidé de gravir cet immense escalier pour être le premier à effrayer ce fantôme avec un grand "BOUUUUH!".

## LE LABYRINTHE MAGIQUE

1



- Dès 6 ans

Les jeunes magiciens se déplacent dans un château aux murs invisibles! Qui sera le plus rapide à mémoriser la position des murs invisibles et à se frayer un chemin pour récolter 5 objets répartis dans le château?

# JEUX DE MEMOIRE

## LITTLE MEMO

1



- Dès 2 ans

Les animaux sont dans le pré mais l'un d'entre eux est caché derrière le buisson. Mais lequel ?

## LOS MAMPFOS

1



- Dès 6 ans

Trois ânes trottent joyeusement sur la piste autour du moulin. Différentes cartes permettent aux joueurs de nourrir ces bourricots avec des flocons d'avoine de différentes couleurs. Les joueurs doivent alors mémoriser les couleurs ingurgitées par les bourriques

## MES 1 ER JEUX :

1

## LE BAIN DE TREMPETTE



- Dès 2 ans

Le lapin s'amuse dans la baignoire en compagnie de ses deux canards. Plouf, ses jouets disparaissent dans son bain moussant. Où le seau, la baleine et le bateau sont-ils passés ?

## PIMPON LA POLICE

1



- Dès 4 ans

Différents malfaiteurs se sont cachés dans les neuf bâtiments. Mais où se trouve maintenant le malfaiteur recherché ? Les joueurs essaient de se rappeler quels malfaiteurs ils ont vu et où ils les ont vus afin de leur barrer le chemin au moment décisif et de les arrêter

## MA 1ERE SELECTION

1

## DE JEUX : MON PAYS

## MAGIQUE



- Dès 2 ans

Loto d'images, jeu avec des dés multicolores, jeu de mémoire, domino, jeu d'empilement, jeu d'observation et beaucoup d'autres.

## PIQUE PLUME

1



- Dès 4 ans

Pique Plume est un jeu de mémoire extraordinaire. On ne peut pas vraiment dire qu'il soit décoiffant, ce serait plutôt l'inverse ! Vous n'avez pas d'enfant ? Dépêchez-vous d'en acheter ou d'en louer !

# JEUX DE MEMOIRE

## TOP SECRET

1



- Dès 10 ans

16 valises sont disséminées de par le monde. Vous connaissez le contenu de 4 de ces valises : 1 secret, 3 secrets, 5 secrets, et 1 bombe. En fait, tous les joueurs connaissent le contenu de 4 valises identiques aux vôtres.

## TURLUTUTU

1

## CHAPEAUX POINTUS



- Dès 4 ans

Qui arrivera en premier à la fête des sorcières ? Et surtout, souviens toi que tous tes concurrents veulent de précéder... Turlututu fait partie des meilleurs jeux de mémoire contemporains ciblant principalement les enfants entre trois et huit ans.

## RONDO MEMO

1



- Dès 2 ans

Les enfants prendront plaisir dans cette nouvelle façon de jouer au mémo en plaçant les pièces afin qu'elles prennent l'aspect d'un cercle. Parce que les tous petits ont eux aussi envie d'apprendre tout en s'amusant.

## COUADSOUS

1



- Dès 2 ans

On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier.

## BABA YAGA

1



- Dès 6 ans

Vous êtes tombés entre les mains de Baba Yaga ! Malgré tout, vous avez réussi à vous enfuir de sa demeure. C'est alors que la sorcière s'est lancée à votre poursuite à bord de son chaudron magique!

## PETITS MAGICIENS

1



- Dès 4 ans

Le grand magicien Merlin teste ces apprentis sorciers. Le tour de magie n'est pas facile à réaliser : un animal est caché sous chacun des 9 chapeaux. Merlin indique quel animal il faut faire apparaître.

# JEUX DE MEMOIRE

## LA CHASSE AUX GIGAMONS

1



- Dès 5 ans

Seras-tu assez perspicace pour attraper plus de Gigamons que tes adversaires et ainsi devenir un puissant Elemage ? Trouve et assemble les paires d'Elemons pour attraper un maximum de Gigamons.

## LA CHANSON DES PETITS COCHONS

1



- Dès 4 ans

Posé au milieu d'un parcours qui rejoint un enclos, chaque participant va soulever une des figurines de cochonnet pour entendre s'il chante le couplet de la comptine dans le bon ordre. Pour chaque bon couplet découvert, le joueur avance d'une case.

## MEMO SILHOUETTE

1



- Dès 3 ans

Les enfants doivent retrouver des paires constituées d'un animal et de son ombre.

## MES 1ER JEUX:

1

## MEMO TISSU CHANTIER



- Dès 2 ans

Spécialement conçu pour les plus jeunes, ce jeu est agréable à manipuler. On pourra ensuite introduire le jeu de mémo, avec dans un premier temps seulement quelques paires.

## MES 1ER JEUX : MA JOURNEE

1



- Dès 2 ans

Au départ les enfants peuvent simplement ordonner les plaquettes en ordre chronologique, en s'aidant des repères de couleur. Dans un deuxième temps ils pourront le faire sous forme de jeu de mémoire.

## 1ER JEUX: PLUS TARD JE SERAI

1



- Dès 2 ans

Un adorable jeu de mémoire et un jeu tactile sur les métiers. Avec de nombreux conseils pour favoriser le développement de l'enfant de façon ludique.

# JEUX DE MEMOIRE

## LOLA ET THEO LES ANIMAUX

1



- Dès 3 ans

Jeu de mémoire autour des animaux classés par catégories (ferme, domestique...)

## FORT COMME UN DRAGON!

1



- Dès 5 ans

Tout le monde sait que les dragons sont très forts. Mais il leur faut aussi une bonne mémoire ! Chaque case du parcours est marquée d'une salamandre, d'une araignée, d'un dragon ou d'une chauve-souris.

## CAROLINE LA CHENILLE

1



- Dès 3 ans

Jeu de mémoire original! On mélange la chenille et on la laisse tomber sur la table. Elle indique 4 couleurs qu'il faut retrouver dans l'ordre en retournant 4 cartes.

## FROGGY

1



- Dès 4 ans

Froggy est un très joli jeu en bois où se mêlent un peu de stratégie et beaucoup de mémoire. A partir d'un jeu classique de mémo, le jeu est agrémenté par la possibilité de « miser » sur sa mémoire

## GARY GOUDA

1

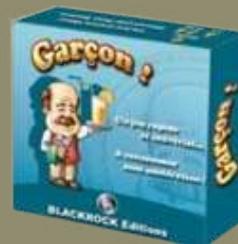


- Dès 4 ans

La petite souris Gary chasse le fromage et aucun morceau n'est à l'abri sur son passage. Mais chaque fois que Gary récupère un morceau de fromage, elle grossit et risque de restée coincée dans les portes de la maison.

## GARÇON

1



- Dès 7 ans

Qui n'a jamais essayer de se prendre pour un serveur dans un café, histoire d'arrondir ses fins de mois ?

# JEUX DE MEMOIRE

## MEMOARRR !!

1



- Dès 8 ans

Votre équipage a débarqué sur l'île de Capitaine Goldfish pour lui prendre son trésor. Mais les choses ne sont pas si simples. Non seulement l'île grouille d'animaux en tous genres mais aussi le volcan est entré en éruption.

## L'EMPEREUR

1



- Dès 8 ans

Votre manchot doit quitter la colonie pour aller se nourrir à l'océan, puis revenir parmi les siens. Votre instinct vous guidera pour choisir le bon chemin, éviter le blizzard et profiter de l'aide des autres.

## LE PETIT POUCKET

1



- Dès 6 ans

Il fait encore nuit lorsque vous vous enfuyez de la demeure de l'Ogre. Pour regagner la chaumière de vos parents, il faudra traverser la forêt en retrouvant votre chemin dans le noir grâce aux arbres.

## JEU DU MEMORY

1

### LA FERME



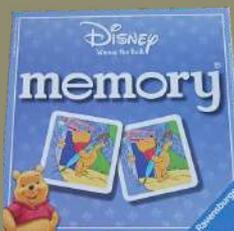
- Dès 3 ans

Développez le sens de l'observation et la mémoire de votre enfant grâce à l'incantable jeu de société memory sur le thème des animaux de la ferme.

## JEU DU MEMORY

1

### DISNEY WINNIE THE POOH



- Dès 4 ans

Jeu de mémoire sur le thème Disney Winnie l'Ourson.

## BRAIN BOX DES

1

### TOUT PETITS



- Dès 4 ans

# JEUX D'OBSERVATION

## BONJOUR ROBERT

1



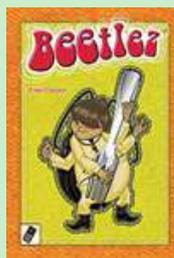
- Dès 6 ans

Le jeu, bien que destiné aux enfants, rencontre un grand succès auprès de ceux qui ont su rester jeunes.

Chaque fois qu'une carte apparaît, tous les joueurs doivent faire un geste, dire une phrase etc. ou ne rien faire.

## BEETLEZ

1



- Dès 5 ans

BeetleZ est un jeu de rapidité et d'observation dans la lignée du Jungle Speed. Les joueurs incarnent des cafards qui vont essayer d'aller grappiller de la nourriture en profitant de l'obscurité tout en évitant d'être visible lorsque la lumière s'allume.

## CRAZYCUPS

1



- Dès 6 ans

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq 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.

## BOBBY SITTER

1



- Dès 6 ans

La vie d'un chien de berger n'est pas facile.... Alors soyez le plus rapide pour rentrer vos moutons pendant que le loup n'est pas là ! Mais agissez seulement quand c'est utile...Sinon un de vos moutons risque de se faire attraper !

## BROUHAHA

1



- Dès 6 ans

Les cartes sont distribuées aux joueurs qui vont simultanément avancer une carte cachée devant eux et imiter le cri de l'animal. Dès que deux joueurs pensent avoir le même animal, ils tapent au centre de la table pour gagner leur carte.

## BONJOUR MEDOR

1



- Dès 5 ans

Les 4 cartes Médor sont associées à 4 gestes, dès qu'une carte Médor est posée, tous les joueurs effectuent le geste. Celui qui se trompe, ramasse toutes les cartes de la pioche. Mais attention, d'autres chiens sont présents dans le jeu.

# JEUX D'OBSERVATION

## CAPITAINE LONGUE VUE

1



- Dès 5 ans

Trésor à bâbord ! Que vient de découvrir le capitaine longue vue ? De l'or, des bijoux ou du rhum ? Peu importe, avec son regard perçant de vieux pirate, rien ne lui échappe ! Il alerte tout de suite ses matelots.

## COLOR ADDICT

1



- Dès 7 ans

110 cartes sur lesquelles sont inscrits des noms de couleur (mais pas forcément dans la couleur de leur nom). C'est d'ailleurs sur ce principe que repose tout le concept du jeu. Il s'agit en fait de la difficulté qu'entraîne le fait de devoir nommer une couleur.

## LITTLE OBSERVATION

1



- Dès 2 ans

De petits papillons virevoltent dans le jardin. Qui sera le plus observateur et attrapera le papillon correspondant à la combinaison de dés ?

## BLITZ

1



- Dès 10 ans

Chacun son tour, chaque joueur tire une carte et la place devant lui. Si un symbole identique entre deux cartes apparaît alors Blitz, c'est le duel ! Pour l'emporter, vous devez trouver en premier un mot en rapport avec le thème de la carte de votre adversaire.

## DROLE DE CLOWN

1



- Dès 5 ans

Il a toujours du mal à choisir parmi tous ses tee-shirts rayés. Tantôt il penche pour les rayures rouges en haut, tantôt pour les rayures vertes en bas, mais finalement, il préfère mélanger toute les couleurs.

## SPEED

1



- Dès 6 ans

Les deux joueurs jouent en même temps et doivent se débarrasser de toutes leurs cartes le plus vite possible en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : forme, couleur, nombre.

# JEUX D'OBSERVATION

## DOOBLE KID

1



- Dès 4 ans

Pour gagner, trouvez-le plus vite que vos camarades. Comme son grand frère Dobble, Dobble Kids propose cinq mini-jeux utilisant ce principe de départ. Trois sont inspirés de Dobble, deux sont spécialement conçus pour cette version destinée aux enfants.

## DOBBLE CHRONO

1



- Dès 6 ans

Avec le jeu Dobble Chrono, tout le monde joue en même temps et les parties sont courtes. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même.

## HALLI GALLI JUNIOR

1



- Dès 4 ans

Tous les yeux scrutent les piles de cartes qui se forment sur la table. Dès que 5 fruits identiques (ou 2 clowns dans la version junior) apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la clochette pour ramasser toutes les cartes.

## HALLI GALLI

1



- Dès 6 ans

Une grande macédoine de fruit avec bananes, fraises, citrons et pruneaux. Chaque joueur change à son tour ce mélange, mais attention : dès qu'il y a 5 fruits identiques visibles sur la table, on doit sonner... Et le plus rapide gagne les cartes posées !

## JUNGLE SPEED

1



- Dès 7 ans

Chaque joueur possédant en face de lui une pioche face cachée, va devoir retourner rapidement la première carte de celle-ci pour la rendre visible à tous. Sur ces cartes apparaissent des motifs géométriques colorés et étranges venus d'ailleurs.



## JUNGLE SPEED ROUGE

1

- Dès 7 ans

Chaque joueur possédant en face de lui une pioche face cachée, va devoir retourner rapidement la première carte de celle-ci pour la rendre visible à tous. Sur ces cartes apparaissent des motifs géométriques colorés et étranges venus d'ailleurs. Dès que deux joueurs s'aperçoivent qu'ils ont devant eux le même signe, ils doivent se saisir d'un Totem situé au centre de la table.

# JEUX D'OBSERVATION

## COLOR DOUDOUS

1



- Dès 4 ans

Premier jeu de stratégie basée sur les couleurs et les formes. Trois animaux identiques ou trois animaux de la même couleur et c'est gagné !

## CAPITAINE LONGUE VUE

1



- Dès 5 ans

Trésor à bâbord !" Que vient de découvrir le capitaine Longue-vue ? De l'or, des bijoux ou du rhum ? Peu importe, avec son regard perçant de vieux pirate, rien ne lui échappe !

## COLORI

1



- Dès 5 ans

2 planches illustrées présentent 12 objets différents. Un et un seul objet est commun aux 2 planches : le premier qui le trouve et le nomme gagne l'un des 2 tableaux.

## CHARLIE QUAK

1



- Dès 6 ans

Nous avons des cartes avec des grenouilles représentées; des grenouilles en plastique qui seront placées au centre de la table et un dé. Une fois que les joueurs connaissent le nombre indiqué par le dé, alors ceux-ci doivent attraper rapidement la bonne grenouille de couleur et la poser sur la carte correspondante.

## CANDY

1



- Dès 4 ans

Chaque bonbon est coloré avec une, deux ou trois couleurs.

Le but du jeu est de s'emparer du bonbon correspondant aux trois couleurs obtenues sur les dés. Et surtout de s'en emparer le premier !

## CERCHE ET TROUVE DANS LA JUNGLE

1



- Dès 3 ans

Tels de petits explorateurs, les joueurs doivent retrouver dans la grande fresque de la jungle, le détail qu'ils ont préalablement pioché. Celui qui a l'œil le plus affûté a gagné.

# JEUX D'OBSERVATION

## LE PETIT LYNX DISNEY

1



- Dès 4 ans

Voici un fameux jeu LYNX classique avec les personnages de Disney les plus connus.

## LE CHAT ET LES SOURIS

1



- Dès 3 ans

Catch the mouse est un jeu de réaction amusant où on joue à tour de rôle le chat et les souris. Pour gagner, on a besoin de concentration, d'un peu de chance et de bons réflexes.

## LE LOTO DES CHAUSSURES

1



- Dès 3 ans

Les personnages des plus beaux contes traditionnels attendent de retrouver leurs chaussures dans ce jeu de loto indémodable et rapide dans lequel sens de l'observation et concentration sont au rendez-vous. Idéal avant de lire l'histoire du soir !

## LE PETIT LYNX

1



- Dès 2 ans

Etre le plus rapide à former des paires, savoir associer 2 images.

## RING UP

1



- Dès 5 ans

Rings Up! vous propose plus de 50 défis originaux pour affronter vos amis. Chacun vous demandera rapidité, observation et agilité pour être le meilleur.

## L'OURS AUX DEVINETTES

1



- Dès 3 ans

Un jeu d'observation dans une toute petite boîte pour les enfants dès 3 ans, dans lequel vous allez tenter d'être le roi des devinettes. De quoi apprendre les couleurs tout en s'amusant.

# JEUX D'OBSERVATION

## PIPPO

1



- Dès 4 ans

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs.

## TOUS AU POTAGER

1

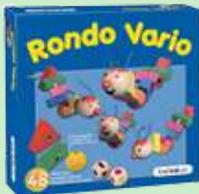


- Dès 5 ans

Le but est de créer un maximum de potagers composés de 7 rangées de fruits et légumes différents, en associant 2 cartes, l'une représentant 5 rangées de fruits et légumes et l'autre les 2 complémentaires.

## RONDO VARIO

1



- Dès 3 ans

Les chenilles sont coquettes, c'est bien connu. Le but du jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de forme et de couleur parmi les différentes pièces de bois pour habiller sa chenille.

## PHOTO MYSTERE

1

### JUNIOR



- Dès 3 ans

Qui devinera la bonne image ? Une à une on place chaque carte sur le photo-box, on tourne la manivelle et l'image tourbillonne. Chacun essaiera d'être le plus rapide à reconnaître l'image qui s'y cache...

## SUPER SIMON

1



- Dès 6 ans

Le jeu comporte 3 façons de jouer. Dans la première, "Simon Dit", il faut répéter une séquence de signaux, que Simon émet, de plus en plus longue. Dans la seconde, il faut créer une séquence de signaux de plus en plus longue.

## PICTUREKA ACTION

1



- Dès 6 ans

Installez le tapis de jeu géant et piochez une carte pour connaître votre défi. Vous devrez : - retrouver un élément précis du jeu à partir de la carte - replacer le morceau de plateau représenté sur la carte au bon endroit - Retrouver un élément précis du jeu à partir du mime de votre coéquipier...

# JEUX D'OBSERVATION

## PIPPO

1



- Dès 4 ans

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. A chaque tour on retourne une carte qui présente 4 animaux dans 4 couleurs.

## TOUS AU POTAGER

1

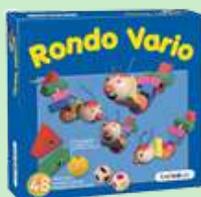


- Dès 5 ans

Le but est de créer un maximum de potagers composés de 7 rangées de fruits et légumes différents, en associant 2 cartes, l'une représentant 5 rangées de fruits et légumes et l'autre les 2 complémentaires.

## RONDO VARIO

1



- Dès 3 ans

Les chenilles sont coquettes, c'est bien connu. Le but du jeu consiste à retrouver le plus rapidement possible la bonne combinaison de forme et de couleur parmi les différentes pièces de bois pour habiller sa chenille.

## PHOTO MYSTERE JUNIOR

1



- Dès 3 ans

Qui devinera la bonne image ? Une à une on place chaque carte sur le photo-box, on tourne la manivelle et l'image tourbillonne. Chacun essaiera d'être le plus rapide à reconnaître l'image qui s'y cache...

## SUPER SIMON

1



- Dès 6 ans

Le jeu comporte 3 façons de jouer. Dans la première, "Simon Dit", il faut répéter une séquence de signaux, que Simon émet, de plus en plus longue. Dans la seconde, il faut créer une séquence de signaux de plus en plus longue.

## PICTUREKA ACTION

1



- Dès 6 ans

Installez le tapis de jeu géant et piochez une carte pour connaître votre défi. Vous devrez : - retrouver un élément précis du jeu à partir de la carte - replacer le morceau de plateau représenté sur la carte au bon endroit - Retrouver un élément précis du jeu à partir du mime de votre coéquipier...

# JEUX D'OBSERVATION

## OU EST CHARLIE ?

1



- Dès 5 ans

Ouvrez l'œil et soyez le plus rapide à trouver Charlie dans des ambiances les plus folles ! - 2 variantes de jeu différentes, il s'agit à chaque fois de découvrir des détails sur le plateau avant ses adversaires !

## RAPIDO MEMO

1



- Dès 3 ans

Il fait froid, Théo le petit Ours porte une cagoule violette à étoiles, un pull orange avec une étoile blanche, et des collants verts ! Le plus rapide à s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue décrite gagne la carte.

## TAMBUZI L'ECLAIR

1

## FRAPPERA LE DERNIER



- Dès 6 ans

Avec Tambuzi, on retrouve le principe bien connu de la "chaise musicale". Au son du tambour africain (buzzer bongo), les animaux se baladent autour du plateau. Lorsque l'orage éclate il y aura toujours un malheureux qui n'aura pas abriter et qui sevrera donc écarté.

## PIZZA EXPRESS

1



- Dès 6 ans

Jeu amusant où il faut préparer des pizza rapidement à partir de commandes. Ce jeu fait appel à la discrimination visuelle, la rapidité et la mémoire.

## CLIC CLAC

1



- Dès 4 ans

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

Clac Clac ! est un jeu d'observation et de rapidité rigolo basé sur des petits disques aimantés qu'il va falloir empiler rapidement dans votre main.

## RAFLE DE

1

## CHAUSSETTES



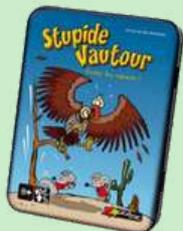
- Dès 4 ans

Dans l'armoire, tout est sens dessus dessous : le monstre aux chaussettes a tout retourné ! Les joueurs essayent tous en même temps de trouver des paires de chaussettes assorties dans l'énorme tas de chaussettes. Mais ce n'est pas très facile parce que les chaussettes se ressemblent toutes.

# JEUX D'OBSERVATION

## STUPIDE VAUTOUR

1



- Dès 8 ans

Stupide Vautour est un jeu de cartes mêlant enchères, mémoire et prise de risque. Dans le jeu Stupide Vautour, il va vous falloir utiliser la bonne carte au bon moment. Alors faites marcher votre mémoire et soyez audacieux.

## PANIC LAB

1



- Dès 8 ans

Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire à laisser s'échapper l'Amibe et à quoi il ressemble.



## ZIG ZAG

1

- Dès 8 ans

De gentilles petites créatures ont envahi la terre, et lorsqu'elle se retrouvent par groupe de 4, elles déclenchent chez l'humain d'étranges symptômes... Formez des équipes. Choisissez deux signes secrets et discrets. Récupérez vite les cartes qu'il vous faut.

Une fois votre combinaison créée avant vos adversaires, faites-le savoir à votre équipier d'un signe discret pour qu'il puisse l'annoncer à haute voix.



## BAZAR BIZARRE

1

- Dès 8 ans

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. Regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître. Aidez-le à identifier rapidement la bonne réponse.

## PIT

1



- Dès 8 ans

La sonnette vient de retentir, le marché est lancé ! Tous les joueurs échangent leurs cartes pour constituer une famille et gagner le plus de point. Rapidité et observation sont les atouts de la victoire ! Est-ce bien sérieux ?

## FOSSILES ET EMPREINTES

1



- Dès 9 ans

Le jeu propose de nombreuses activités à réaliser à la maison ou en plein air. Les fiches illustrées proposent des expériences et des activités hautement éducatives, pour découvrir pas à pas les mystères de l'évolution sur notre planète.

# JEUX D'OBSERVATION

## CLOUDS

1



- Dès 4 ans

Retrouver les plus vite possible, des animaux ou des objets parmi les nuages. Seul problème, les nuages ont été coupés en deux, il faudra donc associer les deux moitiés correspondantes à la forme que vous souhaitez reconstituer.

## GOBBIT

1



- Dès 7 ans

Au beau milieu de l'île de Gobbit, serpents, caméléons, et mouchtikis se livrent une bataille sans merci ! Tantôt proie, tantôt prédateur, il vous faudra vite vous habituer aux règles de la jungle ! Alors gardez votre dsang froid sans quoi c'est vous qui serez mangé.

## TACO-CHAT BOUC CHEESE PIZZA

- Dès 8 ans

1



Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateur et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes. La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité, ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défusse.

## QUICKLY

1



- Dès 8 ans

Tous les joueurs jouent en même temps. Sois le plus concentré et réactif pour trouver, en premier, la bonne réponse.

## MINI MATCH

- Dès 3 ans

1



Il faut être vif et rester concentré ! Le premier qui trouve sur la grande carte "Méli-mélo" un élément de son jeu, abat sa carte vite, vite ! Mais si le joueur se trompe, il aura une pénalité ! Le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses cartes gagne la partie.

## PANICOZOO

1



- Dès 6 ans

Un petit jeu qui devient de plus en plus rapide et fait de plus en plus appel à la mémoire. Un jeu très exigeant en observation

# JEUX D'OBSERVATION

## LE JEU DES NAINS

1



- Dès 7 ans

Le but est de trouver le lutin dont les couleurs correspondent à un lancer de trois dés colorés : six lutins portent une seule couleur, trente portent deux couleurs et vingt ont des vêtements de trois couleurs différentes.

## MYSTERAX

1



- Dès 4 ans

Un jeu d'observation et de rapidité pour les enfants de 4 à 12 ans.

## TWIN IT

1



- Dès 4 ans

Soyez le plus rapide pour trouver les paires de motifs qui s'étaient sous vos yeux... Êtes-vous prêt à en voir de toutes les couleurs ?

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## A DOS DE CHAMEAU 1



- Dès 6 ans

Avec vos chameaux, vous essayez d'arriver le plus vite possible à l'oasis. En avançant sur le parcours, vous devrez bien réfléchir avant de poser vos cartes pour que vos chameaux aient de l'avance sur ceux des autres joueurs.

## ADJUGE VENDU 1



- Dès 7 ans

Votre mission : devenir le collectionneur le plus riche avant la fermeture de la salle des ventes ! Pour y parvenir, dénichiez des objets rares, les plus insolites les uns que les autres. Attention, selon les parties, les objets pourront être VRAIS... ou FAUX, une fois passés dans le détecteur électronique !

## VIVA TOPO 1



- Dès 4 ans

Viva Topo est un jeu de parcours et de prise de risques. Chacun essaye d'amener ses souris le plus en avant possible pour croquer les plus gros morceaux de fromage. Au début du parcours, il est possible de se réfugier dans une cachette qui permet de gagner un morceau de fromage.

## BEPPO LE BOUC 1



- Dès 5 ans

En rentrant chez eux, les enfants tombent sur Beppo, le bouc. À vrai dire, Beppo est très gentil et ne ferait pas de mal à une mouche. Mais s'il est dérangé pendant sa sieste, il peut devenir de mauvaise humeur. Prenez garde alors que votre pion ne croise pas son chemin et essayez de rejoindre l'arrivée le plus vite possible.

## PIRATISSIMO 1



- Dès 6 ans

Quel pirate sera le premier à ramener 10 trésors pour les mettre en lieu sûr ? Pour cela, vous devez affronter la mer et ses dangers ! Piratissimo est un jeu parfaitement calibré pour les jeunes enfants : suspense, prise de risque, rebondissement et chance.

## CAMOUFLANIMO 1



- Dès 4 ans

Des petites bêtes tentent de traverser la prairie... Pour aller sur la fleur jaune : il faut du jaune ou une fleur !  
Un jeu de stratégie très simple et vraiment amusant pour les plus petits.

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## CROQUE CAROTTE

1



- Dès 3 ans

Croque-Carotte met en scène une course de lapins. Chaque joueur dispose de 4 pions lapin de sa couleur qu'il devra mener au sommet de la carotte située en haut de la colline. Le premier à réussir gagne la partie.

## DAS IST DER WURM DRIN

1



- Dès 4 ans

Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics : quel ver de terre sera le plus rapide ?

## FLORA COLOR

1



- Dès 5 ans

Jeu de collection et de connaissance des couleurs. Nos jeunes fleuristes en herbe, armés de leurs arrosoirs, vont faire pousser des fleurs dans le but de réaliser les plus beaux bouquets. Petit bonus: les fleurs possédant des couleurs secondaires rapporteront plus de points...

## GARE A LA TOILE

1



- Dès 6 ans

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. Mais attention à ne pas vous laisser piéger vous-même. Il s'agit d'être au bon endroit au bon moment !

## GEORGES ET LE DRAGON

1



- Dès 5 ans

Quel valeureux chevalier réussira à ramener la couronne ? Qui réussira à anéantir le Dragon cracheur de feu ? Il y a des années et des années que le Chevalier Georges est parti combattre le Dragon. Tous les habitants espéraient qu'il allait les libérer de terrible monstre.

## LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS

1



- Dès 3 ans

Les joueurs essaient de transformer leur chenille en un magnifique papillon en lui donnant des aliments qu'ils doivent collectionner. Tout en jouant, les enfants apprennent à compter et à manger de manière variée.

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## LA BANDE DES PORCELETS

1



- Dès 4 ans

L'activité favorite de cette joyeuse bande de 7 jolis porcelets est de se courir après à travers champs. Mais les sentiers sont étroits et pour se dépasser, ils sont obligés de sauter les uns par dessus les autres ou de finir directement sur le dos les uns des autres.

## CANDY PALACE

1



- Dès 4 ans

La chasse aux bonbons est ouverte... Mais le temps est compté ! Les enfants doivent gagner des pièces et acheter des bonbons avant la fermeture complète du stand de friandises.

## LES AVENTURES DE DORA

1



- Dès 4 ans

Dora et ses amis vont voir grand-mère qui fête aujourd'hui son anniversaire. Chemin faisant, ils se heurtent à toutes sortes d'obstacles. Mais tout est bien qui fini bien : tous nos petits amis arrivent tous sains et saufs chez grand-mère et ils seront récompensés par une grosse part de gâteau d'anniversaire.

## LE LIEVRE ET LA TORTUE

1

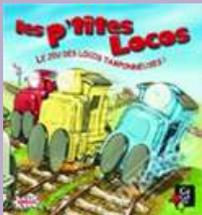


- Dès 7 ans

La tortue releva le défi du lièvre revanchard et la nouvelle fit le tour du pays. La grande course allait commencer et tous les participants étaient enfin parés pour cette grande épreuve. Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard sera sacré comme le coureur le plus rapide de ces bois ?

## LES P'TITES LOCOS

1



- Dès 6 ans

Les premiers rayons du soleil pointent à peine leur nez sur la petite gare de triage que les locomotives se chamaillent déjà pour avoir les meilleures places au départ. Car aujourd'hui c'est le jour de la grande course des locomotives Diesel.

## LES ENFANTS DU MONDE

1



- Dès 5 ans

Le magnifique matériel qu'on découvre en ouvrant la boîte est à la hauteur de l'intérêt du jeu. Plus qu'un mécanisme, c'est un état d'esprit que le titre véhicule, et cet état d'esprit est vraiment sympathique. Le but est en effet d'être le premier à avoir offert tous ses cadeaux, en rencontrant des enfants du monde entier.

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## MON 1ER MILLE BORNES

1



- Dès 3 ans

Un tout nouveau design et un 1000 Bornes spécialement conçu pour les 3/6 ans pour compter, associer, mémoriser et s'amuser ! Tout l'univers du 1000 Bornes.

## JOLIE FLEURETTE

1



- Dès 3 ans

Pour Jolie Fleurette, il n'y a rien de plus agréable au monde que de se promener dans les prés toute la journée.

## MONOPOLY JUNIOR FETE FORAINE X2

1



- Dès 5 ans

C'est un monopoly destiné aux plus jeunes. Les règles ont été adaptées pour tenir compte de ce public, il n'y a pas de construction de maisons ou d'hôtels.

## MONOPOLY MILLIONAIRE

1



- Dès 8 ans

Vivez la vie rêvée d'un millionnaire ! Le premier joueur à atteindre le million remporte la partie ! Cette version contient des pions évolutifs ! Vous pouvez ainsi commencer la partie avec un avion en papier pour finir en jet privé et connaître la vie rêvée de millionnaire

## MONZA

1



- Dès 5 ans

L'idée originale de Monza et de faire avancer sur les cases correspondant aux couleurs des dés. Mais ici, on jette 6 dés, et il s'agit de les arranger au mieux pour parcourir le plus de cases possible, et éventuellement profiter de la corde.

## MAGO MAGINO

1



- Dès 5 ans

Zut alors ! La vilaine sorcière a chipé le cristal magique de Mago Magino. Pire encore : elle l'a cassé en mille morceaux tout au fond de la forêt sombre. Heureusement que vous êtes là ! Vous allez l'aider à rassembler les morceaux de son cristal.

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## TUMBILI

1



- Dès 6 ans

Son sous-titre, la "Course aux cacahuètes", explique le but du jeu: rapporter des cacahuètes en haut d'un arbre géant de la jungle. Il y a 2 façons de récupérer des cacahuètes. D'abord en arrivant avec son pion sur l'une des 6 cases "cacahuètes" placées aux extrémités du grand arbre; ou en rassemblant une série de 4 cartes "singe"

## SQUEEKY

1



- Dès 6 ans

Squeeky est un petit jeu de course de souris qui cherchent... du fromage. La partie se joue avec des dés... mais ce n'est pas tout, il y a même un peu de bluff ! Bien que le jeu s'adresse principalement aux enfants, il est agréable d'y jouer en famille ou entre amis.

## LITTLEST PESHOP

1



- Dès 4 ans

Jeu de parcours avec les coqueluches des petites filles ! Le premier joueur qui réussit son parcours à l'aide de son Petshop et qui collectionne 4 jetons, est le gagnant.

## MANGE MOI

1

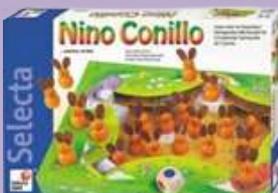


- Dès 4 ans

Mange-Moi ! Vite, vite... dépêches-toi ! Il faut être le plus rapide sur ce parcours semé d'embûches, mais attention à ton adversaire qui te poursuit pour t'avalier tout rond !

## NINO CONILLO

1



- Dès 3 ans

Les giboulées de mars ont inondé le terrier des petits lapins. Veux-tu les aider à se mettre au sec, lance le dé : sa couleur t'indique par quelle galerie tu peux sauver les petits lapins.

## POUSSEZ PAS

1



- Dès 6 ans

Qui échappera aux requins ? Lorsque les pirates décident de jouer à la planche dans une mer infestée de requins, il vaut mieux pousser que d'être poussé ; il ne restera qu'un survivant !

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## ANTI MONOPOLY

1



- Dès 8 ans

Dans l'Anti-monopoly, vous devez combattre et dénoncer les monopoles : à l'inverse donc du Monopoly "classique", vous ne devez pas gagner de l'argent mais des points sociaux pour chaque Monopole anéanti.

## CASSE TOI POV CON

1



- Dès 14 ans

La vue et la rapidité sont vos deux atouts principaux. Vous êtes un candidat en vue pour le poste de président(e). Pour renforcer vos chances, il va falloir aller dans le grand bain de la foule avec ses serrages de mains et rencontrer les journalistes.

## JAMAICA

1

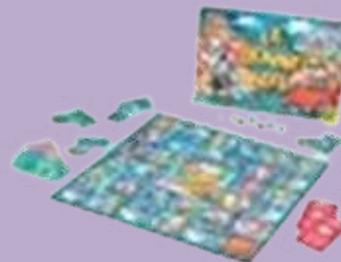


- Dès 8 ans

Chaque joueur incarne le capitaine d'un bateau pirate qui doit franchir le plus rapidement possible la ligne d'arrivée, tout en gérant au mieux les différentes ressources dont il dispose.

## LA BONNE PAYE

1



- Dès 8 ans

Gérez votre budget afin d'être le plus riche.

## LA COURSE FARFELUE

## DES SOURIS DES

1

## CHAMPS



- Dès 5 ans

En début de partie, tu tires au sort ton arrivée que tu garde secrète. Le parcours est réalisé par des cartes "actions" posées au hasard faces cachées. Cependant fait attention aux chats qui n'ont qu'une idée en tête te renvoyer au départ.

## LITTLE CIRCUIT

1



- Dès 2 ans

A tour de rôle, chaque joueur peut lancer le dé et avancer son animal jusqu'à la prochaine case de la couleur du dé. Mais attention à l'abeille, qui vous fait reculer ! Une promenade à la campagne pour jouer en apprenant ses couleurs....

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## MONOPOLY NOSTALIE

1



- Dès 8 ans

Célèbre jeu dans lequel l'immobilier et l'argent sont les moteurs.

## QUEENZ

1



- Dès 8 ans

En tant qu'apiculteur, vous visez l'excellence et une réputation sans faille. Fleurissez vos champs et attirez autant d'abeilles que possible, autour de vos ruches. Produisez le meilleur miel du pays.

## RAMSES PYRAMIDE

1



- Dès 8 ans

La momie du pharaon Ramsès projette de conquérir toute l'Égypte avec son armée de momies ! Gravis la pyramide jusqu'au sommet après avoir retrouvé le cristal de couleur qui protège l'accès à chaque étage et triomphe de la momie royale en t'emparant de sa couronne et de ses trésors.

## VISITE A LA FERME

1



- Dès 4 ans

Pars à la recherche des animaux familiers de la ferme. Les cartes te préciseront les deux animaux que tu dois absolument faire sortir de la grange pour gagner. Pour réussir, tu dois retrouver les objets identiques égarés dans les pâturages.

## MAD

1

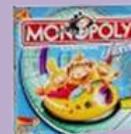


- Dès 10 ans

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). Il y a également deux circuits internes sur le plateau. 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.

## MONOPOLY A LA FETE FORAINE

1



- Dès 5 ans

Lorsqu'un joueur possède une carte d'une attraction, il fait payer aux visiteurs le coût d'achat, s'il possède toutes les cartes d'une même couleur, le prix de l'attraction est doublé.

# JEUX DE PARCOURS/ RECOLTE

## LE VOLCAN AUX RUBIS

1



- Dès 5 ans

Dans la vallée des dragons, un grondement retentit : le volcan endormi depuis plus de 1000 ans entre en éruption ! Selon une vieille légende, des rubis seraient éjectés du volcan et rendrait les dragons invincibles.

## CHASSE AUX TRESORS

1



- Dès 6 ans

Devenez un vrai pirate, suivez la carte et trouvez le trésor caché. Fait un voyage avec beaucoup de surprises, d'attaques, de dangers et beaucoup plus.

## RATE PAS L'AVION

1



- Dès 6 ans

Jeu destiné à un public familial, l'idée est de découvrir l'univers d'un aéroport au travers d'un classique jeu de parcours agrémenté de questions et de cartes chance.

## STARTER CIRCUIT BOIS 27 PIECES

1



- Dès 4 ans

Tout en bois, jeu de circuit voiture et jeu de société de parcours.

## CODE AND GO ROBOT MOUSE

1



- Dès 4 ans

## LE HERISSON QUI ROULE A PIC

1



- Dès 4 ans

Le hérisson qui roule à pic est un jeu pour enfant de dextérité. Lancez le hérisson et retrouvez votre chemin en collectant les fruits !