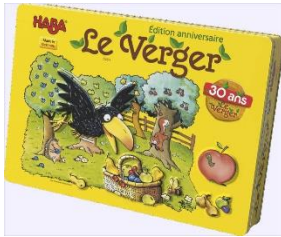


Collection jeux de société

+3 ans

Le verger, 1 à 8 joueurs, 10 mn jeu de coopération



Avant de commencer la partie les joueurs déposent les fruits sur les arbres. Chaque joueur à son tour jette le dé. Si une couleur apparaît le joueur cueille un fruit de la couleur indiquée et le met dans son panier. Si le dé montre le corbeau, on place un morceau du puzzle du corbeau au centre du plateau. L'objectif est de finir la cueillette avant que le puzzle soit terminé. Sinon c'est le corbeau qui mange les fruits qui restent dans les arbres!

+ 4 ans

L'escalier Hanté , 2 à 4 joueurs, 15 mn jeu de parcours et de mémoire



Dans une contrée perdue, un très vieux fantôme hante un donjon en ruines. Quelques enfants téméraires montent silencieusement les marches usées du vieil escalier. Chacun veut être le premier à effrayer le fantôme avec un grand «BOUUUH !». Mais le fantôme connaît ce jeu ancestral et a ensorcelé l'escalier : un à un les enfants se transforment eux-mêmes en petits fantômes ! Chacun à leur tour les joueurs lancent le dé et avancent leur pion d'autant de marches que de points indiqués. Mais si le dé représente un fantôme, le joueur peut transformer un pion de son choix en fantôme. Le joueur concerné doit bien mémoriser le fantôme sous lequel il est caché s'il veut avancer vers la victoire. Mais quand tous les pions sont devenus fantômes et qu'ils commencent à échanger leur position, les choses se compliquent. Celui qui s'y retrouvera le mieux dans tout ce méli-mélo gagnera la partie ! Un jeu de cache-cache rigolo avec de sympathiques fantômes où il faudra faire preuve de malice pour arriver le premier en haut des marches.

+ 5 ans

Dragomino, 2 à 4 joueurs, 15 mn **jeu de connexion**



Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé "dresseur de dragon" et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

Le butin des pirates, 2 à 4 joueurs, 10 minutes **Jeu d'observation**



Les joueurs deviennent des jeunes pirates qui ont accumulé un gros butin et doivent maintenant se le partager. Comme personne ne veut avoir de tuiles de butin en double, les pirates ont également le droit d'en offrir aux autres joueurs, ce qui ne les ravit pas toujours ! A la fin de la partie, le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de butins isolés.

La colline aux feux follets, 1 à 4 joueurs, 20 mn **Jeu de course coopératif**



Au pied de la Colline aux Feux Follets vit Élias le Magicien...

Les feux follets de la forêt et les apprentis de l'école de sorcellerie voisine ont eu vent d'un complot : quatre sorcières maléfiques ont décidé de dérober le bâton d'Élias, orné d'un cristal légendaire. Les apprentis tentent alors de les en empêcher !

Incarnez les apprentis sorciers et laissez-vous guider par les feux follets pour sauver tous ensemble Élias le magicien !

Sur le plateau représentant la colline inclinée, faites descendre les billes représentant les feux follets en déplaçant chaque figurine qu'elles touchent vers le point de couleur suivant jusqu'à ce que la bille arrive tout en bas.

Puis on pioche une autre bille et on recommence.

Si les apprentis arrivent près de l'enchanteur avant les sorcières, c'est gagné!

+ 6 ans

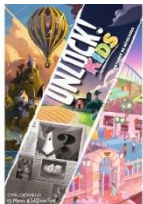
Jouets à gogo, 2 à 4 joueurs, 3 mn jeu de stratégie et de connexion



Jeu de pose de tuiles et de connexion pour créer le plus beau magasin de jouets. Chaque joueur démarre avec une tuile caisse enregistreuse. Il y a quatre types de jouets dans le jeu, avec un fond et une couleur spécifiques. Chaque joueur à son tour choisit une des quatre tuiles révélées et l'ajoute à côté d'une autre tuile de son magasin. Si, en connectant une tuile, il agrandit une ou plusieurs zones de couleur, il gagne une pièce pour chaque jouet présent dans ces zones. La partie se termine lorsque tous les joueurs ont créé leur magasin de 4x4 tuiles. En cours de partie on peut marquer des points quand on est le premier à rassembler une collection complète de jouets. En fin de partie les majorités permettent également de marquer des points supplémentaires.

Un jeu familial avec une règle simple et un peu de stratégie, très agréable à jouer.

UNLOCK ! KIDS , 1 à 4 joueurs, 20 mn jeu d'aventure coopératif



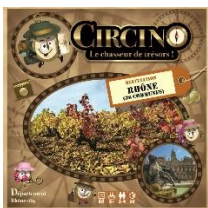
Unlock un jeu de cartes coopératif qui utilise un système simple et qui permet de rechercher des scènes, de combiner des objets et de résoudre des énigmes. La nouveauté pour la boîte adressée aux enfants c'est que vous n'aurez pas besoin d'utiliser l'application téléchargeable gratuitement sur votre téléphone.

La boîte contient **3 histoires différentes** à explorer! Chaque aventure contient un paquet de cartes variant de 46 à 55 cartes et des objets spéciaux concernant le scénario choisit.

Chaque scénario propose en effet 2 histoires!

CIRCINO, le chasseur de trésors ! Destination Rhône 2 à 4 joueurs, 20 mn

jeu de dés et de déplacement



Les joueurs sélectionnent 8 cartes Objectif (donc 8 communes) et ils récupèrent les 8 pastilles Objectif correspondantes à ces 8 cartes. Ils les mélangent faces cachées puis les disposent sur les différents coffres du plateau de jeu. Chaque joueur récupère ensuite au hasard ou bien il choisit 2 cartes Objectif parmi les 8 sélectionnées. Le But du jeu va consister à retrouver les 2 pastilles Objectif correspondantes à ses 2 cartes puis à les ramener le 1er à Circino au centre...

DODO, 2 à 4 joueurs, 10 mn **Jeu de mémoire, de rapidité, coopératif**



C'est presque l'heure du grand rituel annuel de l'Œuf de Dodo, sacré pour la tribu ! Comme chacun le sait, le Dodo est un oiseau très maladroit, et il n'est pas rare qu'il fasse malencontreusement tomber son Œuf du nid. L'Œuf glisse, roule, dévale la montagne escarpée... et vous imaginez la suite ! Voilà pourquoi les Hagulaminapitopasi surveillent très attentivement l'Œuf de Dodo et construisent à la hâte de nombreuses passerelles pour le faire descendre de la montagne en toute sécurité.

Votre objectif : construire toutes les passerelles et le bateau à temps pour récupérer l'œuf de Dodo. Ainsi, l'Œuf pourra glisser tranquillement jusqu'au bateau et pour gagner la partie, tous ensemble ! Vous commencez au sommet de la montagne. Quand l'Œuf se met à bouger, c'est parti !

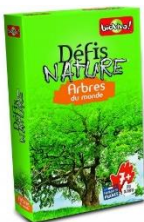
+ 7 ans

Dicycle Race, 2 à 6 joueurs, 20 mn **jeu de dés**



Jeu de course et de dés palpitant avec plusieurs modes de jeu. On choisit une règle et on fabrique un sur la table avec le nombre de cartes requis. Chaque carte est un passage obligé qui nécessite une combinaison de dés avec des couleurs imposées. Chaque joueur à son tour sélectionne 6 dés parmi les 18 disponibles, selon les cartes qui sont juste devant son cycliste. Il peut les lancer jusqu'à 3 fois pour réussir les combinaisons demandées. S'il a obtenu les bons lancers de dés, dans les couleurs imposées, il avance son cycliste. Dicycle Race est un jeu rapide, amusant et addictif. Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est parfaitement modulable selon l'âge des joueurs.

Défis nature, arbres du monde, 2 à 6 joueurs, 20 mn **jeu de cartes, de défis et de collecte**



Le principe de Défis Nature - Arbres du monde est simple : les enfants de 7 ans et + parient sur les points forts des arbres. Le joueur qui possède la plus forte caractéristique remporte les cartes des autres joueurs. Le premier à collecter toutes les cartes du jeu gagne la partie.

SONIC SUPER TEAMS **2 à 4 joueurs, 20 mn** **Jeu de stratégie**

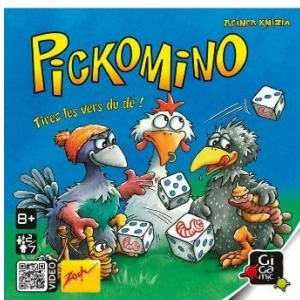


Le but du jeu n'est pas de franchir la ligne le premier, mais d'être le premier à voir ses deux coureurs franchir la ligne (à 4 on joue en équipe de 2, avec chacun 2 coureurs).

Pour cela, vous avez une main de 6 cartes Mouvement que vous devrez toutes jouer. Oui, mais il n'y a pas que les vôtres ! Les cartes de tous les joueurs sont mélangées puis distribuées aléatoirement. À vous de faire avancer un adversaire au bon moment pour l'envoyer sur des pics ou de faire bouger le vôtre pour lui donner un déplacement double sur une case Anneaux !

+ 8 ans

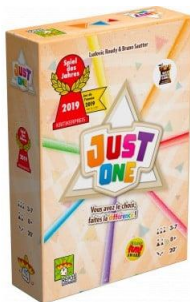
Pickomino , **2 à 7 joueurs, 20 mn** **Jeu d'ambiance et de prise de risque**



Jeu de dés faisant appel au calcul, à la chance et au sang froid!

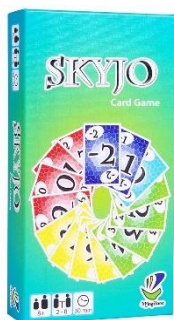
Jeu de pari original, le principe du jeu est simple. Lancez les 8 dés, puis choisissez une valeur de dés à mettre de côté. Faites le pari de relancer les dés restants ! Vous pouvez les relancer autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour. Saurez-vous vous arrêter à temps ? Lorsque votre tour est fini, faites l'addition des valeurs présentes sur les dés. Vous pourrez alors récupérer le Pickomino correspondant parmi ceux du centre de la table ou même dans la main de vos adversaires.

Just One , **3 à 7 joueurs, 20 mn** **Jeu d'ambiance coopératif**



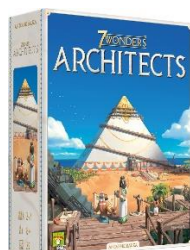
Just One est un party game coopératif dans lequel les joueurs jouent tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Pour obtenir le score le plus élevé, vous devrez trouver le meilleur indice pour aider votre équipier. Mais attention, vous devrez impérativement être original, car tous les indices identiques seront annulés ! Les joueurs doivent faire deviner un mot Mystère à l'un des joueurs en écrivant chacun, secrètement, un indice sur son chevalet. Sans concertation, les joueurs réfléchissent au meilleur indice à faire deviner au joueur actif.

Skyjo, 2 à 8 joueurs, 30 mn jeu de cartes



Un jeu de cartes simple mais subtil et terriblement addictif! On dispose 12 cartes devant soit faces cachées. Chaque joueur à son tour prend la première carte de la pioche ou de la défausse. S'il prend une carte visible de la défausse il doit échanger cette carte avec l'une de ses cartes (cachée ou visible) et la poser face visible. Avec une carte de la pioche il peut la défausser directement, mais doit révéler une de ses cartes. Il est possible de défausser 3 cartes d'un coup si elles sont identiques et dans une même colonne. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine puis la manche s'arrête. Le jeu se joue en plusieurs manches, l'objectif est de totaliser le moins de point possible! *Un jeu facile à mettre en place, pour tous les amateurs et amatrices de Uno ou de 6 qui prend!*

7 Wonders Architects, 2 à 7 joueurs, 25 mn jeu de stratégie familial et développement

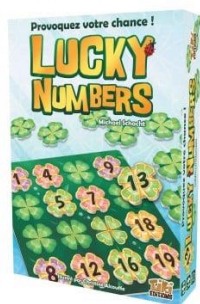


Avec 7 Wonders Architects, vous n'avez qu'une idée en tête : construire une merveille si grandiose qu'elle laissera son empreinte dans l'Histoire. Votre renommée se joue maintenant !

Une partie se déroule en une succession de tours de jeu. À votre tour, vous choisissez une carte parmi trois. Ces cartes représentent différents personnages qui vous aideront à rassembler des ressources pour construire votre merveille, faire des découvertes scientifiques ou même livrer bataille à vos voisins.

La partie prend fin lorsqu'une merveille est entièrement construite. Obtenez le score le plus élevé pour remporter la partie.

Lucky Numbers, 1 à 4 joueurs, 20 mn jeu de placement, de stratégie



À la croisée des chemins d'un Sudoku et d'un loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Soyez le premier à remplir votre jardin. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant. Alors, piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire. Mais attention de ne pas laisser aux adversaires les trèfles qui leur permettront de finir leurs jardins avant vous !

TimeLine classique, 2 à 6 joueurs, 15 mn jeu de connaissance et déduction



Jeu de défausse où il faut placer les cartes en ordre chronologique. Les cartes représentent des faits marquants sur des thèmes variés. On place une carte au centre de la table, face date visible, comme point de départ d'une suite chronologique. Chaque joueur à son tour place une de ses cartes dans la frise, à l'endroit qu'il pense exact. On retourne la carte et on vérifie la date. Si l'emplacement n'est pas bon, on retire la carte et le joueur en pioche une autre. Le premier qui a placé toutes ses cartes remporte la partie. *Jeu très agréable à tout âge, où l'on apprend plein de choses!*

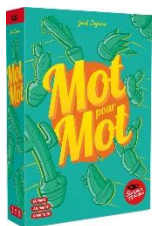
Salade 2 points, 2 à 6 joueurs , 20 mn jeu de cartes, jeu de collection



Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et les joueurs vont pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner !

Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points

Mot pour Mot , 2 à 12 joueurs, 20 mn jeu de lettres et d'ambiance



Mot pour mot réussit l'exploit de marier habilement le jeu d'ambiance et de lettres. Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers l'équipe adverse. La première équipe à capturer 6 lettres en les extirpant du plateau l'emporte !

Assemblez votre équipe pour un tir à la lettre !

Time's Up ! Family , 4 à 12 joueurs, 30 mn **Jeu d'ambiance**



Dans le jeu Time's Up Family, les joueurs sont répartis en équipes et la partie se joue en 3 manches. Durant chaque manche, chaque équipe joue à tour de rôle et doit deviner un maximum de mots du paquet de 30 cartes sélectionnées pour la partie.

Chaque manche est différente. Durant la 1ère manche, les équipes peuvent parler librement pour deviner les mots. Lors de la deuxième manche, on reprend toujours le même paquet de 30 cartes (30 mots) mais le joueur de l'équipe qui doit faire deviner ne peut prononcer qu'un seul mot. Enfin dans la troisième manche, il s'agit cette fois de deviner le mot en le mimant.

Contrairement aux jeux dits "de culture", Time's Up n'exige pas de savoir encyclopédique pour s'amuser. En étant astucieux et avec un peu de mémoire, tout le monde peut jouer et deviner les mots.

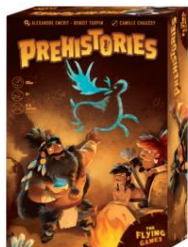
La particularité de la version Family est que les mots à deviner sont ici des objets, des métiers ou des animaux.

Kingdomini Origins, 2 à 4 joueurs, 25 mn **jeu de construction et placement**



Dans Kingdomini Origins, tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos différents campements, notamment avec l'aide des terribles volcans et de leurs projections de laves. Récoltez les différentes ressources naturelles : mammouths, poissons, silex, champignons ... pour former les vaillants membres de votre tribu et régner sur les royaumes de dominos originels !

Prehistories, 2 à 5 joueurs, 30 mn **jeu de mise et de placement**



Les joueurs incarnent, aux temps préhistoriques, des tribus nomades qui partent à la chasse et qui reviennent dans leur Grotte pour y peindre et célébrer leurs exploits.

La tribu dont le shaman peindra ces exploits en répondant au mieux à la volonté des Anciens sera fêtée comme la plus développée culturellement.

Pour cela, vous devrez être la première tribu à vous défausser de vos 8 jetons Totem en les plaçant sur les Objectifs (cartes ou plateau) représentant les souhaits des Anciens.

+ 10 ans

Living Forest , 2 à 4 joueurs, 40 mn jeu de plateau et de stratégie

Incarnez un Esprit de la nature qui va tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des flammes d'Onibi.



Mais vous n'êtes pas seul dans votre mission, les Animaux gardiens se sont réunis pour vous prêter main forte autour du Cercle des Esprits où vous progressez. À chaque tour, ils vous apportent de précieux éléments... Tentez de combiner au mieux votre équipe d'Animaux gardien afin de mener vos actions de manière optimale, mais attention, certains sont solitaires et n'aiment pas être mêlés aux autres.

Dans le jeu Living Forest, vous jouez un Esprit de la nature désigné pour tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des attaques incessantes d'Onibi. Il y a trois manières de réussir cette tâche : en plantant 12 Arbres protecteurs différents, en récoltant 12 Fleurs sacrées pour réveiller Sanki le grand Gardien de la Forêt ou en éteignant 12 Feux pour repousser définitivement Onibi.

Micro Macro Crime City Full House, 1 à 4 joueurs, 15 à 45 mn jeu d'observation, de déduction et d'enquête



Bienvenue à Crime City, la ville où le crime menace à chaque coin de rue : Secrets macabres, vols surnois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses **16 enquêtes à mener**, qui vous ouvre les bras !

MicroMacro est un jeu coopératif. Un œil affûté et un sens de la déduction aiguisé seront vos meilleurs atouts pour coincer ensemble les criminels les plus retors !

Dans ce jeu coopératif, As d'Or jeu de l'année 2021, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre une affaire criminelle. Les joueurs choisissent une enquête et retournent la première carte correspondante. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte : la réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.

UNLOCK ! Heroic Adventures, 1 à 6 joueurs, 60 mn jeu d'observation, de déduction et d'enquête



Dans ce 5ème volet, ce jeu de cartes coopératif inspiré des **escape rooms** vous propose trois nouvelles aventures palpitantes dans trois univers différents :

- *Insert Coin* : Vous êtes au cœur d'une aventure virtuelle où vous devrez passer tous les niveaux les uns après les autres pour vous échapper. Attention au Game Over !
- *Sherlock Holmes sur le fil* : Au centre d'une enquête policière des plus étranges, le détective le plus connu de la littérature anglaise fait appel à vos services pour essayer de résoudre cette situation enlisée.
- *À la Poursuite du Lapin Blanc* : Replongez dans l'univers si particulier d'Alice au Pays des Merveilles. Côté ce monde féerique et ses étranges personnages et faites de votre mieux pour aider Alice à s'enfuir avant le décompte final.

Les escapes rooms sont des jeux d'énigmes grandeur nature où vous devez vous échapper d'un lieu dans un temps imparti. Unlock ! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression. À vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps.

Unlock ! Heroic Adventures est un jeu interactif qui combine matériel traditionnel et application mobile

BEST OF Les Loups-Garous, 8 à 28 joueurs, 20 mn jeu d'ambiance et de bluff



Chaque joueur découvre son identité secrète. Sous la conduite d'un meneur de jeu, une partie se déroule selon une alternance de nuits et de jours. Durant les nuits, les joueurs ont les yeux fermés seuls les Personnages nocturnes (dont les Loups-Garous) peuvent ouvrir les yeux. Chaque jour, au réveil du village, les victimes éventuelles des personnages nocturnes sont révélées... Puis tous les joueurs survivants débattront pour éliminer par vote l'un d'entre eux dans le fragile espoir de garantir la survie du village. Le but de chaque joueur dépendra de son identité secrète.

Cette édition Best Of regroupe près de 20 personnages différents parmi ceux créés lors des éditions et extensions sorties depuis 2001

+12 ans

Escape Puzzle Cuisine de sorcière Puzzle, Enigme



Découvrez une nouvelle façon de faire des puzzles et prolongez le plaisir avec la première offre de puzzles inspirée des jeux d'évasion ! Combinez puzzle et escape game avec cette gamme de puzzle Ravensburger inédite. Pour commencer, assemblez les pièces les unes après les autres et reconstituez cette illustration représentant la cuisine d'un sorcier : préparation de potions, marmite sur le feu, chapeau de sorcier ... tout y est dans cette grotte. Une fois le puzzle monté, résolvez les différentes énigmes cachées au coeur de l'illustration. Au fur et à mesure, vous récolterez des pièces qui vous permettront de reconstituer la solution finale, comme clef de sortie de ce grand jeu d'évasion.

+ 14 ans

TTMC ?, 2 à 16 joueurs, de 45mn à 1 h 35 jeu d'ambiance et culture générale



Dans le jeu TTMC (Tu Te Mets Combien?), les joueurs auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur des thèmes originaux ou plus classiques, intéressant ou farfelus : fuseaux horaires, chaussettes de contention, koalas, personnages de dessins animés...

Le but est d'être la première équipe à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue avant de répondre. À chaque note d'évaluation correspond une question, plus ou moins complexe : plus celle-ci est élevée, plus la question est pointue ! En cas de bonne réponse, l'équipe avance du nombre de cases correspondant. Par exemple une bonne réponse à une question évaluée 6 fait avancer de 6 cases sur le plateau.

TOP TEN, 4 à 9 joueurs, 30 mn **Jeu d'ambiance coopératif**



Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe!

Top Ten est un jeu coopératif innovant et drôle comprenant 500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi !